

ISBN 978-602-1180-70-9

2018 PROSIDING SEMINAR NASIONAL

PRODI PGSD & Pend MATEMATIKA
FKIP UNIVERSITAS MURIA KUDUS

**“ Penguatan Pendidikan Karakter
pada Siswa dalam Menghadapi
Tantangan Global ”**



BADAN PENERBIT
UNIVERSITAS MURIA KUDUS TAHUN 2018
| Rabu, 11 April 2018

ISBN 978-602-1180-70-9

PROSIDING SEMINAR NASIONAL

2018

PROSIDING

SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN 2018

PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER PADA SISWA DALAM MENGHADAPI TANTANGAN GLOBAL

**DISELENGGARAKAN OLEH
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
DAN PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

KUDUS, 11 April 2018



**BADAN PENERBIT
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2018**

PROSIDING SEMINAR NASIONAL 2018

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
DAN PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS

PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER PADA SISWA DALAM MENGHADAPI TANTANGAN GLOBAL

Reviewer

1. Erik Aditia Ismaya, S.Pd., M.A.
2. Fina Fakhriyah, M.Pd.
3. Imaniar Purbasari, M.Pd.
4. Himmatul Ulya, M.Pd.

Editor/Penyunting

Nur Fajrie, M.Pd.

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
Copyright@2018
ISBN : 978-602-1180-70-9

Penerbit

Badan Penerbit Universitas Muria Kudus

Alamat Penerbit

Gondangmanis, Bae, Kudus
PO. BOX 53 Kode Pos 59327
Jawa Tengah – Indonesia
Telp.: 0291-438229
Fax : 0291-437198
Email : Penerbit@umk.ac.id

KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah kami haturkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya sehingga seminar nasional ini bisa terselenggara. Kami menyadari bahwa kegiatan Seminar Nasional Pendidikan yang diselenggarakan oleh Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) dan Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muria Kudus (UMK) ini tidak akan berjalan lancar tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang mendukung kegiatan ini.

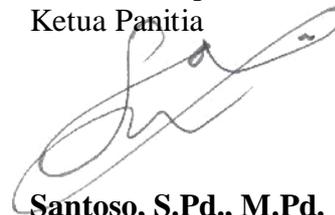
Kegiatan ini diselenggarakan sebagai wahana untuk mewadahi ide, gagasan, inovasi dalam pembelajaran dan diseminasi hasil penelitian yang dilakukan oleh para pendidik maupun praktisi di bidang pendidikan. Kegiatan seminar ini menghadirkan tiga pemateri utama yaitu (1) Prof. Dr. H.M. Sulthon Masyhud, M.Pd., (Konsultan Manajemen Pendidikan) dengan topik “Manajemen Pendidikan dalam Penguatan Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar”, (2) Retno Listyarti, M.Si., (Anggota Komisioner KPAI) dengan topik “Penguatan Pendidikan Karakter Pada Siswa di Era Global”, (3) Prof. Dr. Wahyudin, M.Pd., (Guru Besar Matematika UPI) dengan topik “Pembelajaran Matematika dan Penguatan Pendidikan Karakter”.

Prosiding ini berisi kumpulan artikel yang telah diseleksi dan dipresentasikan dalam kegiatan Seminar Nasional Pendidikan yang diselenggarakan pada hari Rabu tanggal 11 April 2018. Kegiatan ini diikuti oleh peserta pemakalah yang berasal dari seluruh Indonesia.

Selanjutnya, kami mengucapkan banyak terima kasih kepada semua peserta atas partisipasinya dan semua pihak yang telah membantu terselenggaranya kegiatan Seminar Nasional ini. Kami berharap semoga prosiding ini dapat bermanfaat.

Kudus, 11 April 2018

Ketua Panitia



Santoso, S.Pd., M.Pd.

NIDN 0608038502

DAFTAR ISI

1. Manajemen Pendidikan Dalam Penguatan Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Oleh Sulthon Masyhud dan Zakiyah Tasnim	1
2. Pembelajaran Matematika dan Penguatan Pendidikan Karakter Oleh Wahyudin	14
3. Menggugat Pendekatan Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Oleh Lalu Sumardi	21
4. Evaluasi Diklat Program Pelatihan Keselamatan Dasar (<i>Basic Safety Training</i>) di Sekolah Tinggi Ilmu Pelayaran Jakarta Bagi Calon Pelaut Oleh Darul Prayogo, Sugiyarto, Moh. Zaenal Arifin, Kresno Yuntoro, dan Masruroh.....	29
5. Penerapan <i>Student Facilitator And Explaining</i> Berbantuan Media Bagan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Oleh Stela Ramadhani Khalashnikov, Murtono, dan Santoso.....	34
6. Aktualisasi Nilai Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran PPKn di SMP Berdasarkan Kurikulum 2013 Oleh Suyahman.....	43
7. Model Peningkatan Kualitas Guru Berbasis Kinerja Oleh Ahmad Hariyadi	49
8. Peran Media <i>E-Learning</i> Dalam Pembelajaran untuk Mengoptimalkan Kemampuan Literasi Matematika dan Norma Sosiomatematik Oleh Dewi Fitriana	58
9. Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Nilai-Nilai Pancasila dengan Tujuan Membangun Karakter Bangsa Oleh Ranum Aurelia Ananda, Emy Melisa Pratiwi, Mehil Kamalia, dan Imam Muchtar.....	63
10. Model Pengembangan Motivasi untuk Meningkatkan Partisipasi Masyarakat Dalam Olahraga Senam Aerobik di Kota Surakarta Tahun 2017 Oleh Dhian Kusmiyanti, Agus Kristiyanto, dan Tri Aprilijanto Utomo.....	67
11. Pengembangan Kesenian Tembang Dolanan Pada Pembelajaran IPS SD untuk Mengenalkan Nilai Gotong Royong Oleh Ikrima Dwi Yuliyanti, Uci Dia Ayu Lestari, Sellawati Nurul Masitoh dan Chumi Zahroul Fitriyah	75
12. Permainan Tradisional (<i>Gobak Sodor</i>) Dalam Membangun Karakter Cinta Tanah Air Pada Anak Oleh Solikhatun Izza, Tindi Laili Nurizqi, dan Rina Dwi Ayuningrum.....	80
13. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Sikap Empati Terhadap Perilaku Prososial Pada Anak Sekolah Dasar Oleh Anna Mudarisatus Solekhah, Tera Pertiwi Atikah, dan Mufidah Istiqomah.....	86

14. Peningkatan Komunikasi Matematis dengan Menggunakan Model Pembelajaran <i>Quantum</i> Pada Mahasiswa Pendidikan Matematika Oleh Sumargiyani dan Munawarrahan	91
15. Permainan Tradisional untuk Memperkuat Karakter Toleransi Pada Siswa di Sekolah oleh Iswati, Nur Sifa Fauziah, dan Heni Rahmawati.....	95
16. Mengintegrasikan <i>Game</i> sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar: Sebuah Solusi atau Masalah? Oleh Dwi Yuniasih Saputri, Rukayah, dan Mintasih Indriayu.....	101
17. Upaya Pengentasan Masalah Anak Korban <i>Broken Home</i> Melalui Konseling Kelompok Dengan Pendekatan <i>Person Centered</i> Oleh Nurul Azizah Zain, Cintia Bella Prastika, dan Rizqi Putri Sholihatin.....	106
18. Pelaksanaan Pendidikan Seks Pada Anak Usia Dini Oleh Orang Tua dan Guru di TK Pamekar Budi Demak Oleh Nhimas Ajeng Putri Aji, Tritjahjo Danny Soesilo, dan Yustinus Windrawanto.....	111
19. Penerapan Model Pembelajaran <i>Problem Based Instruction</i> (PBI) Untuk Meningkatkan Kemampuan Analisis Mahasiswa Semester 1 Pada Mata Kuliah Konsep Dasar IPS di PGSD UHAMKA Oleh Nur Wahyuni, Ika Yatri, dan Lanjar Pratiwi.....	119
20. Persepsi Siswa SMK Saraswati Salatiga Terhadap Peranan Guru Pembimbing Oleh Watik Utami, Umbu Tagela, dan Yustinus Windrawanto	128
21. <i>Assertive Training</i> Untuk Meningkatkan Karakter Jujur Pada Siswa SD Oleh Anggraeni Karuniawati, Ifada PEA, dan Recha A.....	135
22. Pengembangan Budaya Sopan Santun Menggunakan Teknik <i>Modeling</i> Dalam Menghadapi Abad 21 Oleh Intan Kumala Sari, Anggilina Prasetyasari, dan Rizky Sagita Amalia	141
23. Manajemen Penguatan Pendidikan Karakter Siswa di Sekolah Dasar (Studi di SD Unggulan Terpadu Bumi Kartini Jepara) Oleh Nur Rohman.....	146
24. Peran Strategis Komunikasi Interpersonal Dalam Membangun Karakter Siswa di Tengah Maraknya Praktek <i>Bullying</i> Oleh Fatoni Guruh Indarto	155
25. Penerapan Bahasa Jawa Krama Untuk Membentuk Karakter Sopan Santun di Sekolah Dasar Oleh Indah Yulianti, Ani Isnani, Ayu Lailatuz Zakkiyyah, dan Jelita Hakim.....	160
26. Menumbuhkan Nilai-nilai Karakter Melalui Pembiasaan Permainan Tradisional Pada Siswa Sekolah Dasar Oleh Nur Lailifitriyani, Retno Dian Pertiwi, Yuniar Gita Tyas Sih Sasami, dan Muslimin	166

27. Analisis Kebutuhan Perangkat Pembelajaran <i>Open-Ended</i> Berbasis Keunggulan Lokal Kudus Untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis Oleh Himmatul Ulya, dan Ratri Rahayu	172
28. Pentingnya Kemampuan Pemecahan Masalah dan Karakter Bersahabat Oleh Siti Masfuah, dan Ika Ari Pratiwi.....	178
29. Pembentukan Norma Sosiomatematik Melalui Pendekatan Realistik Untuk Mengembangkan Kemampuan Literasi Matematika Oleh Nur Laesiyah Fitriyanti.....	184
30. Mengembangkan Sikap Religius untuk Mengurangi Individualisme pada Siswa di Zaman Global Oleh Ashari Rillafi Fisikawati, Yeni Anggraeni, Ire Wardani, dan Dwiky Nuari	189
31. Penanaman Nilai-Nilai Karakter Dalam Matematika Dasar Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Curup Oleh Mutia.....	194
32. Media Pembelajaran Tematik Berbasis <i>Macromedia Flash 8</i> yang Berkualitas Oleh Irfan Wahyu Prananto.....	203
33. Persepsi Guru Terhadap Pelaksanaan USBN 2017 di SMAN 16 Makassar Oleh Andi Muhammad Ikhsan, Andi Nurul Sahna Bilqis, dan Wilda Inasari	208
34. <i>Playground</i> Permainan Tradisional Untuk Mengembangkan Gerak Lokomotor Anak di Era Digital Oleh Mohammad Syaffruddin Kuryanto	217
35. Integrasi Neurosains Dalam Kurikulum Untuk Memperkuat Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar Oleh Budi Setyo Margono.....	223
36. Peningkatan Motivasi Belajar Anak Menggunakan Metode <i>Role Playing</i> Berbantuan Media <i>Wayang AngkreK</i> Pada Siswa Kelas 3 SD 3 Padurenan, Gebog, Kudus Oleh Much Arsyad Fardani	231
37. <i>Teaching</i> dan <i>Touching</i> dalam Perspektif Psikologi Pendidikan Islam Oleh Azam Syukur Rahmatullah	237
38. Pembentukan Karakter Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional Oleh Wafiq Nurul Huda	243
39. Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA Dengan Model <i>Learning Cycle 7E</i> Untuk Kelas V SD Oleh Fembriani, dan Nela Rofisian	248
40. Tugas Video Penawaran Sebagai Sarana Belajar Mandiri Bagi Mahasiswa Oleh Anandha	253
41. Optimalisasi Peran Orang Tua Dalam Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar Oleh Johar Alimuddin	258

42. Implementasi Permainan Tradisional sebagai Salah Satu Sarana Pendidikan Karakter di TK ABA, Jeruk Wudel, Gunung Kidul Oleh L. Hendrowibowo.....	266
43. Meningkatkan Kompetensi Pribadi dan Sosial Guru SD Terpencil Melalui Revolusi Mental Oleh Dodo Sutardi	272
44. Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar oleh Esmi Tsalsa Sofiawati, dan Fadhillah	280
45. Pembelajaran IPA Terpadu Dengan Pendekatan Penemuan (<i>Discovery</i>) Melalui Metode Demonstrasi dan Eksperimen Ditinjau dari Kemampuan Berfikir Kritis dan Kreativitas Siswa Oleh Syahrul Nur Abidin, Sarwanto dan Widha Sunarno	286
46. Pengaruh Metode <i>Mind Mapping</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPS Oleh Aan Budi Santoso	292
47. Sinergitas Masyarakat Dan Sekolah Dalam Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar di Banda Aceh. Oleh Fadhillah, Putry Julia dan Esmi Tsalsa Sofiawati	297
48. Pendidikan Karakter untuk Memperbaiki Krisis Moral Anak Bangsa Oleh Rika Yuni Ambarsari.....	302
49. Pengaruh Persepsi Kelayakan dan Persepsi Keinginan Terhadap Minat Eksplorasi Pengetahuan Kewirausahaan Melalui Internet dan Minat Berwirausaha Oleh Hendrajaya	308
50. Penguatan Pendidikan Karakter di Era Globalisasi Melalui Penerapan Model <i>Brain Based Learning</i> Oleh Ninda Beny Asfuri.....	315
51. Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa dan Pembentukan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Pada Pembelajaran <i>Open Ended</i> Berbasis Etnomatematika Oleh Moh Saironi.....	321
52. Penggunaan Model PBL Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Oleh Khamdun.....	331

MANAJEMEN PENDIDIKAN DALAM PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER DI SEKOLAH DASAR

Prof. Dr. H. M. Sulthon Masyhud, M.Pd.¹✉ dan Dra. Hj. Zakiyah Tasnim, M.A.²

¹Program Studi PGSD FKIP Universitas Jember

²Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP Universitas Jember

Abstrak

Sejak dahulu, pendidikan selalu dijadikan sebagai alat perubahan yang diinginkan suatu bangsa. Adanya perubahan yang serba cepat dan adanya tuntutan untuk berkolaborasi, berkompetisi, dan beradaptasi dalam era globalisasi mengharuskan peran pendidikan secara terus menerus disesuaikan dengan tuntutan kebutuhan masyarakat. Kurikulum pendidikan di samping harus menyiapkan kompetensi pokok juga harus memberikan “keterampilan alat” yang meliputi keterampilan: (1) berbahasa asing (2) teknologi informasi (TI), (3) penelitian, dan (4) pendidikan karakter positif kepada peserta didik. Diantara 4 tuntutan keterampilan alat tersebut, pendidikan karakter merupakan pendidikan yang paling lemah saat ini, pada hal pendidikan karakter merupakan inti dari pendidikan. Oleh karena itu dalam rangka peningkatan kualitas pendidikan, pendidikan karakter harus mendapatkan perhatian serius. Pendidikan karakter harus dilakukan secara sinergis antara sekolah, keluarga dan masyarakat (*stakeholder*). Agar pendidikan karakter dapat terlaksana secara optimal, maka harus ditunjang peran manajemen pendidikan yang efektif.

Kata kunci: manajemen pendidikan, pendidikan karakter

Abstract

Since long ago, education has always been used as a tool of change that cools a nation. The existence of fast-paced change and the demand to collaborate, compete and adapt in this era of globalization requires that the role of education is continuously adapted to the demands of education in addition society. Curriculum must prepare core competencies must also provide a "tool skills" which includes skills: (1) foreign language (2) information technology (IT), (3) research, and (4) positive character education to students. Among the four skills demands of the tool, character education is the weakest education today, character education is at the core of education. Therefore, in order to improve the quality of education, education must take serious attention. Character education should be done synergistically between school, family and community (stakeholder). In order for character education to be implemented optimally, it must be supported the role of effective education management.

Keywords: education management, character education

✉Alamat korespondensi:

Kampus UMK Gondangmanis, Bae Kudus Gd. L. It I PO. BOX 53 Kudus

Tlp (0291) 438229 Fax. (0291) 437198

E-mail: msulthon59@gmail.com / zakiyah179@gmail.com

ISBN: 978-602-1180-70-9

PENDAHULUAN

Sejak jaman dulu pendidikan selalu dijadikan sebagai alat untuk melakukan perubahan dan penyesuaian dengan tuntutan pembaharuan, sesuai dengan tuntutan perkembangan jaman, dan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kemajuan peradaban dunia selalu terkait dengan perkembangan pendidikan; artinya majunya masyarakat, bangsa dan negara selalu memiliki keterkaitan yang signifikan dengan tingkat kemajuan pendidikan pada masyarakat, bangsa dan negara yang bersangkutan. Di sinilah terlihat pentingnya peran pendidikan sebagai alat dalam pengembangan budaya, pengembangan peradaban, pengembangan nasionalisme suatu bangsa, pengembangan IPTEK, pengembangan karakterbagi suatu bangsa, dan sebagai alat untuk peningkatan daya kompetisi dan penyesuaian diri dengan tuntutan perkembangan.

Adanya perubahan yang serba cepat dalam era globalisasi ini, peran pendidikan pada suatu bangsa semakin terasa pentingnya. Tampak sekali dalam era globalisasi ini, negara-negara yang kurang memberikan prioritas dalam pendidikan akan mengalami ketertinggalan dalam menghadapi era globalisasi. Era globalisasi yang ditandai dengan adanya perubahan yang serba cepat dan adanya tuntutan untuk dapat berkolaborasi, berkompetisi, dan beradaptasi, diperlukan adanya sumber daya manusia yang profesional. Jika tidak profesional, maka sumber daya manusia kita akan senantiasa "keteteran" dalam mengejar ketertinggalan IPTEK. Kondisi bangsa Indonesia saat ini termasuk kategori yang "keteteran" dalam mengejar ketertinggalan IPTEK tersebut. Hal demikian itu antara lain disebabkan karena dunia pendidikan kita gagal dalam menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dalam berbagai sektor. Itu dibuktikan dengan hasil penilaian terhadap kualitas sumber daya manusia kita oleh badan internasional, United National Development Program (UNDP) yang masih rendah.

United National Development Program (UNDP) sebagai badan dunia yang bertanggung jawab dalam pengembangan sumber daya manusia di negara-negara anggota PBB telah mengeluarkan peringkat *Human Development Index* (HDI), dan peringkat HDI Indonesia masih bertengger antara 124 dari 180 negara anggota PBB (UNDP, 2017). Kita merasa sangat prihatin dengan peringkat tersebut dan bahkan kita akan merasa lebih prihatin jika membandingkan dengan negara-negara tetangga dan negara berkembang lainnya. Posisi HDI kita masih berada di bawah 5 negara ASEAN lainnya.

Sebagai pembanding negara Singapore telah menempati peringkat 9, Brunai Darussalam peringkat 30, Malaysia peringkat 62, Thailand peringkat 92, dan Filipina peringkat 97 dunia.

Dengan memperhatikan peringkat HDI Indonesia yang demikian rendah itu rasanya kita merasa prihatin, sebab peringkat HDI Indonesia yang rendah tersebut akan berdampak serius pada penilaian tenaga kerja Indonesia di mancanegara. Daya kompetitif tenaga kerja pada tingkat internasional menjadi rendah. Berdasarkan peringkat HDI Indonesia yang rendah tersebut, maka badan-badan internasional yang menggunakan tenaga kerja Indonesia cenderung memperlakukannya secara deskriminatif, mereka membayar tenaga kerja Indonesia dengan bayaran yang jauh lebih murah dibandingkan dengan tenaga kerja yang berasal dari negara lain yang memiliki peringkat HDI lebih tinggi, meskipun dalam kapasitas pekerjaan dan posisi jabatan yang setara atau bahkan sama dan dengan jam kerja yang sama pula. Tentu saja hal demikian itu amat menyakitkan jati diri kita sebagai bangsa Indonesia. Kita merasa dilecehkan dan kurang dihormati oleh bangsa-bangsa lain.

Berdasarkan hal itu, kiranya kita perlu menelusuri asal muasal rendahnya peringkat HDI tersebut. Kita tidak boleh menyalahkan orang lain atau pihak penilai, akan tetapi kita harus banyak intruspeksi diri dengan banyak bertanya pada diri kita sendiri, mengapa HDI kita rendah, mengapa kita kalah dengan negara-negara lain bahkan yang sebenarnya dulu jauh di bawah kita, atau di mana sebenarnya letak kesalahan kita. Pertanyaan-pertanyaan tersebut perlu menjadi bahan refleksi kita untuk perbaikan kondisi bangsa kita di masa yang akan datang. Memang pendidikan bukan satu-satunya penyebab rendahnya HDI kita, namun diakui bahwa pendidikan memiliki kontribusi yang sangat besar dalam pembentukan HDI. Oleh karena itu dapat dipastikan, bahwa jika pendidikan suatu negara maju, maka HDI di negara itu akan terangkat peringkatnya. Oleh karena itu kita harus berjuang untuk meningkatkan mutu pendidikan demi untuk mengangkat harkat dan martabat bangsa kita di mata internasional serta untuk mensejahterakan bangsa ini.

Jika pendidikan kita tidak berbenah diri, maka akan berdampak negatif terhadap harkat dan martabat bangsa Indonesia secara luas. Sebab penilaian Badan internasional tersebut dapat berdampak luas, terutama dari segi penilaian kualitas tenaga kerja, penilaian kesiapan untuk *sharing* dengan negara-negara lain, dan penilaian tentang "*quality control*"

terhadap product-product kita. Lebih-lebih jika dikaitkan dengan era globalisasi dunia yang ditandai dengan adanya perubahan tuntutan berbagai sektor kehidupan manusia yang serba cepat, maka peningkatan mutu pendidikan harus selalu diprioritaskan, sebab jika tidak, maka kita akan selalu "kedodoran" dalam memenangkan persaingan global dalam beberapa sektor. Dalam era globalisasi ini siapa yang paling siap, maka dialah yang akan menjadi pemenangnya. Jika kita tidak menyiapkan diri, maka bisa berdampak, bahwa kita bisa menjadi budak di negeri sendiri.

Upaya peningkatan mutu pendidikan sudah diupayakan oleh pemerintah, insan pendidikan dan masyarakat pencinta pendidikan, namun berbagai usaha tersebut tampaknya kurang dapat menghasilkan mutu pendidikan secara optimal, kurang bisa membentuk manusia Indonesia seutuhnya sebagaimana dicita-citakan dalam pembukaan UUD 1945. Selama ini memang kita bisa menghasilkan ilmuwan-ilmuwan yang tangguh, kita bisa menghasilkan ahli-ahli berbagai bidang yang tidak kalah pinter dengan ilmuwan asing, akan tetapi hasil pendidikan kita ternyata kurang dapat memberikan kontribusi pada pembangunan sumber daya manusia di negeri tercinta ini. Hal itu antara lain disebabkan karena kurang komprehensifnya pendidikan yang kita berikan pada anak didik kita. Ada satu hal yang kurang dapat melengkapi pendidikan kita sehingga hasilnya juga kurang optimal dalam memberikan kontribusi dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia di negeri ini, yaitu pendidikan karakter.

Pendidikan karakter di sekolah sebenarnya sudah lama di laksanakan di sekolah-sekolah kita, mulai dari jenjang SD sampai SMA dengan berbagai nama. Ada yang menamakan pendidikan budi pekerti, ada yang menamakan pendidikan akhlak, ada yang menamakan pendidikan "tata krama" dan sebagainya, namun pendidikan karakter yang diberikan saat itu kurang komprehensif. Di samping banyak bersifat teori dan hafalan, pendidikan karakter tersebut juga tidak kontekstual. Perkembangan berikutnya, pendidikan karakter diberikan melalui matapelajaran pendidikan agama dan Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan, yang tidak melekat pada konteks matapelajaran yang dipelajari, lebih banyak bersifat hafalan dan pengetahuan dan kurang berorientasi pada praktik sehingga hasilnya tidak optimal.

Berdasarkan uraian di atas, masalah pokok dalam makalah ini adalah bagaimanakah

pemanfaatan manajemen pendidikan untuk penguatan pendidikan karakter di sekolah dasar, agar hasil pendidikan karakter di Sekolah Dasar menjadi optimal?

PEMBAHASAN

Pendidikan Karakter dan Permasalahannya

Sebenarnya masalah pendidikan karakter ini bukan hal baru bagi bangsa Indonesia, meski dulunya banyak dilaksanakan secara informal dan non formal. Pendidikan itu banyak dilakukan oleh orang tua dan tokoh-tokoh masyarakat dan juga oleh para guru secara terintegrasi dengan matapelajaran yang diajarkannya. Sejak dahulu bangsa kita telah dikenal memiliki karakter yang baik, jujur, disiplin, menghormati orang lain, suka menolong, bergotong royong, suka berkorban, dan karakter positif lainnya. Namun demikian, pada akhir-akhir ini bangsa kita seperti kehilangan karakter yang demikian itu. Dari segi kesopanan, bahkan kadang kita saat ini dapat dikatakan lebih tidak sopan dari pada bangsa yang dikenal liberal sekalipun. Bangsa-bangsa yang dikenal liberal itu jika mau mengkritik atau menolak pendapat orang lain masih ada basa-basi "permisi" dan diungkapkan dalam perilaku yang sopan, akan tetapi kita justru jarang memperhatikan norma-norma seperti itu. Jika kita tidak sependapat atau tidak ada kecocokan pendapat dengan orang lain, tidak jarang kita menyerang secara kasar, sarkasme bahkan adu pisik seperti yang dipertontonkan wakil-wakil rakyat kita dalam sidang DPR beberapa waktu yang lalu, yang justru diliput oleh mas media dunia. Ada pula kasus murid menganiaya gurunya hingga meninggal, banyak orang tua melaporkan guru anaknya ke polisi dengan dalih pelanggaran hak asasi anak, ada pula wakil bupati bertengkar secara terang-terangan dengan Bupatianya di depan publik. Sikap sarkasme terhadap orang lain dianggap sebagai perilaku yang wajar dan diungkapkan secara bisa tanpa mersa salah, dan sikap negatif lainnya dianggap sebagai hal wajar. Sungguh sangat ironis hal itu terjadi pada bangsa yang sebelumnya dikenal dunia sebagai bangsa yang santun dan beradab.

Di sisi lain, banyak kenyataan sehari-hari munculnya karakter yang kurang baik, kurang menghargai orang lain dari kebanyakan bangsa kita. Hal itu misalnya sering terjadi dalam berbagai pertemuan ilmiah, seminar atau workshop seperti ini, seorang pembicara dengan susah payah berusaha menjelaskan atau mendeskripsikan materi agar gamblang dan dimengerti oleh para hadirin, akan tetapi justru para hadirin banyak yang sibuk sendiri dengan

menerima telepon, kirim dan membaca sms, atau bicara sendiri dengan orang lainnya. Hal demikian itu hampir tidak pernah kita jumpai di negara-negara barat atau negara maju lainnya yang selama ini kita kenal individualis dan liberal. Aneh memang, akan tetapi itulah suatu kenyataan yang kita hadapi saat ini.

Sejarah telah mencatat bahwa pendidikan suatu bangsa tanpa disertai pendidikan karakter yang baik tidak akan bisa membawa keberhasilan secara optimal. Karakter-karakter positif seperti ketaatan pada Tuhan YME, kejujuran, disiplin, tanggung jawab, menghargai orang lain, membantu orang lain, rela berkorban, mampu bekerjasama dengan orang lain, dan karakter positif lainnya sangat diperlukan dalam rangka mengoptimalkan pencapaian tujuan pendidikan nasional dan dalam rangka pembangunan sumber daya manusia di negeri tercinta ini. Mungkin tanpa pendidikan karakter yang baik kita bisa berhasil mencapai prestasi akademik yang bagus, akan tetapi kemungkinan prestasi akademik yang bagus tersebut tidak akan membawa manfaat apapun dalam pembangunan bangsa, malah hal itu akan dapat menjadi malapetaka bangsa. Banyak kasus-kasus korupsi, KKN, atau penyalahgunaan wewenang justru dilakukan oleh orang-orang yang memiliki prestasi akademik tinggi akan tetapi tidak memiliki karakter yang positif. Kita bisa tengok sosok Gayus, Nazaruddin, Jendral Joko atau koruptor kakap lainnya. Mereka itu ternyata secara akademik memiliki kemampuan yang sangat baik, namun sayangnya tidak diimbangi dengan karakter yang baik pula. Sayang sekali, mereka yang seharusnya dapat berperan aktif dalam pembangunan bangsa ini, justru malah menjadi malapetaka bagi bangsa kita.

Selama ini pendidikan karakter di sekolah dibebankan pada guru agama dan guru PKn saja. Dalam kenyataannya hal itu tidak bisa mencapai hasil belajar secara optimal, sebab pendidikan karakter yang dilaksanakan tidak bisa bersifat kontekstual. Pendidikan karakter harus bersifat kontekstual dalam pengertian melekat pada kasus dan konteks matapelajaran/matakuliah tertentu. Dengan demikian pendidikan karakter seharusnya melekat pada matapelajaran/matakuliah atau bidang studi yang diajarkan. Sebagai satu contoh ketika guru/ dosen mengajarkan ilmu komputer, maka guru harus sekaligus menanamkan pendidikan karakter di sini. Pendidikan karakter yang melekat tersebut misalnya, guru menjelaskan bahwa komputer itu alat yang canggih, namun kemanfaatannya sangat bergantung pada orang-orang di belakang

komputer (*the man behind computer*). Oleh karena itu harus diberikan pemahaman pada anak-anak didik kita, bahwa kita harus jujur, disiplin, bertanggung jawab dan harus bertekad hanya akan menggunakan komputer untuk hal-hal yang positif demi kemaslahatan bangsa. Demikian juga dalam pelajaran matematika, IPA, IPS, Bahasa dan lain-lainnya, semuanya harus disertai dengan pendidikan karakter yang positif.

Bukti-bukti menunjukkan bahwa karakter yang melekat pada suatu bangsa dapat mempengaruhi mutu pendidikan suatu bangsa. Hasil evaluasi dari *International Education Achievement (IEA)* tahun 2014 menyatakan, bahwa salah satu faktor yang menyebabkan mutu pendidikan di Indonesia rendah adalah karena budaya membaca (sebagai salah satu karakter positif yang harus dimiliki oleh bangsa) masih lemah, kemandirian belajar anak-anak kita juga masih lemah. Hasil penilaian IEA tersebut tentang minat membaca anak-anak Indonesia ditempatkan pada peringkat 38 dari 39 negara ASIA yang diteliti. Kita hanya satu tingkat di atas Timor Leste.

Sudah 70 tahun kita merdeka, namun kita masih belum dapat menemukan karakter jati diri bangsa ini secara tepat. Jati diri bangsa kita sebenarnya sudah ada, akan tetapi (mungkin) rusak di tengah jalan. Kita masih banyak berorientasi pada karakter bangsa lain yang belum jelas apakah cocok dengan karakter bangsa kita atau tidak, kita masih sering ragu. Selain kita gagal dalam membentuk karakter positif bangsa, kita malah menemukan karakter negatif yang menonjol dan mewarnai bangsa kita saat ini. Jika kita menganalisis secara jujur, maka kita akan menemukan beberapa karakter negatif yang mewarnai berbagai segi kehidupan sehari-hari kita. Karakter tersebut antara lain meliputi perilaku korupsi, KKN, politik uang, tidak jujur/bohong, tidak menepati janji, malas, budaya instan, tidak disiplin, pemeras/pemalak/penarget, penakut, tidak adil dan lain-lain.

Bangsa kita saat ini memang masih dalam keadaan sakit yang parah. Banyak perilaku yang menyimpang dari karakter yang positif justru didukung dan dilaksanakan dengan tanpa merasa salah, maludan dosa. Membuang sampah di jalan dan tempat umum dianggap sebagai hal biasa, melanggar peraturan lalu lintas dianggap biasa, suap-menyuap untuk menjadi PNS atau apa saja juga dianggap wajar. Anehnya orang yang menegakkan kebenaran malah diusir atau dimusuhi. Yang lebih seru lagi, malah perilaku negatif justru banyak ditunjukkan oleh pemimpin bangsa kita di negeri kita tercinta ini. Mari kita

perhatikan kasus korupsi dan wajah kusam otomi daerah kita (2010-2018), terdapat 20 gubernur dari 33 provinsi terkena kasus korupsi (60,61%), 348 bupati/walikota dari 514 kabupaten/kota terkena kasus korupsi (67.70%). Jika dijumlah antara gubernur dan Bupati/Walikota yang terkena kasus korupsi sampai dengan tahun 2018, maka terdapat sebanyak 368 dari 547 (67,28%) kepala daerah 9 Gubernur dan Bupati/Wali kota di seluruh Indonesia bermasalah dan berurusan dengan hukum. Pada tahun 2014, hasil pemeriksaan BPK masih menunjukkan, bahwa terdapat 311 (57, 38%) kepala daerah (bupati/wali kota dan gubernur) dari 542 kepala daerah seluruh Indonesia yang bermasalah dan berurusan dengan hukum (Gresnews.com, 2014).

Arah, Tujuan, Manfaat dan Unsur Pendidikan Karakter

Dengan memperhatikan uraian pendidikan karakter di atas, maka seharusnya arah pendidikan karakter kita saat ini adalah untuk menemukan kembali jati diri bangsa, mengembalikan jati diri bangsa, dan membangun kembali jati diri bangsa yang hilang ditengah perjalanan bangsa dalam era globalisasi ini, sehingga dapat meningkatkan daya kompetitif SDM bangsa ini ditengah-tengah era globalisasi dan pasar bebas.

Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 3, menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan nasional 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.

Berdasarkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional tersebut, jelas bahwa pendidikan di setiap jenjang, harus diselenggarakan secara sistematis guna mencapai tujuan tersebut. Hal tersebut berkaitan dengan pembentukan karakter peserta didik sehingga mampu bersaing, beretika, bermoral, sopan santun dalam berinteraksi dengan masyarakat. Karakter yang dimaksudkan tersebut merupakan nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan

berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat. Pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa (YME), diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan sehingga menjadi "insan kamil".

Pendidikan karakter bertujuan untuk meningkatkan mutu penyelenggaraan dan hasil pendidikan di sekolah yang mengarah pada pencapaian pembentukan karakter dan akhlak mulia peserta didik secara utuh, terpadu, dan seimbang, sesuai standar kompetensi lulusan. Melalui pendidikan karakter diharapkan peserta didik mampu secara mandiri meningkatkan dan menggunakan pengetahuannya, mengkaji dan menginternalisasi serta mempersonalisasi nilai-nilai karakter dan akhlak mulia sehingga terwujud dalam perilaku sehari-hari dimasyarakat.

Pendidikan dan pembinaan karakter juga termasuk dalam materi yang harus diajarkan dan dikuasai serta direalisasikan oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Permasalahannya, pendidikan karakter di sekolah selama ini baru menyentuh pada tingkatan pengenalan norma atau nilai-nilai, dan belum pada tingkatan internalisasi dan tindakan nyata dalam kehidupan sehari-hari masyarakat. Pendidikan karakter seharusnya membawa peserta didik ke pengenalan nilai secara kognitif, penghayatan nilai secara afektif, dan akhirnya ke pengamalan nilai secara nyata.

Pendidikan karakter harus dilaksanakan sejak anak usia dini (mulai dari pendidikan keluarga dan di PAUD) sampai dengan Pendidikan Tinggi (Masyhud, 2002; Davis, 1989). Namun demikian pelaksanaan pendidikan karakter di sekolah dan pendidikan tinggi tidak boleh terlalu membebani peserta didik. Pendidikan karakter tidak perlu dilaksanakan dalam bentuk matapelajaran tersendiri, namun harus diintegrasikan ke dalam berbagai matapelajaran yang ada, sehingga dapat bersifat kontekstual (Masyhud, 2012a; 2009). Dengan demikian pendidikan karakter tersebut akan lebih bermakna bagi peserta didik. Pendidikan karakter harus ditekankan pada metode langsung dan lebih bersifat afektif, menonjolkan bentuk praktik dan refleksi diri daripada teori (Masyhud, 2012b), sehingga hasil pembelajaran akan dapat tercapai lebih efektif. Demikian juga pendidikan karakter hendaknya

dilakukan dalam berbagai strategi pembelajaran, sehingga dapat mengoptimalkan pencapaian "nurturant effect" atau tujuan pengiring yang optimal (Masyhud, 2015).

Hasil penelitian di Harvard University Amerika Serikat, menunjukkan bahwa kesuksesan seseorang tidak hanya ditentukan semata-mata oleh pengetahuan dan kemampuan teknis (*hard skill*) saja, tetapi lebih oleh kemampuan mengelola diri dan orang lain (*soft skill*). Penelitian ini mengungkapkan, kesuksesan hanya ditentukan sekitar 20 persen oleh *hard skill* dan sisanya 80 persen oleh *soft skill*. Bahkan orang-orang tersukses di dunia bisa berhasil dikarenakan lebih banyak didukung kemampuan *soft skill* daripada *hard skill* (Mashud, 2012a; FKIP Unej, 2011; Fathul Muin, 2011). Hal ini mengisyaratkan bahwa mutu pendidikan karakter peserta didik sangat penting untuk ditingkatkan. *Soft skill* ini merupakan bagian karakter yang harus dibentuk melalui pendidikan mulai tingkat PAUD sampai dengan perguruan tinggi.

Kementerian Pendidikan Nasional telah mengembangkan *grand design* pendidikan karakter untuk setiap jalur, jenjang, dan jenis satuan pendidikan. *Grand design* ini menjadi rujukan konseptual dan operasional pengembangan, pelaksanaan, dan penilaian pada setiap jalur dan jenjang pendidikan. Berdasarkan *Grand design* pendidikan karakter nasional menyebutkan bahwa konfigurasi karakter dalam konteks totalitas proses psikologis dan sosial-kultural tersebut dikelompokkan dalam: Olah Hati (*Spiritual and emotional development*), Olah Pikir (*intellectual development*), Olah Raga dan Kinestetik (*Physical and kinesthetic development*), dan Olah Rasa dan Karsa (*Affective and Creativity development*) (FKIP Unej, 2011; Masyhud, 2012a).

Karakter seseorang yang terbentuk akan dipengaruhi oleh pola pikir dan pola sikap yang dianut oleh seseorang/peserta didik. Kalau pola pikir dan pola sikap yang dianut dilandaskan pada iman dan taqwa kepada Tuhan sebagai pencipta dan pengatur makhluknya maka akan terbentuknya karakter yang tepat dan kuat yang terimplementasi dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat, baik itu karakter terhadap diri sendiri, sesama, lingkungan dan kebangsaan yang diperoleh melalui aktivitas olah pikir, olah hati, olah raga dan olah rasa dan karsa.

Nilai-nilai dalam pendidikan karakter seharusnya merupakan sesuatu yang memberi makna hidup dan dijunjung tinggi yang mewarnai dan menjiwai tindakan seseorang. Pengertian tersebut menjelaskan bahwa nilai

merupakan sesuatu yang abstrak dalam diri manusia yang mendorong sikap dan tingkah laku sehari-hari. Dengan kata lain, sikap dan tingkah laku merupakan cerminan nilai yang dianut oleh seseorang. Cerminan nilai yang dianut seseorang di antaranya dapat dilihat dari cara berpakaian, cara berbicara, teman-teman yang dipilih, interaksi sosial, dan bagaimana hubungan dengan saudara-saudara dan teman-temannya. Nilai tersebut adalah merupakan suatu kualitas yang dibedakan menurut (a) kemampuannya untuk berlipat ganda atau bertambah meskipun sering diberikan kepada orang lain dan (b) kenyataan bahwa makin banyak nilai diberikan kepada orang lain, makin banyak pula nilai serupa yang dikembalikan dan diterima dari orang lain. Nilai memiliki sifat relatif, sekaligus universal. Ada nilai-nilai tertentu yang dianut oleh sebagian orang atau kelompok, sementara tidak oleh kelompok yang lain. Ada pula nilai yang dianut oleh manusia secara umum. Nilai yang benar dan diterima secara universal adalah nilai yang menghasilkan suatu perilaku dan perilaku itu berdampak positif bagi yang menjalankan maupun bagi orang lain.

Para ahli pendidikan karakter mengemukakan, bahwa ada duabelas nilai yang perlu dikembangkan pada diri anak. Duabelas nilai tersebut dibedakan ke dalam dua kategori, yakni nilai-nilai nurani (*values of being*) dan nilai-nilai memberi (*values of giving*). Nilai nurani meliputi kejujuran, keberanian, cinta damai, keandalan diri, disiplin, dan kemurnian. Sementara nilai-nilai memberi meliputi setia, hormat, kasih sayang, peka, ramah, dan adil.

Dalam praktiknya, kedua kategori nilai tersebut bertemu, saling tumpang tindih, dan saling mewarnai. Seseorang mulai mengembangkan nilai-nilai nurani seperti kejujuran dan disiplin dengan mempraktikkan nilai-nilai tersebut pada diri sendiri dan dalam diri sendiri. Sementara itu, seseorang mulai mengembangkan rasa sayang, kepekaan, dan keramahan dengan memberikan nilai-nilai tersebut kepada orang lain. Ketika seseorang mempraktikkan rasa sayang dan hormat kepada diri sendiri dan membangun nilai-nilai itu dalam dirinya, sekaligus ia menularkan nilai-nilai itu kepada orang lain melalui teladan. Kedua kategori nilai tersebut ditanamkan dengan mengacu pada pedoman yang berlaku bagi masing-masing nilai. Pedoman ini perlu diikuti oleh siapapun yang memiliki kewajiban di dalam menanamkan berbagai nilai positif kepada pihak lain. Ketika ingin menanamkan nilai kejujuran, misalnya, seseorang paling tidak perlu mengikuti

ketentuan (a) bersikap jujur kepada subjek; (b) memberikan pujian dan kesempatan untuk mengulang; dan (c) menunjukkan sebab-akibat terkait dengan sikap jujur dan tidak jujur.

Pendidikan karakter bangsa yang ideal mengacu pada 18 pilar karakter yang dapat diintegrasikan ke dalam seluruh mata pelajaran akademis (Kemendikbud dalam FKIP, 2011). Program yang menyeluruh ini bertujuan untuk menyeimbangkan antara hati, otak dan otot (Pendidikan Holistik). Diharapkan mereka akan menjadi anak-anak yang berfikir kreatif, bertanggung jawab dan memiliki pribadi yang mandiri (manusia holistik). Kedelapanbelas pilar

pendidikan karakter tersebut adalah sebagai berikut: (1) cinta Tuhan dan segenap ciptaan-Nya (*Religious*), (2) jujur, (3) toleran, (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, dan (18) tanggung jawab (Kemendikbud, dalam FKIP 2011).

Nilai-nilai karakter dan diskripsinya tersebut dapat diperiksa pada tabel Nomor 1 sebagai berikut:

Tabel 1: Nilai-Nilai Karakter dan Deskripsinya

No	Nilai	Deskripsi
1	Religius	Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, serta hidup rukun dengan pemeluk agama lain.
2	Jujur	Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.
3	Toleran	Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya
4	Disiplin	Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
5	Kerja Keras	Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya
6	kreatif	Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari apa yang telah dimiliki
7	Mandiri	Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas
8	Demokratis	cara berfikir, bersikap dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain
9	Rasa Ingin tahu	sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar
10	Semangat Kebangsaan	cara berfikir, bertindak, dan wawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.
11	Cinta Tanah Air	Cara berfikir, bersikap dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsanya.
12	Menghargai Prestasi	Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui dan menghormati keberhasilan orang lain.
13	Bersahabat/ Komunikatif	Tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerjasama dengan orang lain.
14	Cinta Damai	Sikap, perkataan dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya
15	Gemar Membaca	Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya.
16	Peduli Lingkungan	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.
17	Peduli Sosial	Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan bagi orang lain dan masyarakat yang membutuhkan

No	Nilai	Deskripsi
18	Tanggung-jawab	Sikap dan perilaku seseorang dalam melaksanakan tugas dan kewajibannya terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan YME

(Sumber: Kemendikbud dalam FKIP, 2011; Masyhud, 2012a)

Metode Pendidikan Karakter

Metode yang dapat digunakan dalam pendidikan karakter paling tepat adalah metode disebut sebagai "Refleksi Rutin" atau *Apperception*. Setiap pagi anak-anak diminta untuk mengikuti kegiatan refleksi pilar selama 15-20 menit sesuai dengan pilar yang sedang diterapkan saat itu. Pemberian waktu khusus untuk refleksi memberikan kesempatan pada anak untuk mengekspresikan secara verbal pengetahuannya, kecintaannya dan bagaimana seharusnya mereka bertindak sesuai pilar.

Informasi tentang model pendidikan karakter sebagaimana dikemukakan dapat menjadi salah satu acuan bagi pengajar bahasa dan sastra Indonesia di dalam menerapkan pendidikan karakter yang terintegrasi ke dalam proses pembelajaran. Pengajar bahasa dan sastra Indonesia dapat memilih nilai-nilai yang akan ditanamkan melalui materi bahasan mata pelajarannya. Nilai-nilai tersebut dapat ditanamkan melalui beberapa pokok atau sub pokok bahasan yang berkaitan dengan nilai-nilai hidup. Pengajar bahasa dan sastra Indonesia jangan hanya mengajarkan bahasa yang benar saja, akan tetapi juga harus mengajarkan bahasa yang "baik". Bahasa yang benar adalah bahasa yang menurut kaidah dan tata bahasa yang benar. Akan tetapi bahasa yang "baik" adalah bahasa yang digunakan menurut konteks dan budaya masyarakat yang berlaku. Dengan model seperti ini, semua guru adalah pengajar pembelajaran pengembangan karakter. Keunggulan model ini adalah semua guru ikut bertanggungjawab akan penanaman nilai-nilai kepada siswa. Pemahaman nilai dalam diri anak tidak melulu bersifat *informative-cognitive*, melainkan bersifat terapan pada tiap mata pelajaran atau bersifat *applicative-affective*. Kelemahan dari model ini adalah pemahaman dan persepsi tentang nilai-nilai yang akan ditanamkan harus jelas dan sama bagi semua guru/dosen. Tidak boleh ada perbedaan persepsi dan pemahaman tentang nilai, karena bila hal ini terjadi maka justru akan membingungkan peserta didik.

Di samping memilih nilai-nilai yang akan ditanamkan, seorang pengajar perlu memilih strategi yang dinilai tepat agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai. Strategi penanaman

nilai-nilai kepada peserta didik hendaknya tidak sekedar mengandalkan penjelasan atau diskusi-diskusi saja, melainkan juga mengakomodasikan berbagai aktivitas yang membuat peserta didik memahami berbagai kondisi melalui pengamatan dan pengalaman. Wuriyanto (2010) memberikan istilah model "Imunisasi" untuk pendidikan karakter yang mementingkan pengamatan siswa tersebut. Pada model "Imunisasi", peserta didik didekatkan kepada realitas. Dalam model ini diberikan pemahaman adanya berbagai konsekuensi. Para ahli menilai model ini dapat menjadikan peserta didik kokoh dalam berbagai situasi. Jika diperlukan aplikasi model ini dapat diterapkan melalui "*out bond learning*".

Pelaksanaan pendidikan karakter yang melekat pada mata pelajaran/matakuliah tidak terlepas dari peran serta dan dukungan sekolah/kampus. Sekolah/kampus seyogyanya memberikan dukungan melalui pembudayaan dalam seluruh aktivitas dan suasana sekolah/kampus. Pembudayaan akan menimbulkan suatu pembiasaan. Untuk menumbuhkan karakter positif, sekolah/kampus perlu merencanakan suatu kebudayaan dan kegiatan pembiasaan. Pembiasaan adalah alat pendidikan yang baik dalam pendidikan karakter. Bagi peserta didik (utamanya yang masih kecil), pembiasaan sangat penting karena dengan pembiasaan itulah akhirnya suatu aktivitas akan menjadi milik peserta didik di kemudian hari. Pembiasaan yang baik akan membentuk sosok manusia yang berkepribadian baik pula. Sebaliknya, pembiasaan yang buruk akan membentuk sosok manusia yang berkepribadian buruk pula. Pembiasaan ini dapat dilakukan melalui pemberian tugas atau penerapan kegiatan melalui metode pembelajaran tertentu, seperti kerja kelompok dan kedisiplinan dalam tugas. Dapat pula dilakukan melalui doa bersama pada awal dan akhir pembelajaran di bawah bimbingan pengajar.

Pengembangan pendidikan karakter diyakini perlu dan penting untuk dilakukan oleh sekolah dan *stakeholders*-nya untuk menjadi pijakan dalam penyelenggaraan pendidikan karakter di sekolah. Pendidikan karakter dikembangkan melalui tahap pengetahuan (*knowing*), pelaksanaan (*acting*),

dan kebiasaan (*habit*). Karakter tidak terbatas pada pengetahuan saja. Seseorang yang memiliki pengetahuan kebaikan belum tentu mampu bertindak sesuai dengan pengetahuannya, jika tidak terlatih (menjadi kebiasaan) untuk melakukan kebaikan tersebut. Karakter juga menjangkau wilayah emosi dan kebiasaan diri. Dengan demikian diperlukan tiga komponen karakter yang baik (*components of good character*) yaitu *moral knowing* (pengetahuan tentang moral), *moral feeling* atau perasaan (penguatan emosi) tentang moral, dan *moral action* atau perbuatan bermoral. Hal ini diperlukan agar peserta didik dan atau warga sekolah lain yang terlibat dalam sistem pendidikan tersebut sekaligus dapat memahami, merasakan, menghayati, dan mengamalkan (mengerjakan) nilai-nilai kebajikan (moral).

Dimensi-dimensi yang termasuk dalam *moral knowing* yang akan mengisi ranah kognitif adalah kesadaran moral (*moral awareness*), pengetahuan tentang nilai-nilai moral (*knowing moral values*), penentuan sudut pandang (*perspective taking*), logika moral (*moral reasoning*), keberanian mengambil sikap (*decision making*), dan pengenalan diri (*self knowledge*). *Moral feeling* merupakan penguatan aspek emosi peserta didik untuk menjadi manusia berkarakter. Penguatan ini berkaitan dengan bentuk-bentuk sikap yang harus dirasakan oleh peserta didik, yaitu kesadaran hati nurani (*conscience*), percaya diri, harga diri (*self esteem*), kepekaan terhadap derita orang lain (*emphaty*), cinta kebenaran (*loving the good*), pengendalian diri (*self control*), kerendahan hati (*humility*). *Moral action* merupakan perbuatan atau tindakan moral yang merupakan hasil (*outcome*) dari dua komponen karakter lainnya. Untuk memahami apa yang mendorong seseorang dalam perbuatan yang baik (*act morally*) maka harus dilihat tiga aspek lain dari karakter yaitu kompetensi (*competence*), keinginan (*will*), dan kebiasaan (*habit*) (Masyhud, 2012a).

Pengembangan karakter dalam suatu sistem pendidikan adalah keterkaitan antara komponen-komponen karakter yang mengandung nilai-nilai perilaku, yang dapat dilakukan atau bertindak secara bertahap dan saling berhubungan antara pengetahuan nilai-nilai perilaku dengan sikap atau emosi yang kuat untuk melaksanakannya, baik terhadap Tuhan YME, dirinya, sesama, lingkungan, bangsa dan negara serta dunia internasional.

Kebiasaan berbuat baik tidak selalu menjamin bahwa manusia yang telah terbiasa

tersebut secara sadar menghargai pentingnya nilai karakter (*valuing*). Karena mungkin saja perbuatannya tersebut dilandasi oleh rasa takut untuk berbuat salah, bukan karena tingginya penghargaan akan nilai itu (McPhearson, Growson & Pitner, 1986; Thomas, 2012)). Misalnya ketika seseorang berbuat jujur hal itu dilakukan karena dinilai oleh orang lain, bukan karena keinginannya yang tulus untuk menghargai nilai kejujuran itu sendiri. Oleh karena itu dalam pendidikan karakter diperlukan juga aspek perasaan (*affection*) atau emosi. Komponen ini dalam pendidikan karakter disebut dengan "*desiring the good*" atau keinginan untuk berbuat kebaikan. Harus kita tanamkan kepada anak didik kita, bahwa "niat" berbuat baik itu jauh lebih baik dari pada "perbuatan" baik itu sendiri (Masyhud, 2009); Masyhud dan Khusnurridlo, 1996). Sebab jika perbuatan disertai niat baik, maka perbuatan tersebut akan dilakukan secara ikhlas dan *lillahi ta'ala*. Akan tetapi perbuatan baik dapat saja disertai pamrih tertentu dan tidak ikhlas. Pendidikan karakter yang baik dengan demikian harus melibatkan bukan saja aspek "*knowing the good*" (*moral knowing*), tetapi juga "*desiring the good*" atau "*loving the good*" (*moral feeling*), dan "*acting the good*" (*moral action*). Tanpa adanya kolaborasi antara pemikiran, perasaan, dan moral dalam tindakan, maka manusia akan sama seperti robot yang terindoktrinasi oleh sesuatu paham (Goleman, 2001; Good & Brophy, 1977). Dengan demikian jelas bahwa karakter dikembangkan melalui tiga langkah, yakni mengembangkan *moral knowing*, kemudian *moral feeling*, dan *moral action*. Dengan kata lain, makin lengkap komponen moral yang dimiliki anak didik kita, maka akan makin membentuk karakter yang baik atau unggul/tangguh.

Prinsi-prinsip Pelaksanaan Pendidikan Karakter

Agar pendidikan karakter bangsa melalui sekolah dapat berjalan efektif, maka harus diperhatikan beberapa prinsip pendidikan karakter bangsa sebagai berikut:

1. Mempromosikan nilai-nilai dasar etika sebagai basis karakter;
2. Mengidentifikasi dan memperkenalkan karakter secara komprehensif kepada anak didik yang mencakup pemikiran, perasaan, dan perilaku
3. Menggunakan pendekatan yang tajam, proaktif dan efektif untuk membangun karakter;

4. Memberikan tauladan atau contoh karakter pada setiap momen pembelajaran dan dalam komunikasi dengan anak didik sehari-hari;
5. Menciptakan komunitas sekolah/lampus yang memiliki kepedulian terhadap Sang Pencipta, sesama, lingkungan hidup dan peraturan yang ada;
6. Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menunjukkan perilaku yang baik;
7. Memiliki cakupan terhadap kurikulum yang bermakna dan menantang yang menghargai semua peserta didik, membangun karakter mereka, dan membantu mereka untuk sukses;
8. Mengusahakan tumbuhnya motivasi diri pada para peserta didik;
9. Memfungsikan seluruh staf sekolah sebagai komunitas moral yang berbagi tanggung jawab untuk pendidikan karakter dan setia pada nilai dasar yang sama;
10. Adanya pembagian kepemimpinan moral dan dukungan luas dalam membangun inisiatif pendidikan karakter;
11. Memfungsikan keluarga dan anggota masyarakat sebagai mitra dalam usaha membangun karakter; dan
12. Mengevaluasi karakter sekolah, fungsi staf sekolah sebagai guru-guru karakter, dan manifestasi karakter positif dalam kehidupan peserta didik. (FKIP Unej, 2011; Masyhud, 2012a; 2012b)

Pelaksanaan pendidikan karakter bangsa di sekolah di samping harus diintegrasikan ke dalam matapelajaran, juga harus diintegrasikan dengan berbagai kegiatan sekolah, terutama kegiatan-kegiatan ekstra sekolah secara terintegrasi, misalnya dalam kegiatan orientasi siswa, pembinaan lingkungan hidup, kegiatan olah raga dan sebagainya. Secara lebih detail berbagai kegiatan di luar jam pelajaran yang dapat digunakan sebagai pembentukan karakter anak dapat diperiksa pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4 Ekstra kurikuler dan Nilai-Nilai Karakter

No.	Bentuk Kegiatan	Nilai-nilai
1.	Pembiasaan Akhlak Mulia	Religius, Taat kepada Tuhan YME, Syukur, Ikhlas, Sabar, Tawakkal
2.	Masa Orientasi Siswa/Mahasiswa	Percaya Diri, Patuh pada aturan-aturan sosial, Bertanggungjawab, Cinta Ilmu, Santun, Sadar akan hak dan kewajiban diri dan orang lain
3.	Organisasi Siswa/Mahasiswa Intra Sekolah	Percaya Diri, Kreatif dan Inovatif, Mandiri, Bertanggungjawab, Menepati Janji, Berinisiatif, Disiplin, Visioner, Pengabdian/dedikatif, Bersemangat, Demokratis
4.	Tatakrama dan Tata Tertib Kehidupan Sosial Sekolah/kampus	Dapat Dipercaya, Jujur, Menepati Janji, Rendah Hati, Malu Berbuat salah, Pemaaf, Berhati Lembut, Disiplin, Bersahaja, Pengendalian Diri, Taat Peraturan, Toleran, Peduli sosial dan lingkungan
5.	Kepramukaan/ Outbond activity	Percaya Diri, Patuh pada aturan-aturan sosial, Menghargai keberagaman, Berpikir logis, kritis, kreatif dan inovatif, Mandiri, Pemberani, Bekerja Keras, Tekun, Ulet/Gigih, Disiplin, Visioner, Bersahaja, Bersemangat, Dinamis, Pengabdian, Tertib, Konstruktif
6.	Upacara Bendera	Bertanggungjawab, Nasionalis, Disiplin, Bersemangat, Pengabdian, Tertib, Berwawasan Kebangsaan
7.	Pendidikan Pendahuluan Bela Negara	Rela Berkorban, Pemberani, Disiplin, Bersemangat, Pengabdian, Toleran, Menghargai Keberagaman, Kebersamaan, Nasionalis
8.	Pendidikan Berwawasan Kebangsaan	Cinta tanah air, Menghargai keberagaman, Sadar akan hak dan kewajiban diri dan orang lain, Peduli sosial dan lingkungan, Demokratis, Tidak rasis, Menjaga persatuan, Memiliki semangat membela bangsa/negara
9.	Usaha Kesehatan Sekolah/kampus	Patuh pada aturan-aturan sosial, Bergaya hidup sehat, Peduli sosial dan lingkungan, Cinta keindahan
10.	Palang Merah Remaja (PMR)	Bergaya hidup sehat, Disiplin, Peduli sosial dan lingkungan
11.	Pendidikan Pencegahan Penyalahgunaan Narkoba	Percaya diri, Patuh pada aturan-aturan sosial, Bergaya hidup sehat, Sadar akan hak dan kewajiban diri dan orang lain, Disiplin

(Sumber: Kemendikbud dalam FKIP, 2011; Masyhud, 2012a)

Peran Manajemen Pendidikan

Pendidikan karakter sangat kompleks. Untuk dapat terlaksana pendidikan karakter dengan baik dan hasilnya juga efektif, maka pendidikan karakter harus ditunjang berbagai sumber. Pendidikan karakter tidak cukup dilaksanakan dengan teori-teori belaka, akan tetapi yang lebih penting adalah perbuatan, contoh dan sikap. Pendidikan karakter harus berbasis kearifan lokal dan kontekstual. Oleh karena itu berbagai sumber “nilai” (value) karakter yang bersumber dari masyarakat harus digunakan sebagai bahan pendidikan karakter. Pengembangan pendidikan karakter di sekolah hendaknya bersumber dari keluarga, lingkungan masyarakat dan lingkungan sekolah. Sekolah memiliki peran yang amat penting dalam menggali dan mengintegrasikan nilai-nilai karakter yang dipandang baik menurut keluarga, masyarakat dan sekolah dan kemudian

menuangkan sebagai bahan pendidikan karakter yang diprogramkan di sekolah. Di sinilah peran manajemen pendidikan sangat dibutuhkan. Manajemen pendidikan yang sesuai untuk hal tersebut adalah Manajemen Berbasis Sekolah (MBS).

Manajemen pendidikan harus dapat mensinkronkan program pendidikan karakter yang dilaksanakan oleh sekolah dengan keluarga dan lingkungan masyarakat di sekitarnya. Program pendidikan karakter di sekolah harus dirancang secara bersama antara sekolah, orang tua dan masyarakat. Kemudian dalam pelaksanaan dan pengawasannya juga harus ada kebersamaan antara sekolah, keluarga dan masyarakat. Peran sekolah, orang tua dan masyarakat dalam pendidikan karakter tersebut dapat digambarkan dalam diagram sebagai berikut:



Diagram 1: Peran sekolah, keluarga dan masyarakat dalam pendidikan karakter anak

Secara rinci kebersamaan tersebut harus muncul dalam setiap langkah sebagai berikut:

1. Perencanaan Program

Perencanaan Pendidikan karakter di sekolah dimulai dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- Identifikasi kebutuhan, sesuai dengan kondisi masyarakat sekitar. Kegiatan identifikasi ini dilakukan dengan melibatkan orang tua, masyarakat/komite sekolah dan orang sekolah.
- Pemilihan dan penetapan program pendidikan karakter yang sesuai dengan kebutuhan sekolah, orang tua dan masyarakat. Kegiatan ini dilakukan secara bersama antara sekolah, orang tua dan masyarakat.
- Rencana implementasi kegiatan pendidikan karakter. Dapat pula dilakukan rencana implementasi pendidikan karakter dilakukan

bersama antara sekolah orang tua, dan masyarakat. Di sini orang tua dan masyarakat dapat membahas model pendidikan karakter yang akan dilaksanakan, dan menetakan apa peran orang tua dan masyarakat dalam mensukseskan program pendidikan karakter bagi anak.

2. Pelaksanaan Program

Setelah dicapai kesepakatan tentang program pendidikan karakter, sekolah segera menindaklanjuti pelaksanaan program pendidikan karakter di sekolah. Dalam pelaksanaan pendidikan karakter di sekolah bagi anak SD, perlu adanya kerjasama yang baik antara sekolah, orang tua dan anak. Pendidikan karakter yang dilaksanakan di sekolah harus didukung oleh orang tua dan masyarakat. Nilai-nilai karakter yang ditanamkan di sekolah

harus didukung oleh orang tua dan masyarakat. Jangan sampai ada perbedaan pemahaman antara sekolah, orang tua dan masyarakat. Satu contoh Jika sekolah mengajarkan pada anak, jika akan memasuki rumah atau bertemu dengan orang lain anak harus berucap salam, maka orang tua dan masyarakat juga harus menjawab setiap salam anak. Dengan demikian pendidikan karakter yang ditanamkan pada anak akan bisa efektif.

3. Pengawasan dan Evaluasi Program

Agar pelaksanaan karakter di sekolah dapat berjalan secara efektif, maka dalam pelaksanaan harus diatur secara baik berdasarkan rencana yang telah dibuat sebelumnya serta dilakukan pemantauan dan evaluasi dengan bekerjasama dengan orang tua dan masyarakat. Pelaksanaan pemantauan dan evaluasi pendidikan karakter dilakukan bersama antara sekolah, orang tua dan masyarakat dengan sekolah sebagai pengendalinya. Monitoring, evaluasi dan pengendalian yang dilakukan sekolah antara lain dilakukan dengan menggunakan kartu kendali.

Aplikasi kartu kendali tersebut dalam kegiatan pendidikan karakter anak antara lain dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- a. Sekolah membuat kartu kendali untuk setiap anak sebagai alat komunikasi dan kendali dengan orang tua.
- b. Setiap sekolah mengajarkan suatu karakter tertentu dan untuk dipraktikkan di rumah, misalnya sholat berjamaah atau membaca doa sebelum makan, maka orang tua membubuhkan paraf bahwa anaknya telah menjalankan karakter tersebut.
- c. Begitu seterusnya, dan orang tua diminta untuk jujur tentang karakter anaknya demi keberhasilan pendidikan karakter yang diberikan pada anak.
- d. Jika anak masih belum lancar, orang tua juga diminta memberikan komentar bahwa anaknya masih belum lancar dalam mempraktikkan karakter tertentu tersebut.
- e. Kartu kendali tersebut juga dapat diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat, misalnya anak diharuskan berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat, misalnya sholat jamaah di masjid dan/atau kerjabakti dalam masyarakat, maka kartu kendali tersebut juga harus diparaf oleh Iman Masjid dan/atau pimpinan penyelenggaraan kegiatan masyarakat tersebut.

Dengan penggunaan kartu kendali tersebut diharapkan pendidikan karakter anak dapat menjadi tanggung jawab bersama antara sekolah,

orang tua dan masyarakat, sehingga pelaksanaan pendidikan karakter tersebut dapat lebih efektif.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian yang dikemukakan pada bagian sebelumnya dapat dikemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pendidikan karakter di sekolah memiliki nilai strategis dalam peningkatan kualitas pendidikan dan pembangunan sumber daya manusia dalam era globalisasi. Oleh karena itu pendidikan karakter di sekolah harus mendapatkan penangan secara serius dengan menggunakan metode yang variatif antara teori dan praktik.
2. Pendidikan karakter yang baik harus dilaksanakan secara sinergis, antara sekolah, orang tua dan masyarakat. Masing-masing pihak hendaknya saling mengisi dan mengontrol pelaksanaan pendidikan karakter yang dilaksanakan. Sekolah menanamkan pendidikan karakter pada anak, orang tua dan masyarakat membantu dalam implementasinya serta mengawasi dan memberikan masukan kepada sekolah.
3. Agar pendidikan karakter dapat terlaksana secara optimal, maka harus ditunjang dengan peran manajemen pendidikan yang efektif. Manajemen pendidikan dalam pendidikan karakter ini diperlukan dalam tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan pengendalian serta penilaiannya

DAFTAR PUSTAKA

- Ditjen Dikdasn, 2005. *Manajemen Berbasis Sekolah. Dit. Pendidikan Lanjutan Pertama*. Jakarta: Ditjen Dikdasn, Depdiknas.
- Ditjen Ketenagaan Ditjen Pendidikan Tinggi, 2010. *Model Perangkat RPP*. Jakarta: Ditjen Ketenagaan Ditjen Dikti
- Fathul Mu'in, 2011. *Pendidikan Karakter: Konstruksi Teoritik dan Praktik*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- FKIP Universitas Jember, 2011. *Pengembangan Dan Pengemasan Perangkat Pembelajaran Berbasis Karakter Melalui Pemaknaan Model Dalam Pembelajaran di SD; Modul PLPG Bagi Guru SD*. Jember: FKIP Universitas Jember.
- Gilley, Jerry W. dan Steven A. Egglan, 2009. *Principles of Human Resources Development*. New York: Addison Wesley Pub. Company. Inc.

- Goleman, Daniel, 2001. *Emotional Intelligence*. New York: Scientific American, Inc.
- Good, T. L., & Brophy, J. E., 2007. *Educational Psychology: A Realistic Approach* (2nd ed.) New York: Holt.
- Hunt, Gilbert, H Et. All. 2009. *Effective Teaching: Preparation and Implementaton*. Illinois: Charles C. Thomas Publisher.
- Indra Djati Sidi, 2000. Pendidikan dan Peran Guru Dalam Era Globalisasi, dalam *Majalah Komunika* No. 25/tahun VIII/2000
- Jalal, Fasli dan Dedi Supriyadi (ed). 2001. *Reformasi Pendidikan dalam Konteks Otonomi Daerah*. Yogyakarta: Adicipta.
- Koesoema, A. D., 2007. *Pendidikan Karakter: Strategi Mendidik Anak di Zaman Global*, Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Masyhud, M. Sulthon dan Khusnurridlo. 2006. *Manajemen Pondok Pesantren Dalam Perspektif Global*. Yogyakarta: Laksbang Presindo.
- Masyhud, M. Sulthon. 2002. *Guru dan Tugas Profesionalnya: Bacaan Pilihan Tebtang Kompetensi Dasar Mengajar guru Dan Upaya Pengembangannya*. Jember: Laboratorium Microteaching FKIP-Universitas Jember.
- Masyhud, M. Sulthon. 2011. Pendidikan karakter Bangsa: Suatu Tantangan dalam Upaya Peningkatan Daya Kompetitif Tenaga Kerja dalam Era Globalisasi, *Pidato Ilmiah, disampaikan disampaikan pada Wisuda Sarjana S1 Universitas Moch. Sroejji Jember pada hari Sabtu, tanggal 24 Desember 2011*.
- Masyhud, M. Sulthon. 2012a. *Membangun Semangat kerja Guru*. Yogyakarta: Laksbang Presindo.
- Masyhud, M. Sulthon. 2012b. Pentingnya Pendidikan Karakter Bangsa Dalam Era Globalisasi. *Pidato Ilmiah disampaikan dalam Dies Natalis dan Wisuda Sarjana S1 dan S2 Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE) "Mahardhika" Surabaya pada hari Sabtu, tanggal 25 Pebruari 2012*.
- Masyhud, M. Sulthon. 2012c. Peran Pendidikan Dalam Menyongsong Era Globalisasi. *Makalah disampaikan dalam Seminar Penulisan Karya Ilmiah yang diselenggarakan oleh Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE) MAHARDIKA Surabaya, di Hotel Satelit Surabaya, pada tanggal 07 Juli 2012*.
- Masyhud, M. Sulthon. 2015a. Pentingnya Pendidikan Karakter Bangsa Dalam Rangka Peningkatan Kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) Di Era Globalisasi. *Orasi Ilmiah disampaikan dalam Dies Natalis ke 51 Universitas Jember, pada hari Rabu, tanggal 18 November 2015 di di Gedung Sutarjo Universitas Jember*
- Masyhud, M. Sulthon. 2015b. The Role of Education in Globalization Era. *Makalah Disampaikan dalam Seminar Internasional Forum Fakultas Ilmu Pendidikan – Jurusan Ilmu Pendidikan (FIP-JIP) di Gorontalo, tanggal 9 – 11 September 2015*.
- Masyhud, M. Sulthon. 2016. *Manajemen Profesi Kependidikan*. Yogyakarta: Karunia Kalam Semesta.
- Masyhud, M. Sulthon., dan Khusnurridlo. 2006. *Manajemen Pondok Pesantren Dalam Perspektif Global*. Yogyakarta: LaksBang Presindo.
- Octavianus, Petrus. 2005. Menuju Indonesia Jaya (2005-2030) dan Indonesia Adidaya (2030-2055) jilid I, II dan III. Batu: Pdt. Dr. P. Octavianus , DD, Ph.D, 2005
- Prasetyo, Eko. 2005. *Orang Miskin Dilarang Sekolah*. Yogyakarta: Resist Book.
- Sallis, Edward. 1993. *Total Quality Management in Education*. London: Kogam Page.
- Tanje, Sixtus. 2009. *Globalisasi Pendidikan dan Ketidaksiapan Sekolah*. <http://researchengines.com/sixtus0409.html> akses tanggal 28 Oktober 2009.
- Thomas Lickona. 2012. *Mendidik Untk Membentuk Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara
- Tilaar, H.A.R. 1999. *Pengembangan Sumber Daya Manusia Dalam Era Globalisasi*. Jakarta: Grasindo.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2001 tentang Gerakan Pramuka
- United National Development Program (UNDP), 2017. *Human Developmen Index*. New York: UNDP.

PEMBELAJARAN MATEMATIKA DAN PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER

Prof. Dr. H. Wahyudin, M.Pd.¹✉

¹Program Studi Pendidikan Matematika FMIPA Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung

Abstrak

Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) merupakan kelanjutan dan revitalisasi gerakan nasional pendidikan karakter yang telah dimulai pada 2010 dan akan dilakukan secara menyeluruh dan sistematis pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Kerja sama dan komitmen dari kepala sekolah, guru, dan orangtua merupakan faktor kunci keberhasilan pelaksanaan pendidikan karakter di sekolah-sekolah. PPK diharapkan dapat menumbuhkan semangat belajar dan mengoptimalkan potensi peserta didik sehingga menjadi warga negara yang memiliki karakter kuat, mencintai bangsanya dan mampu menjawab tantangan era global. Lima nilai utama karakter bangsa dalam Gerakan PPK adalah nilai-nilai religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas.

Kata kunci: pembelajaran matematika, pendidikan karakter

Abstract

Strengthening Character Education (PPK) is a continuation and revitalization of the national character education movement that has begun in 2010 and will be done thoroughly and systematically at the level of primary and secondary education. The cooperation and commitment of principals, teachers, and parents is a key factor in the successful implementation of character education in schools. PPK is expected to foster the spirit of learning and optimize the potential of learners to become citizens who have strong character, love the nation and able to answer the challenges of the global era. The five main values of the nation's character in the PPK Movement are religious, nationalist, independent, mutual, and integrity.

Keywords: learning mathematics, character education

✉Alamat korespondensi:
Kampus UMK Gondangmanis, Bae Kudus Gd. L. Lt I PO. BOX 53 Kudus
Tlp (0291) 438229 Fax. (0291) 437198
E-mail: wahyudin_mat@yahoo.com.

ISBN: 978-602-1180-70-9

PENDAHULUAN

Penyelenggaraan pendidikan nasional terutama pendidikan dasar dan menengah dapat dikatakan sudah berada pada jalur yang tepat, karena telah memberikan pendidikan karakter sekaligus membentuk intelektualitas berupa kompetensi (Kemendikbud RI, 2017). Meskipun demikian, proporsi penerapan pendidikan karakter dengan pendidikan intelektual belum berimbang akibat berbagai faktor. Kesadaran sekaligus usaha pemusatan pendidikan karakter di jantung pendidikan nasional semakin kuat ketika pada tahun 2010 pemerintah Indonesia mengukuhkan sekaligus melaksanakan kebijakan Gerakan Nasional Pendidikan Karakter berlandaskan Rencana Aksi Nasional (RAN) Pendidikan Karakter Bangsa. Hal tersebut perlu dilanjutkan, dioptimalkan, diperdalam, dan bahkan diperluas sehingga diperlukan penguatan pendidikan karakter bangsa.

Konsep Penguatan Pendidikan Karakter

Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) merupakan kelanjutan dan revitalisasi gerakan nasional pendidikan karakter yang telah dimulai pada 2010. Gerakan penguatan pendidikan karakter menjadi semakin mendesak diprioritaskan disebabkan oleh berbagai persoalan yang mengancam keutuhan dan masa depan bangsa seperti maraknya tindakan intoleransi dan kekerasan yang mengancam kebinekaan dan keutuhan NKRI, munculnya gerakan-gerakan separatis, perilaku kekerasan dalam lingkungan pendidikan dan dimasyarakat, kejahatan seksual, tawuran pelajar, pergaulan bebas dan kecenderungan anak-anak muda pada narkoba.

Selain persoalan yang mengancam keutuhan dan masa depan bangsa, Indonesia juga menghadapi tantangan persaingan di tataran global, seperti rendahnya indeks pembangunan manusia Indonesia yang mengancam daya saing bangsa, lemahnya fisik anak-anak Indonesia karena kurang olah raga, rendahnya rasa seni dan estetika serta pemahaman etika yang belum terbentuk selama masa pendidikan. Berbagai alasan ini telah cukup menjadi dasar kuat untuk kembali diperkuatnya jati diri dan identitas bangsa melalui gerakan nasional pendidikan dengan meluncurkan Gerakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) yang akan dilakukan secara menyeluruh dan sistematis pada jenjang pendidikan dasar dan menengah.

Gerakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) dilaksanakan dengan memperhatikan asas keberlanjutan dan kesinambungan dan

menempati kedudukan fundamental dan strategis pada saat pemerintah memberlakukan revolusi karakter bangsa sebagaimana tertuang dalam Nawacita (Nawacita 8), menggelorakan Gerakan Nasional Revolusi Mental, dan menerbitkan RPJMN 2014-2019. Pendidikan karakter ditempatkan sebagai dimensi terdalam atau inti pendidikan nasional sehingga pendidikan karakter menjadi poros pelaksanaan pendidikan dasar dan menengah. Lebih lanjut, Gerakan PPK dipandang perlu mengintegrasikan, memperdalam, memperluas, dan sekaligus menyelaraskan berbagai program dan kegiatan pendidikan karakter yang sudah dilaksanakan sampai sekarang. Dalam hubungan ini **pengintegrasian** dapat berupa pemaduan kegiatan kelas, luar kelas disekolah, dan luar sekolah (masyarakat/komunitas); pemaduan kegiatan intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler; pelibatan secara serempak warga sekolah, keluarga, dan masyarakat; **perdalam** dan **perluasan** dapat berupa penambahan dan pengintensifan kegiatan-kegiatan yang berorientasi pada pengembangan karakter peserta didik, penambahan dan pemajanan kegiatan belajar peserta didik, dan pengaturan ulang waktu belajar peserta didik di sekolah atau luar sekolah; kemudian **penyelerasan** dapat berupa penyesuaian tugas pokok guru, Manajemen Berbasis Sekolah, dan fungsi Komite Sekolah dengan kebutuhan Gerakan PPK.

Gerakan Nasional Pendidikan Karakter yang telah dimulai sejak tahun 2010 sudah melahirkan sekolah-sekolah rintisan yang mampu melaksanakan pembentukan karakter secara kontekstual sesuai dengan potensi lingkungan setempat. Penguatan Pendidikan Karakter di sekolah diharapkan dapat memperkuat bakat, potensi dan talenta seluruh peserta didik. Banyak satuan pendidikan telah melaksanakan praktik baik (*best practice*) dalam penerapan pendidikan karakter. Dampak dari penerapan ini adalah terjadi perubahan mendasar di dalam ekosistem pendidikan dan proses pembelajaran sehingga prestasi mereka pun juga meningkat. Program PPK ingin memperkuat pembentukan karakter peserta didik yang selama ini sudah dilakukan di banyak sekolah. Dalam diskusi Praktik Baik Sekolah Pelaksana Penguatan Pendidikan Karakter yang diselenggarakan oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah pada tanggal 14 September 2016, Kemendikbud menemukan bahwa sebagian besar sekolah yang diundang sudah menerapkan pendidikan karakter melalui pembiasaan dengan kegiatan penumbuhan dan pembudayaan nilai-nilai karakter yang disepakati

oleh masing-masing sekolah. Kerja sama dan komitmen dari kepala sekolah, guru, dan orangtua umumnya menjadi faktor kunci keberhasilan pelaksanaan pendidikan karakter di masing-masing sekolah tersebut.

Penerapan penguatan pendidikan karakter akan berjalan dengan baik jika kepala sekolah sebagai pemimpin mampu menjadi pemimpin yang dapat dipercaya dan visioner. Menjadi orang yang dapat dipercaya berarti Kepala Sekolah merupakan sosok berintegritas, mampu menjadi manajer yang berfokus pada peningkatan kualitas pembelajaran melalui pembentukan karakter. Visioner berarti kepala sekolah memiliki visi jauh ke depan tentang kekhasan, keunikan, dan kualitas sekolah (*schoolbranding*) yang dibangunnya. Kemampuan manajerial kepala sekolah untuk menggali potensi lingkungan sebagai sumber belajar dan mengembangkan kerja sama dengan berbagai pemangku kepentingan dalam ekosistem pendidikan yang ada untuk mendukung program sekolah sangat diperlukan. Ada lima nilai utama karakter yang saling berkaitan membentuk jejaring nilai yang perlu dikembangkan sebagai prioritas Gerakan PPK. Kelima nilai utama karakter bangsa yang dimaksud adalah nilai-nilai religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas.

Prinsip-Prinsip Penguatan Pendidikan Karakter

Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) menurut Perpres 87/2017 didefinisikan sebagai gerakan pendidikan di sekolah untuk memperkuat karakter siswa melalui harmonisasi olah hati (etik), olah rasa (estetik), olah pikir (literasi), dan olah raga (kinestetik) dengan dukungan pelibatan publik dan kerja sama antara sekolah, keluarga, dan masyarakat yang merupakan bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM).

PPK diharapkan dapat menumbuhkan semangat belajar dan mengoptimalkan potensi peserta didik sehingga menjadi warga negarayang memiliki karakter kuat, mencintai bangsanya dan mampu menjawab tantangan era global. Lembaga pendidikan menjadi sarana strategis bagi pembentukan karakter bangsa karena memiliki struktur, sistem dan perangkat yang tersebar di seluruh Indonesia dari daerah sampai pusat. Tujuan program PPK adalah antara lain menanamkan nilai-nilai pembentukan karakter bangsa secara masif dan efektif melalui implementasi nilai-nilai utama dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (religius, nasionalis, mandiri, gotong-royong dan integritas) yang akan

menjadi fokus pembelajaran, pembiasaan, dan pembudayaan, sehingga pendidikan karakter bangsasinggah dapat mengubah perilaku, cara berpikir dan cara bertindak seluruh bangsa Indonesia menjadi lebih baik dan berintegritas.

Gerakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) dikembangkan dandilaksanakan dengan menggunakan prinsip-prinsip sebagai berikut:

Prinsip 1 Nilai-nilai Moral Universal

Gerakan PPK berfokus pada penguatan nilai-nilai moral universal yang prinsip-prinsipnya dapat didukung oleh segenap individu dari berbagai macam latar belakang agama, keyakinan, kepercayaan, sosial, dan budaya.

Prinsip 2 Holistik

Gerakan PPK dilaksanakan secara holistik, dalam arti pengembangan fisik (olah raga), intelektual (olah pikir), estetika (olah rasa), etika dan spiritual (olah hati) dilakukan secara utuh-menyeluruh dan serentak, baik melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler, berbasis pada pengembangan budaya sekolah maupun melalui kolaborasi dengan komunitas-komunitas di luar lingkungan pendidikan.

Prinsip 3 Terintegrasi

Gerakan PPK sebagai poros pelaksanaan pendidikan nasional terutama pendidikan dasar dan menengah dikembangkan dan dilaksanakan dengan memadukan, menghubungkan, dan mengutuhkan berbagai elemen pendidikan, bukan merupakan program tempelan dan tambahan dalam proses pelaksanaan pendidikan.

Prinsip 4 Partisipatif

Gerakan PPK dilakukan dengan mengikutsertakan dan melibatkan publik seluas-luasnya sebagai pemangku kepentingan pendidikan sebagai pelaksana Gerakan PPK. Kepala sekolah, pendidik, tenaga kependidikan, komite sekolah, dan pihak-pihak lain yang terkait dapat menyepakati prioritas nilai-nilai utama karakter dan kekhasan sekolah yang diperjuangkan dalam Gerakan PPK, menyepakati bentuk dan strategi pelaksanaan Gerakan PPK, bahkan pembiayaan Gerakan PPK.

Prinsip 5 Kearifan Lokal

Gerakan PPK bertumpu dan responsif pada kearifan lokal nusantara yang demikian beragam dan majemuk agar kontekstual dan membumi. Gerakan PPK harus bisa mengembangkan dan memperkuat kearifan lokal nusantara agar dapat

berkembang dan berdaulat sehingga dapat memberi identitas dan jati diri peserta didik sebagai bangsa Indonesia.

Prinsip 6 Kecakapan Abad XXI

Gerakan PPK mengembangkan kecakapan-kecakapan yang dibutuhkan oleh peserta didik untuk hidup pada abad ke-21, antara lain kecakapan berpikir kritis (*critical thinking*), berpikir kreatif (*creativethinking*), kecakapan berkomunikasi (*communication skill*), termasuk juga penguasaan bahasa internasional, dan kerja sama dalam pembelajaran (*collaborative learning*).

Prinsip 7 Adil dan Inklusif

Gerakan PPK dikembangkan dan dilaksanakan berdasarkan prinsip keadilan, non-diskriminasi, non-sektarian, menghargai kebinekaan dan perbedaan (inklusif), dan menjunjung harkat dan martabat manusia.

Prinsip 8 Selaras dengan Perkembangan Peserta Didik

Gerakan PPK dikembangkan dan dilaksanakan selaras dengan perkembangan peserta didik baik perkembangan biologis, psikologis, maupun sosial, agar tingkat kecocokan dan keberterimaannya tinggi dan maksimal. Dalam hubungan ini kebutuhan-kebutuhan perkembangan peserta didik perlu memperoleh perhatian intensif.

Prinsip 9 Terukur

Gerakan PPK dikembangkan dan dilaksanakan berlandaskan prinsip keterukuran agar dapat dimati dan diketahui proses dan hasilnya secara objektif. Dalam hubungan ini komunitas sekolah mendeskripsikan nilai-nilai utama karakter yang menjadi prioritas pengembangan disekolah dalam sebuah sikap dan perilaku yang dapat diamati dan diukur secara objektif; mengembangkan program-program penguatan nilai-nilai karakter bangsa yang mungkin dilaksanakan dan dicapai oleh sekolah; dan mengerahkan sumber daya yang dapat disediakan oleh sekolah dan pemangku kepentingan pendidikan.

Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter

Pembentukan karakter bangsa dilaksanakan secara masif dan sistematis melalui program Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) yang terintegrasi dalam keseluruhan sistem pendidikan, budaya sekolah dan dalam kerja sama dengan komunitas. Program Penguatan

Pendidikan Karakter diharapkan dapat menumbuhkan semangat belajar dan membuat peserta didik senang di sekolah sebagai rumah yang ramah untuk bertumbuh dan berkembang.

Pendidikan Karakter Berbasis Kelas

Setiap proses pembelajaran melibatkan mata pelajaran tertentu atau tema yang sedang dilaksanakan, metode pembelajaran yang digunakan oleh guru, serta pengelolaan kelas. Dalam rangkaian penyelenggaraan proses belajar mengajar di kelas guru memiliki kesempatan leluasa untuk mengembangkan karakter peserta didik. Guru dapat memilih bagian dari mata pelajarannya atau tema pelajaran untuk diintegrasikan dengan pengembangan karakter peserta didik. Metode belajar yang dipilih pun dapat menjadi media pengembangan karakter. Ketika mengelola kelas guruberkesempatan untuk mengembangkan karakter melalui tindakan dan tutur katanya selama proses pembelajaran berlangsung.

Pendidikan Karakter Berbasis Budaya Sekolah

Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) berbasis budaya sekolah memotret berbagai macam bentuk pembiasaan, model tata kelola sekolah, termasuk di dalamnya pengembangan peraturan dan regulasi yang mendukung PPK. Budaya sekolah yang baik diharapkan dapat mengubah perilaku peserta didik menjadi lebih baik. PPK berbasis budaya sekolah mengembangkan berbagai macam corak relasi, kegiatan dan interaksi antar individu di lingkungan sekolah yang mengatasi sekat-sekat kelas, yang membentuk ekosistem dan budaya pendidikan karakter di lingkungan sekolah. Membangun budaya sekolah yang baik dapat dilakukan melalui kegiatan-kegiatan di sekolah. Contoh beberapa kegiatan yang dapat dikembangkan dalam membangun budaya sekolah adalah 1) pembiasaan dalam kegiatan literasi; 2) kegiatan ekstrakurikuler, yang mengintegrasikan nilai-nilai utama PPK, dan 3) menetapkan dan mengevaluasi tata tertib atau peraturan sekolah. Budaya sekolah yang baik dapat mengembangkan iklim akademik yang kompetitif dan kolaboratif, yang diperlukan sekolah dalam menetapkan atau memperkuat *branding* sekolah.

Pendidikan Karakter Berbasis Masyarakat

Berbagai studi yang terkait peran masyarakat dalam pendidikan menunjukkan bahwa keberhasilan pendidikan (pendidikan karakter) bergantung pada kemitraan yang sinergis antara para pelaku pendidikan yakni keluarga, sekolah,

dan masyarakat. Pondasi pendidikan karakter sebagaimana digarisbawahi oleh Ki Hajar Dewantara diletakkan oleh keluarga sebagai pendidik yang pertama dan utama. Namun demikian, lingkungan masyarakat juga sangat mempengaruhi keberhasilannya. Kemitraan tri sentra pendidikan yaitu satuan pendidikan, keluarga, dan masyarakat dalam membangun ekosistem pendidikan sejalan dengan visi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yaitu "Terbentuknya insan serta ekosistem pendidikan dan kebudayaan yang berkarakter dengan berlandaskan gotong royong". Peningkatan peran komite sekolah dan keluarga dalam PPK sangat diperlukan.

Suatu Wacana Refleksi: Apa Yang Salah Dengan Pendidikan Karakter?¹

Perkembangan pendidikan di Indonesia setelah kemerdekaan tahun 1945 terjadi sangat pesat, mulai kurikulum 1945, 1954, 1964, 1974, 1984, 1994, sampai dengan 2004 dan sekarang kurikulum 2013. Di sisi lain, perkembangan pendidikan karakter di Indonesia dimulai sejak kurikulum 1964 dengan nama Pendidikan Moral dan Pancasila. Dalam kurikulum '64 itulah dikembangkan pendidikan tentang moral dan nasionalisme bangsa yang menjadi benih pendidikan karakter di Indonesia. Namun demikian, pendidikan karakter dalam dunia pendidikan di Indonesia sekarang ini tampaknya tidak lepas dari pengaruh sejumlah program pendidikan karakter yang telah lebih dahulu diberlakukan di negara-negara lain, misalnya Amerika Serikat. Program pendidikan karakter yang terkemuka di Amerika Serikat antara lain adalah Character Counts yang mengangkat "The Six Pillars of Character" dan Character Education Partnership yang mengangkat "Eleven Principles of Effective Character Education" dan "Character Education Quality Standards.

Lapangan pendidikan karakter, atau *character education*, penuh kontroversi saat perdebatan mempertanyakan apakah fokus darinya seharusnya pada perbuatan-perbuatan yang dijunjung tinggi, nilai-nilai, perilaku-perilaku, atau kapasitas-kapasitas penalaran. Kontroversi telah berpusar di sekitar beragam pendekatan untuk mengimplementasikan pendidikan karakter: belajar dengan pengalaman, perdebatan rekan sebaya, pengajaran indoktrinatif, pelayananan masyarakat, pengelolaan yang melibatkan partisipan,

membaca tentang karakter, dan sebagainya. Banyak dari perdebatan yang ada selama ini berakar pada berbagai perbedaan teoretis dan filosofis. Namun demikian, jika kontroversi tersebut mereda, maka barangkali jelas bahwa inti dari pendidikan karakter bukanlah perbedaan filosofis, ideologi pedagogis, politik, atau berbagai ketidakselarasan lainnya. Lebih tepatnya, pendidikan karakter adalah tentang perkembangan anak.

Kontroversi teoretis dan filosofis tersebut terutama terkait definisi karakter itu sendiri, fokus dari pendidikan karakter, dan beragam pendekatan untuk implementasinya. Misalnya, sebagai refleksi kemelut tersebut, Michael Davis (2003) dalam artikelnya "What's Wrong with Character Education" berupaya untuk merangkumkan program-program pendidikan karakter yang saat itu dominan di Amerika Serikat ke dalam: 1) pendidikan moral sederhana (esensinya, pendidikan moral Kohlbergian di dalam kelas), di mana para peserta didik belajar bagaimana berpikir melalui situasi-situasi moral untuk dapat tiba pada pertimbangan atau keputusan moral terbaik dari suatu situasi; (2) pendidikan moral *just-community* (praktek pendidikan karakter berdasarkan pandangan Dewey yang menekankan pengambilan keputusan demokratis di luar kelas), di mana para peserta didik diajak untuk ikut serta dalam proses demokrasi untuk mendiskusikan semua aspek kehidupan sekolah; dan, (3) pendidikan karakter sederhana (mencoba untuk membangun karakter baik di dalam maupun di luar kelas dengan menekankan perilaku yang baik), di mana nilai-nilai tertentu telah ditetapkan sejak awal dan para peserta didik diminta untuk mempraktekannya secara berulang-ulang.

Dalam artikel tersebut, Davis menyatakan bahwa pendidikan moral sederhana hanya memiliki efek kecil pada karakter, dan bahwa *just-community* tidak memiliki efek lebih besar, dibanding pendidikan moral sederhana, meski memiliki resiko dan biaya jauh lebih tinggi. Serupa demikian, jenis pendidikan karakter yang paling dominan yaitu pendidikan karakter sederhana dipandang oleh Davis memiliki tiga kelemahan yang mengarahkan kita untuk menolaknya: kelemahan dari segi empirik (tidak adanya bukti bahwa pendidikan karakter jenis ini memang melakukan apa yang diklaimnya), kelemahan dari segi konseptual (konflik antara apa yang dimaksud dengan karakter yang baik dan cara yang diajukan oleh pendidikan karakter sederhana untuk mengajarkannya), dan kelemahan dari segi moral (kegagalan untuk

¹Davis, Michael. (2003). What's wrong with character education. *American Journal of Education*, 110(1), 32-57.

melakukan hal-hal benar untuk alasan-alasan yang benar).

Kritikan Davis berangkat dari posisi bahwa pendidikan karakter adalah sebarang upaya yang dilakukan sekolah untuk meningkatkan karakter peserta didik sedemikian hingga mereka lebih cenderung untuk melakukan apa yang sepantasnya dilakukan—bukan hanya saat ini tetapi dalam rentang waktu panjang di masa yang akan datang. Berdasarkan definisi yang diyakininya, efek-efek jangka pendek bukan bagian dari karakter, dan karakter merupakan "disposisi yang tertanamkan".

Secara umum, Davis (2003) melihat bahwa kebanyakan program pendidikan karakter memperlakukan pendidikan karakter layaknya pendidikan yang bersifat fisik, dalam arti bahwa semakin seseorang mengulang kata-kata terkait karakter, maka semakin mungkin seseorang itu menginternalisasikan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Dengan penggunaan istilah "moral calisthenics," yang "meliputi antara lain menyimak cerita-cerita tertentu, mengulang kata-kata tertentu, melakukan sekian pengabdian kepada masyarakat yang disyaratkan, atau mematuhi aturan-aturan tertentu" untuk mendeskripsikan pendidikan karakter seperti itu, Davis mengkritik bahwa kita tidak dapat memaksa peserta didik untuk menginternalisasikan karakter yang baik melalui perulangan. Namun demikian, meski tidak ada evidensi yang kuat mendukung pendidikan karakter sederhana, pendidikan karakter seperti demikian terus berkembang digunakan di Amerika Serikat. Selain itu juga terdapat kritikan-kritikan lain mengenai hal bahwa pendidikan karakter di Amerika Serikat bersifat mengurangi motivasi intrinsik, fokus pada perilaku bukan pada perkembangan moral sebenarnya, kegagalan menyoroti realitas sosioekonomi, kurangnya asesmen, kurangnya penyiapan guru, serta banyak argumen lain yang menempatkan keraguan kuat pada gerakan pendidikan karakter secara keseluruhan (Noll, 2006; Burke, et al., 2001; Rossides, 2004).

Namun demikian, pihak lain, misalnya *Character Education Partnership* (2005)², mengemukakan klaim sebaliknya bahwa terdapat banyak program pendidikan karakter yang efektif mengangkat perkembangan karakter dalam diri peserta didik. Selain itu, Battistich³

²M.W. Berkowitz, et al., *What Works in Character Education: A research driven guide for educators* (Character Education Partnership, 2005).

³Victor Battistich, *Character Education, Prevention, and Positive Youth Development*. (University of Missouri, St. Louis. Character Education Partnership. Website.)

merangkumkan sekumpulan evidensi bahwa pendidikan karakter yang berkualitas tidak saja efektif untuk mengangkat perkembangan karakter yang baik, tetapi juga merupakan pendekatan pencegahan yang menjanjikan bagi berbagai masalah dewasa ini seperti perilaku agresif dan anti sosial, penyalahgunaan obat-obatan, perilaku seksual bawah umur, tindak kejahatan, prestasi akademik yang buruk, dan kegagalan dalam persekolahan.

Pembelajaran Matematika dengan Penguatan Pendidikan Karakter

Pembelajaran adalah wahana yang dirancang oleh pendidik secara sadar untuk mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran terwujud dalam interaksi belajar-mengajar yang dinamis dan diarahkan kepada pencapaian tujuan, yaitu perubahan perilaku dan pribadi peserta didik yang optimal. Perubahan yang terjadi pada peserta didik itu ditampilkan dalam karakter, sebagai perilaku yang dilandasi nilai-nilai kehidupan yang sangat luhur. Setiap proses pembelajaran melibatkan mata pelajaran tertentu atau tema yang sedang dilaksanakan, metode pembelajaran yang digunakan oleh guru, serta pengelolaan kelas.

Guru dapat mengintegrasikan PPK melalui pilihan metode mengajar, cara mengelola kelas selama proses KBM juga, PPK dapat dilakukan dengan cara mengintegrasikan nilai-nilai dalam mata pelajaran, baik dalam pendekatan tematik integratif untuk SD dan mapel untuk SMP melalui pembahasan kompetensi dasar mata pelajaran yang diajarkan secara eksplisit. Dalam rangkaian penyelenggaraan proses belajar mengajar di kelas, guru memiliki kesempatan luasa untuk mengembangkan karakter peserta didik. Guru dapat memilih bagian dari mata pelajaran atau tema pelajaran untuk diintegrasikan dengan pengembangan karakter peserta didik. Metode belajar yang dipilihpun dapat menjadi media pengembangan karakter. Ketika mengelola kelas guru berkesempatan untuk mengembangkan karakter melalui tindakan dan tutur katanya selama proses pembelajaran berlangsung.

Pertanyaan-Pertanyaan Reflektif dan Tindak Lanjut

Sehubungan dengan pembelajaran matematika dan Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Kelas:

1. Apakah guru dapat digantikan oleh teknologi?
2. Selama para guru mengajar, adakah kesempatan bagi mereka untuk

- mengintegrasikan pengembangan pendidikan karakter?
3. Apakah yang dapat dilakukan oleh guru untuk mengembangkan metode penguatan pendidikan karakter?
 4. Apakah yang dapat dilakukan oleh guru untuk mengorganisasikan peserta didik dalam menumbuhkan dan mengembangkan karakter?
 5. Apakah yang dapat dilakukan oleh guru untuk mengatur kondisi fisik kelas dalam menumbuhkan dan mengembangkan karakter?
 6. Apakah yang dapat dilakukan oleh guru untuk mengatur lingkungan sosial kelas dalam menumbuhkan dan mengembangkan karakter?

DAFTAR PUSTAKA

- Berkowitz, M.W. (1997). "The Complete Moral Person: Anatomy and Formation" dalam J.M. Dubois, (Eds.), *Moral Issues in Psychology: Personalist Contributions to Selected Problems*, 11-42. Lanham, Md.: University Press of America.
- (2002). "The Science of Character Education" dalam W. Damon, ed., *Bringing in a New Era in Character Education*, 43-63. Stanford, Cal.: Hoover Institution Press.
- Burke, Nancy, Cru, Sharon, Genzler, Mary, Shaub, Dee, & Sheets, Jayne. (2001). (ERIC Document Reproduction Service No. ED453144).
- Davis, Michael. (2003). What's wrong with character education. *American Journal of Education*, 110(1), 32-57.
- Isaacs, D. (2006). *Character Building*. Portland, OR: Four Courts Press.
- Kemdiknas. (2010). *Desain Induk Pendidikan Karakter Kementerian Pendidikan Nasional*. Jakarta: Kemdiknas.
- Kemendikbud RI. (2017). *Konsep dan pedoman penguatan pendidikan karakter di SD dan SMP*. Jakarta.
- Kohlberg, L. (1984). *The Psychology of Moral Development, Essays on Moral Development, Vol. 2*. New York: Harper and Row.
- Lickona, T. (1991). *Educating for Character*. New York: Bantam.
- NCTM . (2000). *Principles and Standards for School Mathematics*. Reston, VA: NCTM.
- Noll, J. W. (2006). *Taking sides: clashing views on controversial educational issues* (13th ed.). Guilford, CT: Dushkin/McGraw-Hill.
- Puskur. (2010). *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Puskur Balitbang Kemdiknas.
- Republik Indonesia. (2017). Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter.
- Rossides, Daniel W. (2004). Knee-jerk formalism: Reforming American education. *Journal of Higher Education*, 75(6), 667-704.

MENGGUGAT PENDEKATAN PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU DI SEKOLAH DASAR

Lalu Sumardi✉

FKIP Universitas Mataram, Jln. Majapahit No. 62 Mataram, NTB, Indonesia

Abstrak

Tujuan penulisan makalah ini adalah untuk memberikan penjelasan logis, kritis, dan teoritis tentang pendekatan pembelajaran tematik terpadu yang diterapkan di SD dalam Kurikulum 2013. Metode penulisan yang digunakan adalah metode dialektik dan empirik. Metode dialektik dilakukan dengan mengkonfirmasi konsep pendekatan tematik terpadu dengan teori perkembangan kognitif anak usia SD. Adapun metode empirik dilakukan dengan menggali informasi dari guru dan siswa SD tentang penerapan pendekatan tematik terpadu di kelas. Dari hasil kajian dialektik diketahui bahwa pendekatan tematik terpadu tidak sesuai dengan teori perkembangan kognitif anak SD karena memiliki kompleksitas materi yang membutuhkan berpikir kompleks siswa. Pendekatan tematik terpadu hanya mungkin dilakukan pada kelas awal SD yang membelajarkan konsep-konsep dasar yang sederhana. Adapun secara empirik diketahui bahwa guru-guru SD mengalami kebingungan dan kesulitan dalam merencanakan serta melaksanakan pembelajaran yang memadukan beberapa materi dari berbagai disiplin ilmu dalam satu tema. Begitu juga dengan siswa, mereka merasa kesulitan dalam mempelajari berbagai materi secara bersamaan dari berbagai disiplin ilmu. Karena kesulitan tersebut guru dan siswa seringkali membelajarkan dan mempelajari materi secara terpisah.

Kata kunci: Pendekatan tematik terpadu, perkembangan kognitif siswa SD, pembelajaran tematik terpadu.

Abstract

The purpose of this paper is to provide a logical, critical, and theoretical explanation of the integrated thematic approaches that are being applied in the elementary schools in the Curriculum 2013. The methods to composing this paper are dialectic and empirical methods. The dialectical method is done by confirming the concept of an integrated thematic approach to the theory of child cognitive development. The empirical method is done by digging information from teachers and elementary students about the application of integrated thematic approach in the classroom. From the results of dialectical studies it is known that the integrated thematic approach is not in accordance with the theory of cognitive development of elementary students because it has a complexity of material that requires complex thinking of students. An integrated thematic approach can only be done in early elementary classes that teach simple basic concepts. The empirically it is known that elementary school teachers have confusion and difficulty in planning and implementing learning that combines several materials from various disciplines in a theme. Similarly with students, they have difficulty in studying various materials simultaneously from various disciplines. Because of these difficulties, teachers and students often learn and study the material separately.

Keywords: *Integrated thematic approach, cognitive development of elementary students, integrated thematic learning.*

✉Alamat korespondensi:
Kampus UMK Gondangmanis, Bae Kudus Gd. L. It I PO. BOX 53 Kudus
Tlp (0291) 438229 Fax. (0291) 437198
E-mail: lalusumardi@yahoo.com

ISBN: 978-602-1180-70-9

PENDAHULUAN

Dasar Berfikir

Seperti kita ketahui bersama, usaha perbaikan kualitas pendidikan nasional beberapa tahun terakhir gencar dilakukan pemerintah. Usaha perbaikan tersebut bukanlah tanpa alasan. Paling tidak ada dua alasan mendasar yang mendasari usaha perbaikan yang dilakukan (Kemdikbud, 2013), yaitu; **Pertama**, menyongsong abad 21 yang penuh dengan persaingan bebas baik tingkat kawasan, maupun dunia.

Masuknya dunia dalam era abad ke 21 dibarengi dengan globalisasi dan liberalisasi dalam bidang ekonomi. Artinya, dengan globalisasi sudah tidak ada batas ruang dan waktu antar wilayah atau negara. Semua diretas oleh kemajuan teknologi. Di sisi lain liberalisasi ekonomi menyebabkan kompetisi terjadi tidak hanya antar negara, antar perusahaan, tetapi kompetisi terjadi antar individu baik dalam satu negara ataupun antar negara di dunia. Menyongsong perkembangan dunia yang terjadi seperti itu, maka wajib hukumnya untuk melakukan perbaikan dan peningkatan kualitas SDM. Instrument yang dapat digunakan untuk itu adalah melalui pendidikan formal.

Kedua, hasil evaluasi PISA dan TIMSS yang memperlihatkan masih rendahnya kemampuan yang dimiliki oleh siswa-siswa Indonesia dibandingkan negara-negara lain di dunia, khususnya dalam mata pelajaran sains, membaca, dan matematika. *Programme for International Students Assessment* (PISA) merupakan program penilaian kemampuan siswa-siswi di dunia yang digagas oleh *the Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD). Materi-materi yang *assesment* adalah sains, membaca, dan matematika (<http://www.ubaya.ac.id/> 2014. Diakses 07 Januari 2018). Adapun *Trends International Mathematics and Science Study* (TIMSS) merupakan studi yang dilakukan oleh *International Association for the Evaluation of Education Achievement* (IEA) sebuah lembaga internasional yang berpusat di *Lynch School of Education, Boston College, USA*. Aspek yang diukur adalah kecenderungan atau perkembangan matematika dan sains siswa-siswa di seluruh dunia (EIS-NCES. <https://nces.ed.gov/timss/>. Diakses, 07 Januari 2018).

Dari hasil studi kedua lembaga internasional tersebut diketahui bahwa nilai PISA Matematika dan IPA SMP kelas IX atau SMA/SMK kelas X berada di bawah Tunisia,

Qatar, Tailand, Singapura, Turkey, Cina, Korea, dan Japan. Kemampuan Matematika dan IPA siswa Indonesia tidak ada yang sampai level *advance*, baru sedikit yang sampai level *high*. Begitu pula dari hasil TIMSS Matematika SMP kelas VIII diketahui bahwa kemampuan mahasiswa Indonesia lebih rendah dari Maroko, Saudi Arabia, Iran, Tailand, Malaysia, Singapur, dan Cina. Dalam mata pelajaran IPA kemampuan siswa Indonesia sedikit lebih baik, yaitu berada di atas Maroko. Menurut hasil studi lembaga tersebut lebih dari 95% siswa Indonesia hanya mampu sampai level menengah, hanya sedikit yang bisa level atas (Kemdikbud, 2013).

Berangkat dari kondisi keterkinian dunia dan data hasil studi dari kedua lembaga itulah upaya perbaikan pendidikan dilakukan. Tujuannya tidak lain adalah untuk mengakselerasi peningkatan kualitas pendidikan nasional sehingga kemampuan siswa-siswi Indonesia bisa mengejar ketertinggalan, bahkan bisa sejajar dengan negara-negara lain. Dengan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki diharapkan luaran pendidikan kita diharapkan mampu bersaing dalam memperebutkan pasar kerja lokal, regional, bahkan internasional.

Dari upaya perbaikan pendidikan yang dilakukan pemerintah, aspek yang paling terasa getaran perubahannya adalah kurikulum, terutama kurikulum pada jenjang pendidikan dasar, khususnya di SD. Hal ini disebabkan perbaikan yang dilakukan pada kurikulum SD agak radikal dan menyeluruh, mulai dari standar kompetensi sampai pada pendekatan pembelajaran yang digunakan. Dari sekian sisi perubahan yang dilakukan pada kurikulum SD, pendekatan tematik terpadu merupakan komponen perubahan yang paling terasa oleh guru dan siswa. Hal ini dikarenakan pendekatan tersebut bukan saja baru, tetapi sangat menantang untuk diterapkan.

Yang menjadi pertanyaan, khususnya berkaitan dengan pendekatan tematik terpadu adalah “apakah pendekatan tersebut cocok dan sesuai dengan peserta didik/pelajar atau tidak?”. Setelah selama ini diterapkan “apakah pendekatan tersebut berjalan dengan baik atau justru sebaliknya membingungkan sekolah, guru, dan siswa?”. Hal inilah yang akan saya bahas dalam makalah ini.

Masalah

Dalam tulisan ini masalah yang akan dibahas adalah kesesuaian konsep pendekatan terpadu dengan karakteristik siswa SD. Apakah pendekatan tersebut sesuai dengan karakteristik tahap perkembangan kognitif siswa SD ataukah

sebaliknya. Selain itu, akan dibahas fakta empirik penerapan pendekatan tematik terpadu, dan apa yang dirasakan guru dan siswa selama mereka menerapkan pendekatan tersebut.

Tujuan Penulisan

Tujuan penulisan ini adalah mendapat kejelasan teoritik tentang kesesuaian antara konsep pendekatan tematik terpadu dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa SD. Selain itu, tulisan ini akan mengungkap fakta empirik yang dirasakan guru dalam menerapkan pendekatan tersebut. *Goal*-nya adalah bisa menjadi bahan refleksi, evaluasi, dan perbaikan berkaitan dengan penerapan pendekatan tematik terpadu di SD.

Metode Penulisan

Penyusunan makalah ini menggunakan metode dialektik dan empirik. Yang saya maksud dengan metode dialektik adalah membandingkan dan mendiskusikan konsep pendekatan tematik terpadu dengan teori perkembangan kognitif siswa SD. Sedangkan metode empirik adalah menjelaskan berdasarkan data empirik yang terjadi di lapangan. Dengan kedua metode tersebut akan diketahui apakah pendekatan tematik terpadu sesuai dengan perkembangan kognitif siswa SD atau tidak, dan apakah pendekatan tersebut bisa diterapkan dengan baik atau tidak dalam pembelajaran.

ISI

Kajian Teori

a. Pendekatan Tematik Terpadu

Sebelum membahas apa dan bagaimana pendekatan tematik terpadu, terlebih dahulu mari kita lihat landasan legal formal penggunaan pendekatan tersebut dalam kurikulum kita. Tanpa landasan yuridis maka pendekatan tematik terpadu tidak bisa diterapkan. Itulah makna sekaligus konsekuensi dari negara hukum.

Dari kajian referensi terhadap instrument hukum yang ada (UU, PP, Permen) konsep “pendekatan tematik terpadu” tertuang dalam lampiran Permendikbud no. 67 tahun 2013 tentang Krangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah dan Permendikbud no. 65 tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. Rumusan tentang pendekatan tematik terpadu dalam Permendikbud no. 67 tahun 2013 tertera pada bagian akhir lampiran permendikbud tersebut. Adapun dalam Permendikbud no. 65 tahun 2013 pendekatan tematik terpadu dapat dijumpai pada Bab I, Bab II, dan Bab IV lampiran permendikbud dimaksud.

Dalam bagian akhir lampiran Permendikbud no. 67 tahun 2013 disebutkan bahwa pendekatan

yang digunakan untuk mengintegrasikan kompetensi dasar dari berbagai mata pelajaran yaitu intra-disipliner, inter-disipliner, multi-disipliner, dan trans-disipliner. Konsep teoritik bagaimana memadukan kurikulum sebagaimana dikemukakan tersebut berangkat dari teori yang dikemukakan oleh Robin Forgarty (1991) dalam bukunya *How to Integrate the Curricula* yang menjadi rujukan utama tulisan-tulisan dan pengembangan pembelajaran terpadu selama ini. Dalam karyanya tersebut Forgarty menyebutkan pemaduan materi matapelajaran dapat dilakukan dalam satu mata pelajaran (*Within single disciplines*), antar mata pelajaran (*Across several disciplines*), dan inter-antar mata pelajaran (*Within one and other lesson discipline*). Ketiga cara pemaduan tersebut menghasilkan model masing-masing; *Within single disciplines* melahirkan tiga model yaitu; **Fragmented**, **Connected**, dan **Nested**; *Across several disciplines* melahirkan lima model yaitu; **Sequenced**, **Shared**, **Webbed**, **Threaded**, dan **Integrated**; dan *Within one and other lesson discipline* melahirkan dua model yaitu; **Immersed**, dan **Networked**.

Begitu juga dalam Permendikbud no. 65 tahun 2013, Bab I, pendahuluan, poin 6 dijelaskan salah satu prinsip pembelajaran dalam K. 13 adalah “dari pembelajaran parsial menuju pembelajaran terpadu”. Selanjutnya pada Bab II dikemukakan dua istilah, yaitu; “tematik terpadu” (tematik antar mata pelajaran), dan “tematik” (dalam suatu mata pelajaran). Kemudian dalam Bab IV, bagian inti juga disebutkan dua konsep pendekatan pembelajaran yang digunakan di SD, yaitu; pendekatan tematik dan tematik terpadu.

Konsep pendekatan tematik terpadu yang terdapat dalam Permendikbud no. 65 tahun 2013 berbeda dengan konsep pemaduan yang termuat dalam Permendikbud no. 67 tahun 2013. Dalam Permendikbud no. 65 tahun 2013 yang dimaksudkan dengan tematik terpadu hanya pemaduan antar matapelajaran saja, sedangkan dalam Permendikbud no. 67 tahun 2013 yang dimaksud dengan tematik terpadu adalah mencakup pemaduan intra, inter, multi, dan trans disiplin matapelajaran. Perbedaan ruang lingkup tersebut tentu membingungkan para pembaca dan pengguna, namun demikian berdasarkan pola pemaduan materi yang dilakukan dalam Kurikulum 2013, dipastikan bahwa yang dimaksud dengan pendekatan tematik terpadu adalah pemaduan inter-disipliner (*Across several disciplines*) dengan model *Webbed*. Hal ini berarti bahwa pemaduan materi dilakukan antara

berbagai matapelajaran yang memiliki kompetensi Dasar (KD) atau indikator/tujuan pembelajaran yang sama/beririsan. Jadi, jumlah mata pelajaran yang dipadukan dalam satu payung tema bisa dalam jumlah yang banyak, bisa juga sedikit, tergantung KD dan indikator/tujuan pembelajarannya. Yang pasti, semakin banyak matapelajaran yang dipadukan maka semakin kompleks materi yang dibelajarkan.

Materi-materi yang sudah dipadukan sebagaimana dikemukakan di atas akan diikat oleh satu tema pembelajaran yang dapat memayungi semua materi dari berbagai disiplin ilmu yang dipadukan. Dalam Permendikbud no. 67/2013, tema disebutkan sebagai perajut makna dari berbagai konsep dasar sehingga peserta didik tidak belajar konsep dasar secara parsial. Dalam kondisi seperti itulah pembelajaran dikatakan dapat memberikan makna yang utuh kepada peserta didik.

Selain konsep pendekatan Tematik Terpadu sebagaimana dijelaskan di atas, aspek penting yang harus kita pahami kaitan dengan pemilihan pendekatan pembelajaran adalah kesesuaian antara pendekatan dengan tahap perkembangan kognitif anak didik. Karena yang belajar adalah peserta didik maka apapun yang dilekatkan pada mereka harus sesuai dengan kondisi atau karakteristik mereka. Hal ini pula yang menjadi penekanan dalam Permendikbud no. 65 tahun 2013 dengan mengatakan “pembelajaran tematik terpadu di SD/MI/SDLB/Paket A disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik”.

b. Perkembangan Kognitif Siswa SD

Selama ini banyak pakar psikologi yang menjelaskan tentang perkembangan kognitif individu, akan tapi dari sekian banyak penjelasan yang ada, tahap perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget merupakan teori yang banyak dianut dewasa ini. Hal ini disebabkan karena pentahapan yang dikemukakan Piaget mampu menjelaskan dengan rinci dan jelas bagaimana karakteristik kognitif pada setiap tahapan. Oleh sebab itu, di sini saya akan menjelaskan bagaimana karakteristik perkembangan individu siswa SD menurut Piaget. Selain itu, untuk memperkuat dan melengkapi pandangan Piaget akan dijelaskan pula pendapat ahli-ahli yang lain.

Dari kajian panjang yang dilakukan, Piaget menyimpulkan bahwa “*tidak ada inteligensi yang sudah jadi. Inteligensi mengalami perkembangan dalam langkah-langkah intelektual*”. Piaget berhasil mengelompokkan perkembangan individu ke dalam empat tahap,

yaitu; (1) Sensorimotor, sejak usia 0 tahun sampai usia 2 tahun, (2) Pra operasional, mulai usia 2/3 tahun sampai 6/7 tahun, (3) Operasional Kongkrit, mulai usia 6/7 tahun sampai 11/12 tahun, dan (4) Operasional Formal, mulai usia 11/12 tahun ke atas (Slavin, 2000). Dari rentang usia perkembangan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa perkembangan setiap individu pada setiap tahapan perkembangan bisa berbeda-beda, ada yang lebih cepat dan ada yang agak lambat, tetapi tetap pada batasan usia tersebut. Tahapan-tahapan perkembangan tersebut berlangsung secara gradasi, kontinyu, dan koheren. Setiap tahapan perkembangan memiliki karakteristik perkembangan masing-masing.

Berdasarkan tahapan perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Piaget jelas bahwa tahap perkembangan kognitif anak SD berada pada fase Operasional Kongkrit. Dari susunan katanya “Operasional Kongkrit” terdiri dari dua kata, yaitu “Operasional” yang berarti “dapat dijalankan” dan “Kongkrit” yang saya artikan dengan “kesesuaian antara bayangan obyek dalam mental dengan obyek atau benda aslinya”. Jadi, Operasional Kongkrit adalah suatu tahapan perkembangan kognitif individu yang proses berfikir akan berjalan dengan baik ketika obyek yang difikirkan ada dalam bayangan mental anak atau obyeknya bisa diindera.

Tahap perkembangan Operasional Kongkrit merupakan tahap penyempurnaan perkembangan kognitif anak yang sebelumnya masih belum bisa berfikir logis. Pada tahap Operasional Kongkrit anak sudah bisa berfikir berdasarkan kaedah-kaedah berfikir logis. Akan tetapi sifat berfikir logis anak pada usia ini masih kongkrit. Anak akan kesulitan melakukan operasi kognitifnya dengan baik bila tidak melibatkan objek atau benda-benda nyata. Hal ini sesuai yang dikemukakan oleh Flavel dan Piaget (Nur, 2004) yang mengemukakan beberapa ciri umum anak operasi kongkrit sebagai berikut; anak berkecenderungan praktis, kongkrit dan terikat pada dunia keseharian. Selain itu, anak juga sudah dapat membentuk konsep, melihat hubungan, dan memecahkan masalah sepanjang mereka melibatkan obyek-obyek dan situasi-situasi yang ia kenal. Jadi, berfikir anak operasional kongkrit masih sederhana.

Lebih lanjut Piaget (Suparno, 2001) menjelaskan beberapa ciri anak operasional kongkrit yaitu;

1. Anak sudah mampu berfikir reversibel, yaitu anak sudah berfikir dua arah atau bolak-balik, misalnya $2+1=3$, dan mereka paham itu bisa dibalik menjadi $3-1=2$.

2. Anak memiliki cara berfikir “sistem kekekalan”. Yang dimaksud dengan berfikir sistem kekekalan adalah anak paham bahwa hasil 2+1 sama dengan 3-1. Atau dalam contoh lain, kita memberikan segelas air pada anak, lalu kita minta untuk menuangkannya pada mangkuk, kemudian tanya “apakah jumlah air dalam gelas tadi sama dengan yang di dalam mangkok?” Anak dengan sistem berfikir kekekalan akan menjawab “sama”. Jadi, kemana saja kita mau menuangkan air tersebut anak akan memiliki pemahaman yang tetap tentang volume air tersebut.
3. Anak sudah mampu berfikir seriasi (urut). Misalnya kita memberikan 50 batu dengan ukuran yang berbeda-beda. Anak usia Operasi Kongkrit sudah bisa mengurutkannya dari yang terkecil sampai yang terbesar atau sebaliknya.
4. Anak sudah mampu berfikir *Decentring*, yaitu anak bisa melihat masalah dari beberapa sisi, tidak ansih dari satu sisi. Misalnya ketika mereka mendapat skor 60 di matapelajaran Bahasa Indonesia, mereka sudah bisa memikirkan lebih dari satu kemungkinan alasan mereka memperoleh skor seperti itu. Namun demikian, anak belum mampu berfikir abstrak dan memecahkan masalah dengan variabel yang kompleks.
5. Anak sudah tidak lagi egosentris. Dia sudah menyadari bahwa orang lain bisa saja memiliki pemikiran yang berbeda dengannya. Oleh sebab itu, perbedaan-perbedaan tersebut bisa diterimanya.
6. Anak sudah bisa berfikir kausalitas secara lebih mendalam. Pada tahap ini anak suka bertanya mengapa sesuatu itu bisa terjadi.

Selain tahap perkembangan kognitif sebagaimana dikemukakan Piaget di atas, hasil penelitian penting lain yang harus kita pahami adalah apa yang dikemukakan oleh Vygotsky (Ratumanan, 2004) bahwa perkembangan kognitif seseorang sangat ditentukan oleh lingkungan sosial dan kultur dimana anak tinggal. Dari lingkungan itu lah anak akan mendapatkan pengalaman dan melakukan kongkritisasi objek yang dapat mempermudah guru dan siswa dalam pembelajaran. Dari lingkungan sosialnya pula anak akan belajar simbol-simbol dan tanda-tanda yang memperkaya struktur kognitif anak, sehingga dari hari-kehari struktur kognitifnya menjadi semakin lengkap.

c. Kondisi Emperis Penerapan Pendekatan Tematik Terpadu di SD

Di sini saya akan menyampaikan data tentang penerapan pendekatan tematik terpadu yang saya peroleh melalui wawancara dan observasi tidak formal. Wawancara saya lakukan dengan guru-guru SD yang mengikuti PLPG tahun 2016 dan beberapa orang guru SD yang saya kunjungi dalam rangka pengabdian pada masyarakat tahun 2017. Begitu juga observasi saya lakukan pada saat *peer teaching* ketika PLPG berlangsung. Selain itu, observasi saya lakukan pada anak saya yang sedang duduk di bangku SD.

Dari hasil wawancara diketahui bahwa semua guru yang saya wawancarai merasa bingung dan kesulitan dengan 2 hal, yaitu; bagaimana menyusun RPP tematik terpadu dan bagaimana melakukan pembelajaran tematik terpadu. Pada aspek penyusunan RPP tematik terpadu, kebingungan dialami hampir pada semua hal yang berkaitan dengan penyusunan RPP, mulai dari sistematika (misalnya apakah indikator dirumuskan terpisah atau gabung), substansi (meramu materi dari berbagai disiplin ilmu), sampai merumuskan instrument evaluasi. Begitu juga ketika melakukan pembelajaran tematik terpadu, mereka merasa bingung bagaimana membelajarkan materi dari berbagai macam bidang studi secara bersamaan. Mereka kesulitan menentukan dari materi yang mana mereka harus memulai pembelajaran. Karena kebingungan yang dirasakan, maka mereka bertindak pragmatis dengan melakukan pembelajaran sesuai dengan buku tema yang dimiliki tanpa melakukan penyesuaian, apalagi penyempurnaan.

Data hasil wawancara di atas sejalan dengan data hasil observasi waktu *peer teaching* dimana hampir semua guru yang saya observasi tidak melakukan pembelajaran tematik terpadu dengan baik. Mereka salah menentukan urutan materi yang dibelajarkan yang berdampak pada proses pembelajaran secara keseluruhan, materi tidak terlihat terpadu, tetapi parsial, hanyasanya dibelajarkan pada waktu yang bersamaan. Ada data menarik yang saya dapatkan dari observasi waktu *peer teaching*, yaitu ketika guru membelajarkan materi pada kelas awal SD mereka melakukan pembelajaran tematik terpadu dengan baik. Mereka bisa menentukan dari mana pembelajaran dimulai dan bagaimana pembelajaran dilakukan. Berbeda dengan ketika mereka membelajarkan materi pada kelas 4, 5, atau 6, mereka kesulitan untuk melakukan

pembelajaran tematik sebagaimana saya kemukakan di atas.

Hipotesis saya, hal tersebut disebabkan karena materi di kelas awal SD masih dasar dan sangat sederhana. Karena materinya yang sederhana maka materi-materi tersebut bisa dipayungi oleh tema yang sudah ditetapkan dan guru mudah membelajarkan materi pembelajaran dengan payung tema tersebut. Sebaliknya, di kelas tinggi materinya sudah agak kompleks dan rumit sehingga guru kesulitan mengaitkan antar materi yang satu dengan yang lain menggunakan payung tema yang sudah ditetapkan. Disamping itu, tema yang ada tidak bisa memayungi materi-materi dari beberapa matapelajaran yang dipadukan.

Kesulitan tidak hanya dialami oleh guru semata, tetapi juga dialami oleh siswa. Dari observasi yang saya lakukan terhadap anak saya diketahui bahwa dia mempelajari materi secara parsial, jauh dari tema yang memayunginya. Jadi, tidak terlihat sama sekali keterpaduan antara materi yang seyogyanya dipadukan. Semua materi dari semua matapelajaran dipelajari terpisah-sendiri-sendiri, walaupun buku yang digunakan adalah buku tematik.

PEMBAHASAN

Pendekatan Tematik Terpadu merupakan pendekatan yang dalam Kurikulum 2013 diterapkan di SD. Pendekatan ini berbeda dengan pendekatan dalam Kurikulum 2006, KTSP yang menggunakan pendekatan Tematik dan hanya untuk SD kelas rendah. Upaya penerapan pendekatan Tematik Terpadu sesungguhnya bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik sehingga lebih bermakna. Permasalahannya adalah apakah pendekatan tersebut sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa SD atau tidak? Selain itu, dalam implementasinya selama ini, apakah pendekatan Tematik Terpadu sudah berjalan sesuai harapan atau tidak?.

Untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut kita bisa mendalaminya dari teori perkembangan kognitif siswa SD dan data hasil wawancara dan observasi sebagaimana dikemukakan sebelumnya.

Sebagaimana sudah dijelaskan di atas, tahap perkembangan kognitif siswa SD berada pada fase operasional kongkrit. Salah satu ciri utama anak operasional kongkrit adalah berfikir kongkrit, yaitu anak baru bisa menjelaskan sesuatu objek atau fenomena apabila mereka sudah mengindra atau mengalaminya (Suparno, 2001). Sesuatu yang dapat diindra dan dialami

oleh anak adalah sesuatu yang bermateri dan dekat dengan dirinya atau kehidupan kesehariannya. Mereka tidak akan bisa memahami sesuatu dengan baik dan benar hanya melalui penjelasan yang verbalistik semata.

Karakteristik siswa SD tersebut di atas menghendaki pembelajaran yang dilakukan oleh setiap guru SD harus memenuhi 2 hal, yaitu; pembelajaran yang bermedia dan pembelajaran yang kontekstual. Dengan media, materi-materi yang dibelajarkan bisa menjadi kongkrit sehingga dapat dipahami oleh siswa dengan baik. Begitu juga dengan pembelajaran kontekstual, dapat membuat materi menjadi kongkrit, karena pembelajaran konteks pasti bermedia. Selain itu, pembelajaran kontekstual membuat pembelajaran menjadi bermakna (*meaningful learning*), yaitu materi-materi yang dipelajari bisa digunakan dalam kehidupan sehari-hari, karena materi-materi dikontekstualisasi dengan kehidupan nyata.

Bertolak dari penjelasan di atas, sesungguhnya “tema” dalam pendekatan Tematik Terpadu jika dipandang sebagai upaya menghadirkan media dan proses kontekstualisasi pembelajaran, maka sudah cocok dengan karakteristik siswa SD. Hal inilah yang kita tangkap dari prinsip pemilihan tema dan tema-tema yang ada dalam K.13, dimana tema yang digunakan adalah yang dekat dengan kehidupan siswa. Oleh sebab itu, pembelajaran “tematik” secara teoritik sudah sesuai dengan tahap perkembangan siswa SD.

Akan tetapi, jika “tematik” dalam pendekatan Tematik Terpadu dijadikan sebagai payung yang berfungsi mengikat berbagai materi yang beragam, maka hal tersebut menyebabkan kesulitan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran tematik terpadu. Penyebabnya adalah guru kesulitan mensinkronisasikan materi-materi yang dipadukan dan mengkontekstualisasikan materi-materi tertentu dengan tema yang sudah ditetapkan. Penyebabnya adalah karena antar materi, materi dengan tema agak jauh/tidak *ling and match*.

Tema sebagai payung sebagaimana dikemukakan guru bisa dilakukan pada SD kelas awal yang membelajarkan kemampuan-kemampuan dasar dan sederhana. Oleh sebab itu, konsep yang mengatakan “tema” sebagai payung dari materi-materi yang dipadukan tidak bisa digunakan pada materi-materi lanjut / kompleks / sulit. Memaksakan penggunaan Tematik Terpadu pada materi lanjut / kompleks / sulit berdampak pada kualitas proses dan hasil pembelajaran. Karena bagaimanapun guru merupakan faktor

penentu berkualitas atau berhasil tidaknya pembelajaran (Nasution, 2007).

Selain itu, perkembangan kognitif anak SD belum mampu berfikir kompleks atau menyelesaikan masalah dengan variabel yang kompleks (Suparno, 2001). Perkembangan kognitif anak siswa SD masih sederhana dan bersifat tunggal, belum bisa melihat hubungan antara satu objek/ilmu dengan objek/ilmu yang lain yang kompleks. Sementara pendekatan Tematik Terpadu dalam K. 13 merupakan pendekatan pembelajaran yang memadukan berbagai materi dari berbagai matapelajaran. Semakin banyak materi yang dipadukan dalam satu tema, maka semakin kompleks materi tersebut. Selain itu, tidak jarang materi yang dipadukan tidak nyambung/padu antara materi yang satu dengan yang lain dan seringkali tidak ternaungi oleh tema yang ada. Kondisi tersebut membuat materi menjadi semakin kompleks yang sudah barang tentu tidak sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif anak. Berdasarkan penjelasan tersebut jelas bahwa pendekatan Tematik Terpadu sulit dilakukan di SD kelas tinggi dengan materi yang kompleks dan rumit. Hal tersebut sejalan dengan data hasil observasi bahwa anak SD cenderung mempelajari materi matapelajaran secara terpisah/sendiri-sendiri.

Kesulitan melakukan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan Tematik Terpadu tidak hanya dialami oleh siswa saja, tetapi juga dirasakan oleh guru sebagai mana data yang sudah dikemukakan sebelumnya. Hal tersebut menguatkan bahwa pendekatan Tematik Terpadu tidak tepat digunakan di SD kelas tinggi.

Ciri lain dari anak SD adalah mereka belum bisa berfikir deduktif-hipotesis dan induktif-saintifik. Kemampuan berfikir tersebut merupakan kemampuan kognitif yang dimiliki anak usia SMP ke atas (operasional formal) (Nur, 2004). Berfikir yang dapat dilakukan anak SD adalah berfikir holistik atau generik. Yang dimaksud dengan berfikir holistik/generik adalah berfikir hanya mampu melihat suatu objek secara menyeluruh/umum. Belum bisa mengurai dan membangun hubungan antara data yang ada menjadi sebuah konsep yang benar. Artinya, ketika anak SD melihat suatu obyek maka mereka akan membangun konsepsi tentang obyek itu secara umum dan sesuai yang diinderanya. Adapun pendekatan Tematik Terpadu menuntut kemampuan berfikir deduktif-hipotesis dan induktif-saintifik. Ini bisa dilihat dari tuntutan bagaimana anak harus mampu

membangun hubungan konsep antara matapelajaran yang satu dengan matapelajaran yang lain, dan materi matapelajaran dengan tema yang memayungi. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan Tematik Terpadu tidak sesuai dengan karakteristik kognitif siswa SD.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan kajian teori dan pembahasan di atas dapat ditarik beberapa kesimpulan, yaitu;

- a. Pembelajaran berbasis pada tema “pendekatan Tematik” sejalan dengan perkembangan kognitif siswa SD.
- b. Pembelajaran dengan memadukan berbagai materi dari berbagai matapelajaran (pendekatan Terpadu) dapat menyebabkan terjadinya kompleksitas materi. Oleh sebab itu, pendekatan Terpadu yang menimbulkan kompleksitas materi tidak bisa digunakan pada anak usia SD, karena tidak sesuai dengan perkembangan kognitif siswa.
- c. Memadukan berbagai materi dari berbagai matapelajaran yang dipayungi oleh satu tema sebagai pengikat menyebabkan kompleksitas materi dan teknik yang menyebabkan kesulitan bagi guru dan siswa dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, pendekatan Tematik Terpadu yang menyebabkan kompleksitas seperti itu tidak bisa digunakan di SD.
- d. Pendekatan Tematik Terpadu hanya bisa diterapkan di SD kelas awal dengan materi-materi dasar yang sederhana, berhubungan secara substansial, dan materi-materi tersebut bisa dikontekstualisasikan dalam payung yang sama.

Saran

Pemerintah dalam hal ini Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI perlu mengkaji ulang ketepatan dan keefektifan penggunaan pendekatan Tematik Terpadu di SD. Dengan itu pemerintah bisa memutuskan apakah pendekatan Tematik Terpadu dihapuskan sama sekali atau hanya diterapkan di kelas-kelas awal SD. Hal ini penting dilakukan sebagai upaya perbaikan pendidikan dan mengkonstruksi kembali pendekatan pembelajaran yang tepat untuk anak SD.

DAFTAR PUSTAKA

- EIS-NCES (Nasional Center for Education Statistics). <https://nces.ed.gov/timss/>. Diakses hari Ahad, 07 Januari 2018.
- Fogarty, Robin. 1991. *How to Integrate the Curricula*. Skylight Publishing. Illinois. USA.
- http://www.ubaya.ac.id/2014/content/articles_detail/230/Sekelumit-dari-Hasil-PISA-2015-yang-Baru-Dirilis.html. Diakses hari Ahad, 07 Januari 2018.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013. *Konsep Kurikulum 2013. Bahan Sosialisasi Kurikulum 2013*. Makassar, 29 April 2014
- M Nur, dkk. 2004. *Teori-teori Perkembangan Kognitif*. Surabaya. Unesa University Press.
- M Nur, 2004. *Perkembangan Selama Anak-anak dan Remaja*. Surabaya. Pusat Sain dan Matematika Sekolah UNESA.
- Nasution, 2007. *Berbagai Pendekatan dalam Pembelajaran*. Jakarta. Rajawali Press.
- Permendikbud No. 67 tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah.
- Permendikbud No. 65 tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Ratumanan, Gerson. 2004. *Belajar dan Pembelajaran*. Surabaya. Unesa University Press.
- Suparno, Paul. 2001. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta. Kanisius.
- Slavin, Robert. 2000. *Educational Psychology Theory and Practice*. USA. By Allyn & Bacon.
- Suryabrata, Sumadi. 2005. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada.

EVALUASI DIKLAT PROGRAM PELATIHAN KESELAMATAN DASAR (*BASIC SAFETY TRAINING*) BAGI CALON PELAUT

Darul Prayogo✉, Moh. Zaenal Arifin, Dian Erliyani, Kresno Yuntoro, Masrurroh

Politeknik Ilmu Pelayaran (PIP) Semarang

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi program Pelatihan Keselamatan Dasar di STIP Jakarta yang difokuskan pada 1). Pengembangan Program terdiri dari tujuan, isi, proses pembelajaran, evaluasi instrumen, persyaratan dosen, silabus, rencana pelajaran, dan kegiatan dosen; 2). Efektivitas Program terdiri dari output dan outcome. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang menggunakan metode naturalistik dan model evaluasi sumatif formatif yang dikembangkan oleh Scriven. Subjek utama penelitian ini adalah penyelenggara pelatihan, dosen, mahasiswa dan alumni. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, studi dokumen, dan kuesioner. Analisis data menggunakan metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komponen pengembangan program adalah 73% dalam kategori baik, dan komponen efektivitas program adalah 80% serta mendapat kategori baik. Peningkatan kualitas program dalam program pelatihan keselamatan dasar (*Basic Safety Training*) dapat dilakukan dengan memperbaiki aspek yang mendapat kategori evaluasi rendah.

Kata kunci: Evaluasi, Program Pelatihan Keselamatan Dasar, Model Formatif

Abstract

The purpose of this study was to evaluate the Basic Safety Training program at STIP Jakarta focused on 1). Program development consists of objectives, content, learning process, instrument evaluation, lecturer requirements, syllabus, lesson plan, and lecturer's activities; 2). Program effectiveness consists of output and outcome. This research is a qualitative research using naturalistic method and sumative formative evaluation model developed by Scriven. The main subjects of this research are training organizers, lecturers, students and alumni. Data were collected through interviews, observations, document studies, and questionnaires. Data analysis used qualitative descriptive method. The results showed that the program development component was 73% in good category, and the program effectiveness component was 80% and got good category. Improved program quality in basic safety training program can be done by improving the aspect that gets low evaluation category.

Keywords: Evaluation, Basic Safety Training Program, Formative Model

✉Alamat korespondensi:
Kampus UMK Gondangmanis, Bae Kudus Gd. L. Lt I PO. BOX 53 Kudus
Tlp (0291) 438229 Fax. (0291) 437198
e-mail: darulprayogo@yahoo.co.id

ISBN: 978-602-1180-70-9

PENDAHULUAN

Angkutan kapal merupakan salah satu moda transportasi yang berperan penting dalam perekonomian dunia. Para pelaku ekonomi memanfaatkan angkutan kapal sebagai moda transportasinya, karena selain murah angkutan kapal juga sanggup membawa penumpang sekaligus mengangkut barang-barang dalam jumlah yang sangat besar. Situasi ini membawa dampak positif terhadap kebutuhan tenaga kerja untuk bekerja di kapal, sehingga akan berbanding lurus dengan penyelenggaraan program diklat kepelautan. Salah satu program diklat kepelautan yang wajib diikuti oleh calon pelaut adalah *Basic Safety Training*, yaitu program diklat yang mengajarkan kepada peserta diklat agar mampu memiliki pemahaman tentang dasar-dasar keselamatan diatas kapal dan juga mampu mempraktekkan cara-cara mencegah dan mengatasi keadaan darurat di kapal.

Hal yang melatar belakangi evaluasi kurikulum diklat *Basic Safety Training* ini adalah: (1) Keinginan menjadi poros maritim dunia. (2) Diklat gratis bagi 8000 peserta. (3) Pengenalan profesi pelaut kepada anak sebagai pendidikan karakter sejak usia dini. (3) Selama pemberlakuan kurikulum STCW 2010, belum pernah dilakukan evaluasi. (4) berdasarkan observasi awal fakta empirik dilapangan menunjukkan bahwa program diklat *Basic Safety Training* ini masih ditemukan kekurangan, masih banyak proses dan unsur pendukung dalam program diklat tersebut yang butuh penyempurnaan, salah satunya adalah proses pembelajaran di kelas yang kurang kondusif. (5) masih adanya beberapa keluhan dari pengguna tentang mutu lulusan diklat, yaitu lulusan diklat belum memahami akan bahaya yang dapat ditimbulkan dari aktivitas sehari-hari di kapal, misalnya merokok di sembarang tempat dan menggunakan peralatan listrik secara berlebihan di kapal.

KAJIAN PUSTAKA

Owen (2006:18) menjelaskan pengertian evaluasi dalam dua hal, pertama, *Evaluation as the judgement of worth of a program*. Evaluasi sebagai keputusan terhadap harga atau nilai suatu program. Kedua, *Evaluation as the production of knowledge based on systematic enquiry to assist decision making about a program*. Evaluasi sebagai hasil dari sebuah pengetahuan yang didasarkan pada penemuan yang sistematis untuk membantu mengambil keputusan mengenai program tersebut.

Wrightstone dan kawan-kawan mengemukakan rumusan evaluasi pendidikan sebagai berikut: *Educational evaluation is the*

estimation of the growth and progress of pupils toward objectives or value in the curriculum. Evaluasi pendidikan adalah penaksiran terhadap pertumbuhan dan kemajuan siswa ke arah tujuan-tujuan atau nilai-nilai yang telah ditetapkan didalam kurikulum. Evaluasi digunakan untuk mengetahui apakah tujuan-tujuan atau nilai-nilai yang ditetapkan dalam kurikulum sudah dapat dicapai oleh siswa atau belum (Wrightstone dalam Purwanto 2008:3).

Menurut Tyler evaluasi *is the process for determining the degree to which these changes in behavior are actually taking place*. Evaluasi adalah proses untuk menentukan sejauh mana perubahan-perubahan dalam perilaku yang terjadi sebenarnya. Definisi ini menjelaskan bahwa evaluasi adalah proses untuk menentukan sejauh mana tujuan pendidikan dapat dicapai, dan upaya mendokumentasikan kecocokan antara hasil belajar peserta didik dengan tujuan program (Tyler dalam Hasan 2014:35).

Menurut Mulyasa (2008: 46) kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, kompetensi dasar, materi standar, dan hasil belajar, serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar dan tujuan pendidikan.

Parkay *et. al* mendefinisikan kurikulum adalah semua pengalaman pendidikan yang diperoleh siswa melalui program yang di desain untuk mencapai suatu tujuan umum dan tujuan khusus, dan program tersebut dikembangkan berdasarkan teori, praktik, profesional dahulu dan kini serta kebutuhan masyarakat yang berubah (Parkay *et.al* dalam Ansyar 2015:55).

Secara operasional yang dimaksud dengan evaluasi kurikulum dalam penelitian ini adalah proses sistematis dalam mengumpulkan dan menganalisis informasi dan data tentang kurikulum diklat *Basic Safety Training*. Data dan informasi tersebut digunakan untuk mengetahui apakah tujuan yang ditetapkan dalam kurikulum tercapai, kurikulum yang diterapkan mempunyai kegunaan atau manfaat, sehingga evaluator dapat memberikan rekomendasi kepada pengambil keputusan dalam rangka memperbaiki kurikulum yang digunakan dalam diklat *Basic Safety Training*, apakah kurikulum yang digunakan dalam diklat ini akan dilanjutkan, diperbaiki, atau dihentikan.

Tujuan evaluasi kurikulum ini adalah (1) mengetahui pengembangan kurikulum diklat *Basic Safety Training*, yang meliputi: tujuan, konten, aktivitas belajar, alat evaluasi, persyaratan dosen, silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, dan aktivitas dosen, (2)

mengetahui efektivitas kurikulum diklat *Basic Safety Training*, yang meliputi: *output* dan *outcomes*.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif, yaitu metode-metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang oleh sejumlah individu atau sekelompok orang dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan. Evaluasi formatif dilakukan ketika kurikulum dalam proses pengembangan atau ketika kurikulum sedang diuji coba sehingga apabila terjadi penyimpangan dapat langsung dilakukan perbaikan atau koreksi penyimpangan. Evaluasi formatif dilakukan di tengah atau proses berjalannya suatu program. Evaluasi formatif sangat membantu dalam memperbaiki proses program yang sedang berjalan.

Evaluasi sumatif menilai efektivitas kurikulum dan pengajaran setelah di implementasikan. Fokus utama evaluasi sumatif adalah mengetahui hasil kurikulum untuk meyakinkan kita apakah tujuan kurikulum sudah tercapai apa belum. Ini berarti evaluasi sumatif berkaitan dengan penelusuran tentang manfaat kurikulum dan implementasinya dalam pembelajaran itu sendiri, atau dengan kata lain evaluasi sumatif dilakukan ketika program sudah selesai atau berakhir dan digunakan untuk pengambilan keputusan tentang program.

Instrumen dalam pendekatan kualitatif adalah peneliti itu sendiri. Oleh karena itu peneliti sebagai instrumen juga harus divalidasi untuk mengetahui seberapa jauh peneliti siap melakukan penelitian yang selanjutnya terjun ke lapangan. Validasi terhadap peneliti sebagai instrumen meliputi validasi terhadap pemahaman metode penelitian kualitatif, penguasaan wawasan terhadap bidang yang diteliti, kesiapan peneliti untuk memasuki objek penelitian baik secara akademik maupun logistiknya. Yang melakukan validasi adalah peneliti sendiri melalui evaluasi diri seberapa jauh pemahaman terhadap metode kualitatif, penguasaan teori dan wawasan terhadap bidang yang diteliti, serta kesiapan dan bekal memasuki lapangan (Sugiyono, 2009: 305-306).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tujuan Kurikulum

Berdasarkan hasil penilaian menggunakan rubrik penilaian, hasil evaluasi terhadap aspek tujuan kurikulum memperoleh jumlah skor 11 dari skor ideal 13 dengan persentase sebesar 84%, sehingga masuk dalam kategori penilaian baik sekali.

2. Konten Kurikulum

Berdasarkan hasil penilaian menggunakan rubrik penilaian, hasil evaluasi terhadap aspek konten kurikulum memperoleh jumlah skor 10 dari skor ideal 12 dengan persentase sebesar 83%, sehingga masuk dalam kategori penilaian baik sekali.

3. Aktivitas Belajar

Prinsip yang keempat adalah integritas, maksudnya adalah proses pembelajaran harus dipandang sebagai usaha mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki peserta diklat. Dalam perencanaan aktivitas belajar diklat ini, prinsip itu sudah diterapkan. Berdasarkan hasil penilaian menggunakan rubrik penilaian, hasil evaluasi terhadap aspek aktivitas belajar memperoleh jumlah skor 12 dari skor ideal 12 dengan persentase sebesar 100%, sehingga masuk dalam kategori penilaian baik sekali.

4. Alat Evaluasi

Berdasarkan hasil penilaian menggunakan rubrik penilaian, hasil evaluasi terhadap aspek evaluasi kurikulum memperoleh jumlah skor 10 dari skor ideal 12 dengan persentase sebesar 84%, sehingga masuk dalam kategori penilaian baik sekali.

5. Persyaratan Dosen

Selanjutnya untuk mengetahui skor persyaratan dosen secara keseluruhan, maka dari hasil persentase penilaian persyaratan dosen, dinilai kembali menggunakan rubrik penilaian hasil evaluasi, maka didapatkan skor aspek persyaratan dosen secara keseluruhan. Berdasarkan hasil penilaian menggunakan rubrik penilaian, hasil evaluasi terhadap aspek persyaratan dosen memperoleh jumlah skor 17 dari skor ideal 20 dengan persentase sebesar 85%, sehingga masuk dalam kategori penilaian baik sekali.

6. Silabus

Fokus evaluasi pada aspek silabus adalah untuk mengetahui kualitas silabus yang dibuat oleh dosen diklat *Basic Safety Training*. Menurut Muslich (2007:25-26) prinsip yang mendasari pengembangan silabus antara lain ilmiah, relevan, sistematis, konsisten, memadai, aktual dan kontekstual, fleksibel, dan menyeluruh. Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen diperoleh penjelasan bahwa dosen mata diklat tidak membuat silabus. Bahkan beberapa dosen menganggap bahwa membuat silabus adalah tugas dan tanggung jawab dari penyelenggara diklat. Setelah ditelusuri ke penyelenggara diklat dengan wawancara, diperoleh informasi bahwa pihak penyelenggara diklat juga tidak membuat silabus. Penyelenggara diklat hanya membuat garis-garis besar program pengajaran.

Berdasarkan hasil penilaian menggunakan rubrik penilaian, hasil evaluasi terhadap aspek silabus memperoleh jumlah skor 8 dari skor ideal 24 dengan persentase sebesar 33%, sehingga masuk dalam kategori penilaian kurang.

7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Berdasarkan hasil penilaian menggunakan rubrik penilaian, hasil evaluasi terhadap aspek rencana pelaksanaan pembelajaran memperoleh jumlah skor 5 dari skor ideal 15 dengan persentase sebesar 33%, sehingga masuk dalam kategori penilaian kurang.

8. Aktivitas Dosen

Aktivitas dosen dalam diklat *Basic Safety Training* meliputi semua bentuk kegiatan yang dilakukan dosen saat melaksanakan kegiatan pembelajaran. Observasi dilakukan terhadap aktivitas dosen dalam proses pembelajaran yang meliputi tiga hal, antara lain: kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup (Rusman, 2014: 10-13).

Hasil Evaluasi Seluruh Komponen Pengembangan Kurikulum

Hasil persentase penilaian terhadap seluruh aspek yang ada dalam komponen pengembangan kurikulum kemudian disatukan untuk memperoleh hasil evaluasi komponen pengembangan kurikulum secara keseluruhan.

Berdasarkan analisis data terhadap delapan aspek yang terdapat didalam komponen pengembangan kurikulum, maka dapat disimpulkan bahwa komponen pelaksanaan kurikulum diklat *Basic Safety Training* secara keseluruhan memperoleh persentase sebesar 73% atau mendapat kategori penilaian baik.

Komponen Efektivitas Kurikulum (Evaluasi Sumatif)

Output

Evaluasi aspek *output* dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar yang telah disusun oleh penyelenggara diklat. Tes hasil belajar berupa tes objektif pilihan ganda yang terdiri dari 50 soal. Peserta diklat mengisi tes hasil belajar dengan cara memilih salah satu opsi jawaban dari beberapa jawaban yang tersedia. Apabila peserta menjawab benar, satu soal bernilai dua, sehingga dari total 50 soal apabila benar semua mendapatkan nilai 100. Berdasarkan pedoman penyelenggara diklat *Basic Safety Training*, batas minimal kelulusan adalah nilai 60.

Berdasarkan hasil tes yang telah dilakukan menunjukkan bahwa dari 26 peserta diklat, terdapat enam peserta yang memperoleh nilai dibawah 60 yang menjadi kriteria keberhasilan. Dengan demikian maka prosentase kelulusan peserta diklat yang mengikuti diklat *Basic Safety Training* sebesar 77%.

Selanjutnya untuk mengetahui skor aktivitas dosen secara keseluruhan, maka perolehan persentase hasil observasi tersebut dinilai kembali menggunakan rubrik penilaian hasil evaluasi. Setelah dilakukan penilaian menggunakan rubrik, aspek aktivitas dosen memperoleh skor 12 dari skor ideal 15, dengan perolehan persentase sebesar 80%, dan memperoleh kategori penilaian baik.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil evaluasi kurikulum diklat *Basic Safety Training*, dapat di simpulkan bahwa (1) Hasil evaluasi komponen pengembangan kurikulum memperoleh persentase sebesar 73% atau mendapat kategori penilaian baik, (2) Hasil evaluasi komponen efektivitas kurikulum memperoleh persentase sebesar 80% atau mendapat kategori penilaian baik.

Saran

Berdasarkan pada kesimpulan diatas, selanjutnya peneliti memberikan rekomendasi sebagai berikut:

1. Komponen Pengembangan Program

Beberapa rekomendasi terkait komponen pengembangan program diklat *Basic Safety Training*, antara lain:

- 1) Merumuskan kembali tujuan kurikulum dengan memperhatikan beberapa hal, yaitu dalam merumuskan tujuan kurikulum harus ditentukan siapa orang yang akan belajar, dan dinyatakan secara spesifik; kata kerja yang digunakan berbentuk kata kerja aktif dan dapat diamati.
- 2) Merumuskan kembali konten kurikulum dengan menyusun silabus untuk masing-masing mata diklat.
- 3) Menguji validitas dan reliabilitas alat evaluasi yang digunakan.
- 4) Memilih dosen yang memenuhi persyaratan yang ditetapkan oleh penyelenggara diklat.
- 5) Memberikan pelatihan kepada dosen dalam penyusunan silabus untuk masing-masing mata diklat yang diampu.
- 6) Memberikan pelatihan kepada dosen dalam penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran untuk mata diklat yang diampu sebelum melaksanakan pembelajaran dikelas.
- 7) Meningkatkan pembinaan dan monitoring kepada dosen untuk memastikan dilaksanakannya setiap unsur dalam tahapan proses pembelajaran (kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup).

2. Komponen Efektivitas Program

Beberapa rekomendasi terkait komponen efektivitas program diantaranya adalah:

- 1) Meningkatkan kualitas proses pembelajaran, agar peserta diklat benar-benar menguasai materi diklat dengan baik.
- 2) Meningkatkan kualitas proses pembelajaran agar pengetahuan dan keterampilan yang didapatkan dari diklat *Basic Safety Training* dapat membantu dan bermanfaat bagi peserta diklat dalam dunia kerja.

DAFTAR PUSTAKA

- Ansyar. 2015. *Kurikulum, Hakikat Fondasi, Desain & Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Creswell, John W. 2014. *Research Design Pendekatan Kualitatif Kuantitatif dan Mixed*. terjemahan Achmad Fawaid. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Gronlund, Norman E. Robert L. Linn. 1990. *Measurement And Evaluation In Teaching 6th Edition*. New York: Macmillan Publishing Company.
- Hamalik, Oemar. 2006. *Manajemen Pengembangan Kurikulum*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hamalik, Oemar. 2013. *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hasan, Hamid. 2014. *Evaluasi Kurikulum*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. 2008. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Suatu Panduan Praktis*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muslich, Masnur. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan; Dasar Pemahaman dan Pengembangan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Owen, John M. 2006. *Program Evaluation: Forms and Approaches*. Australia: Allen & Unwin.
- Patton, Michael Quinn. 2009. *Metode Evaluasi Kualitatif*. terjemahan Budi Puspo Priyadi Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Purwanto, Ngalim. 2008. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesional Guru*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2005. *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Prenada Media, 2005.

Scriven, Michael. 1981. *Evaluation third edition thesaurus*. California: Library Of Congress.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suparman, M. Atwi. 2014. *Desain Instruksional Modern: Panduan Para Pengajar dan inovator Pendidikan*. Jakarta: Erlangga.

PENERAPAN *STUDENT FACILITATOR AND EXPLAINING* BERBANTUAN MEDIA BAGAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKn

Stela Ramadhani Khalashnikov^{1✉}, Murtono², Santoso³

¹S2 Pendidikan Dasar Universitas Muria Kudus, ^{2&3}Universitas Muria Kudus

Abstrak

Penelitian bertujuan mendeskripsikan keterampilan guru dan peningkatan aktivitas belajar siswa serta menemukan peningkatan hasil belajar PKn dengan diterapkan model *Student Facilitator and Explaining* pada materi lembaga-lembaga pemerintahan kabupaten, kota dan provinsi berbantuan media bagan di kelas IV At-thobary SD Unggulan Muslimat NU. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan metode wawancara, observasi, tes dan dokumentasi. Hasil penelitian: (1.) Keterampilan guru pada siklus I pertemuan I persentase 67,96% pertemuan II 67,96% kualifikasi baik dan siklus II meningkat pertemuan I persentase 71,87% pertemuan II 79,6% kualifikasi baik. Artinya keterampilan guru (peneliti) dalam mengajar bagus dan terampil dalam melaksanakan pembelajaran dengan diterapkan model *Student Facilitator and Explaining* berbantuan media bagan; (2.) Aktivitas belajar siswa pada siklus I pertemuan I persentase 53,59% pertemuan II 69,21% kualifikasi cukup dan siklus II meningkat pertemuan I persentase 74,32% pertemuan II 78,59% kualifikasi baik. Artinya sudah bagus dengan ditandai hasil nilai aktivitas siswa yang meningkat; (3.) Hasil belajar terdiri dari 3 ranah yaitu: (a.) Ranah afektif siklus I pertemuan I persentase 65,15% pertemuan II 69,84% kualifikasi baik dan siklus II meningkat pertemuan I persentase 74,21% dan pertemuan II 75,93% kualifikasi baik; (b.) Ranah psikomotorik siklus I pertemuan I persentase 59,12% pertemuan II persentase 63,90% kualifikasi cukup dan siklus II meningkat pertemuan I 73,12% pertemuan II 78,43% kualifikasi baik; (c.) Ranah kognitif siklus I rata-rata nilai 65,93 persentase siswa yang tuntas 56% dan siklus II meningkat rata-rata nilai 75 persentase siswa yang tuntas 84% kategori baik. Artinya hasil belajar PKn mengalami peningkatan dengan model *Student Facilitator and Explaining* berbantuan media bagan.

Kata kunci: *Student Facilitator and Explaining*, Berbantuan Media Bagan, Hasil Belajar PKn, Kelas IV

Abstract

The research have aim to describe the skill of teacher and to increase a learning activity of student and to find improvement learning outcomes of civic education subject with applied student facilitator and explaining model in subject facilitator and explaining model in subject material district, city and provincial government agencies" assisted media chart in fourth class At thobary Unggulan Muslimat NU elementary school. Classroom action research used interview, observe, test and documentary methods. The result of Research are: (1) The skill of teacher in siklus I meeting I is 67,96% and meeting II is 67,96%. It has good qualification and the siklus II better than siklus I, in meeting I is 71,87% and meeting II 79,6%. It has good qualification. It has meaning the teacher is good teaching and good skill in learning activity with student facilitator and explaining models assisted with media chart; (2.) The learning activity in siklus I meeting I 53,59% and meeting II 69,21%. It has good enough qualification and siklus II better than siklus I, in meeting I 74,32% and meeting II 78,59%. It has good qualification. It has meaning, it is good because the student activities increased; (3.) The result of learning have 3 area : there are afektif, psikomotorik and kognitif. Afektif aspect in siklus I meeting I is 65,15% meeting II 69,84% is good qualification and siklus II better than siklus I. In the meeting I is 74,21% and meeting II 75,93% is good qualification. The psikomotorik aspect in siklus I meeting I is 59,12% meeting II 63,9% is good enough qualification and siklus II better than siklus I. The meeting I is 73,12% meeting II is 78,43% is good qualification. Cognitiv aspect in siklus I has average value 65,93% and student complete is 56% and siklus II has average value 75 and student complete is 84%, good qualification. It has meaning the learning outcomes of civic education is increased with student facilitator and explaining model with chart.

Student Facilitator and Explaining, Assisted with media chart, Study Results Civic Education, Class IV

✉Alamat korespondensi:

Kampus UMK Gondangmanis, Bae Kudus Gd. L. It I PO. BOX 53 Kudus
Tlp (0291) 438229 Fax. (0291) 437198

E-mail: stela_khalashnikov@yahoo.co.id, murtono@umk.ac.id, santoso.pgdsd@umk.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan Kewarganegaraan menjadi salah satu mata pelajaran yang digunakan untuk mendidik karakter anak bangsa dan melatih untuk menjadi warga negara yang baik. Mendidik karakter bangsa dan melatih menjadi warga negara yang baik dibutuhkan peran seorang guru. Guru mempunyai peran yang penting selama proses dan pelaksanaan pembelajaran. Pada saat pembelajaran guru memilih model pembelajaran yang berperan penting dalam menentukan keberhasilan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dan tujuan penelitian. Untuk itu diperlukan seorang guru yang menguasai model dan media pembelajaran dengan baik.

Indriana (2011a: 61) menyatakan, "Media adalah suatu alat untuk menyalurkan pesan dari sumber pesan ke penerima pesan". Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media bagan. Media bagan disini termasuk media grafis. Indriana (2011b: 61) menyatakan, "Media grafis adalah suatu alat untuk meyalurkan pesan dengan menggunakan indra penglihatan, menuangkan pesan simbol komunikasi visual dan simbol pesan yang perlu dipahami oleh siswa". Peneliti memilih media grafis berbentuk bagan dengan jenis bagan organisasi.

Berdasarkan data observasi dan wawancara di kelas, terjadi permasalahan mengenai hasil belajar PKn pada kelas IV At-thobary SD Unggulan Muslimat NU. Hal ini ditandai dengan nilai mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang rendah.

Fenomena tersebut bisa terjadi karena materi mata pelajaran PKn umumnya banyak hafalan. Guru yang mengajar mata pelajaran PKn tidak menggunakan model pembelajaran hanya menggunakan metode diskusi, tanya jawab, dan ceramah. Media yang dipakai guru juga monoton karena hanya menggunakan gambar 2 dimensi. Pada saat pembelajaran guru juga mengalami kendala yaitu mencari gambaran secara jelas biar siswa bisa memahami dengan benar. Hal ini menyebabkan siswa yang kemampuan belajarnya sedang dan rendah akan kesulitan dalam memahami materi pelajaran.

Menurut Ristyaningsih, S.Pd pada hari Kamis tanggal 08 September 2016 mengatakan keaktifan kelas cukup bagus ketika jam pelajaran pertama, akan tetapi ketika di akhir jam pelajaran kurang aktif dikarenakan siswa sudah capek dan bosan.

Solusi untuk menghadapi permasalahan di atas yaitu dengan "Penerapan Model *Student Facilitator and Explaining* Berbantuan Media Bagan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Kelas IV At-thobary SD Unggulan Muslimat NU".

Alasan saya memilih solusi diatas karena pada jurnal penelitian Suwanto, dkk. 2012. Peningkatan Pemahaman Konsep Organisasi Pemerintahan Tingkat Pusat Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Facilitator and Explaining*. *Jurnal Skripsi*, (4) menyatakan, "dapat meningkatkan pemahaman konsep organisasi pemerintahan tingkat". Sedangkan, pada penelitian saya dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi lembaga-lembaga dalam susunan pemerintahan kabupaten, kota dan provinsi dengan berbantuan media bagan.

Model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal itu ditandai dengan adanya penelitian yang dilakukan oleh Tya Susanti, Siswanto, A. Sudirman yang berjudul "Penerapan Model *Student Facilitator and Explaining* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa" yang menunjukkan bahwa aktivitas siswa meningkat tiap siklusnya. Nilai rata-rata aktivitas siswa pada siklus I adalah 78,92 dan presentase siswa aktif 81,08 dengan kategori aktif dan nilai rata-rata pada siklus II adalah 84,05 dan persentase siswa aktif 89,19% dengan kategori sangat aktif. Sedangkan penerapan model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* berbantuan media bagan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Adanya penerapan model *Student Facilitator and Explaining* berbantuan media bagan ini bertujuan untuk: Mendeskripsikan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran dan mendeskripsikan peningkatan aktivitas belajar siswa serta menemukan peningkatan hasil belajar PKn materi lembaga-lembaga pemerintahan kabupaten, kota dan provinsi dengan diterapkannya model *Student Facilitator and Explaining* pada siswa kelas IV At-thobary SD Unggulan Muslimat NU.

Untuk itulah, peneliti melaksanakan penelitian dengan penerapan *Student Facilitator and Explaining* berbantuan media bagan sebagai solusi untuk memecahkan masalah yang ada di SD Unggulan Muslimat NU pada mata pelajaran PKn.

Aqib (2015) mengemukakan bahwa model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* adalah suatu pedoman mengajar untuk guru dengan meminta siswa mempresentasikan ide atau pendapat pada rekan peserta lainnya. Tujuan dari model pembelajaran ini, diantaranya: Siswa yang selama ini tidak mau terlibat akan ikut serta dalam pembelajaran secara aktif sehingga tercipta suasana kelas yang menyenangkan Usman dalam Istikhomah. 2016. Melalui Metode *Student Facilitator and Explaining* (SFAE) Meningkatkan Prestasi Belajar PKn Materi Pemilu Di Indonesia

Siswa Kelas VI Mi Miftahul Huda Pakis Kecamatan Durenan Kabupaten Trenggalek Semester I Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Pendidikan Profesional*, 2016 (1), 156.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan media bagan yang termasuk media grafis. Media grafis adalah suatu alat perantara yang mengutamakan indera penglihatan dengan menuangkan pesan atau simbol komunikasi visual dan simbol pesan sehingga bisa dipahami dengan baik, dikemukakan oleh (Indriana, 2011: 61). Bagan atau chart, yaitu suatu gambar sederhana dengan menggunakan garis dan simbol. Bagan dapat digunakan untuk menggambarkan struktur objek secara garis besar, atau bisa didefinisikan sebagai hubungan di antara komponen yang ada, dikemukakan oleh (Indriana, 2011: 62). Menurut (Arsyad: 2013) macam-macam bagan sebagai berikut: bagan organisasi, chart (hampir sama dengan bagan organisasi tetapi digunakan untuk menjelaskan atau mengelompokkan objek mengenai sesuatu), garis (alur) waktu, bagan alir (flowchart) dan tabel.

Peneliti memilih bagan organisasi karena sesuai dengan materi yang telah diajarkan. Bagan organisasi ini dapat menunjukkan hubungan lembaga-lembaga pemerintahan kabupaten, kota dan provinsi. Hal ini bermaksud untuk memudahkan siswa dalam memahami mata pelajaran. Supaya hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di Kelas IV At-thobary SD Unggulan Muslimat NU meningkat.

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan yang berkaitan dengan pembelajaran, dikemukakan oleh (Suprijono, 2014). Hasil belajar meliputi 3 aspek yaitu: aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar tersebut dapat diperoleh setelah mengikuti kegiatan belajar dan diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Hasil belajar pada aspek afektif dan psikomotorik juga dapat diukur dan dinilai melalui pedoman observasi.

Pada saat proses pembelajaran berlangsung aktivitas siswa juga dinilai. Hamalik (2011) mengemukakan aktivitas belajar adalah semua kegiatan yang diberikan dan dilakukan siswa ketika pembelajaran di kelas. Untuk guru juga memiliki keterampilan dalam mengajar. Keterampilan dalam mengajar adalah suatu keterampilan yang harus dimiliki guru sebagai pengajar dalam mengajar di kelas dan mengelola pembelajaran dengan baik.

Guru (peneliti) mengajar mata pelajaran PKn pada materi lembaga-lembaga dalam susunan pemerintahan kabupaten, kota dan provinsi. Mengajar PKn yang menurut Winataputra, 2005 dalam Winarno (2013c: 22) mengartikan

Pendidikan Kewarganegaraan sebagai suatu kajian yang mempunyai objek telaah kebijakan dan budaya kewarganegaraan, menggunakan disiplin ilmu pendidikan dan ilmu politik sebagai kerangka kerja keilmuan pokok serta disiplin ilmu lain yang relevan, yang secara koheren, diorganisasikan dalam bentuk program kurikuler kewarganegaraan, aktivitas sosial-kultural kewarganegaraan, dan kajian ilmiah kewarganegaraan.

METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Objek pada penelitian ini yaitu siswa kelas IV At-Thobary SD Unggulan Muslimat NU Kudus berjumlah 32 orang dengan jumlah laki-laki 13 dan jumlah perempuan 19. Untuk teknik pengumpulan data peneliti menggunakan 4 macam, meliputi: wawancara, observasi, tes dan dokumentasi. Pada penelitian dengan judul “Penerapan *Student Facilitator and Explaining* Berbantuan Media Bagan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Pada Siswa Kelas IV SD Unggulan Muslimat NU” mempunyai variabel bebas (yang mempengaruhi timbulnya variabel dependen atau variabel terikat) yaitu Penerapan *Student Facilitator and Explaining* Berbantuan Media Bagan. Sedangkan, variabel terikat (yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas) yaitu: meningkatkan hasil belajar PKn Pada Siswa Kelas IV At-thobary SD Unggulan Muslimat NU. Setiap siklus dilaksanakan sesuai dengan pelaksanaan pembelajaran yang disusun. Untuk memecahkan permasalahan dapat dilaksanakan pada refleksi siklus I untuk dicari kekurangan dan penyebabnya. Kemudian peneliti merencanakan langkah perbaikan yang diterapkan pada siklus II.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Yang dianalisis secara deskriptif. Teknik analisis data kuantitatif dapat disajikan melalui angka, dengan mencari hasil rata-rata (Mean) data nilai siswa baik nilai individu dan klasikal.

Analisis data kualitatif bersifat induktif yaitu suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh. Untuk penelitian kualitatif data diperoleh dari berbagai sumber, dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang bermacam-macam (*triangulasi*). Teknik *triangulasi* meliputi: (1.) peneliti menyajikan data yang bertujuan untuk memaparkan data secara rinci dan sistematis, (2.) peneliti melaksanakan reduksi data yang bertujuan untuk menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang data yang tidak relevan, dan mengorganisasikannya sehingga kesimpulan akhir dapat dirumuskan, menyeleksi secara ketat, membuair ringkasan dan

rangkuman inti, (3.) Peneliti melaksanakan penarikan kesimpulan, yang bertujuan untuk memberi atau memakai data yang diperoleh baik melalui observasi, angket maupun dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I

Penelitian tindakan kelas ini untuk siklus I dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan. Setiap pertemuan alokasi waktu 2 x 35 menit. Siklus I pertemuan I dilaksanakan hari Rabu tanggal 02 November 2016 dan pertemuan II hari Rabu 09 November 2016. Langkah-langkah penelitian mengacu pada *Kemmis dan MC Taggart* yang terdiri dari empat tahapan yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan, dan (4) Refleksi. Hasil Penelitian tindakan kelas ini diuraikan sebagai berikut.

Tahap Perencanaan

Peneliti di tahap ini mendapat data awal meliputi: (1.) nilai ulangan tengah semester mata pelajaran PKn semester 1 dan (2.) melaksanakan observasi terhadap guru kelas untuk mengamati pembelajaran PKn. Selanjutnya, peneliti mengidentifikasi permasalahan di kelas dan merumuskan masalah yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam pembelajaran. Kemudian, peneliti membuat silabus dan rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan model *Student Facilitator and Explaining (SFAE)* berbantuan media bagan, mempersiapkan sumber belajar berupa buku paket yudhistira mata pelajaran PKn dan mempersiapkan alat evaluasi. Alat evaluasi berupa lembar observasi untuk mengamati situasi dan kondisi kegiatan belajar mengajar menggunakan lembar observasi. Lembar observasi meliputi: lembar observasi keterampilan guru, lembar observasi aktivitas siswa, lembar observasi aspek afektif siswa, lembar observasi aspek psikomotorik siswa, lembar kerja siswa, soal tes evaluasi dan dokumentasi.

Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pertemuan Pertama

Peneliti pada tahap ini melaksanakan penelitian tindakan kelas menyesuaikan RPP dan media pembelajaran berupa media bagan. Untuk langkah-langkah *Student Facilitator and Explaining* menurut Huda (2014: 228) karena mudah dipahami oleh siswa pada saat di laksanakan. Materi yang disampaikan lembaga-lembaga dalam Susunan Pemerintahan Kabupaten, Kota Melalui Model *Student Facilitator and Explaining* Berbantuan Media Bagan. Tahapan-tahapan penelitian siklus I pertemuan I menggunakan model *Student Facilitator and Explaining* berbantuan media bagan yang akan dijelaskan sebagai berikut.

Tahap 1 Guru Menyampaikan Kompetensi yang ingin dicapai

Tahap 2 Guru Mendemonstrasikan atau Menyajikan Garis-garis Besar Materi Pembelajaran

Tahap 3 Pembentukan Kelompok

Tahap 4 Guru Memberikan Kesempatan Kepada Siswa Untuk Menjelaskan Kepada Siswa Lainnya Melalui Bagan atau Peta Konsep

Tahap 5 Guru Menyimpulkan Ide atau Pendapat Siswa

Tahap 6 Guru Menerangkan Semua Materi yang disajikan

Tahap 7 Penutup

Pertemuan Kedua

Penelitian tindakan kelas siklus I pertemu 2 dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 09 November 2016. Setiap pertemuan dibutuhkan alokasi waktu 2 x 35 menit. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan pukul 12.40 – 13.50 WIB. Materi yang disampaikan mengenai lembaga-lembaga dalam susunan pemerintahan kabupaten, kota melalui model *Student Facilitator and Explaining* Berbantuan Media Bagan. Peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas menyesuaikan RPP yang disiapkan dan menggunakan media bagan. Tahapan penelitian siklus I pertemuan I dengan menggunakan model *Student Facilitator and Explaining* berbantuan media bagan dijelaskan sebagai berikut.

Tahap 1: Guru Menyampaikan Kompetensi yang ingin dicapai

Tahap 2: Guru Mendemonstrasikan atau Menyajikan Garis-garis Besar Materi Pembelajaran

Tahap 3: Pembentukan Kelompok

Tahap 4: Guru Memberikan Kesempatan Kepada Siswa Untuk Menjelaskan Kepada Siswa Lainnya Melalui Bagan atau Peta Konsep

Tahap 5: Guru Menyimpulkan Ide atau Pendapat Siswa

Tahap 6: Guru Menerangkan Semua Materi yang disajikan

Tahap 7: Penutup

Observasi Siklus I

Pada tahap observasi siklus I, peneliti menggunakan lembar observasi. Lembar observasi meliputi: lembar observasi aktivitas siswa, lembar observasi siswa ranah afektif, lembar observasi ranah psikomotorik, dan lembar observasi keterampilan guru. Pelaksanaan observasi dibantu oleh observer. Hal ini bertujuan untuk mengamati aktivitas belajar siswa dan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan model *Student Facilitator and Explaining* berbantuan media bagan. Hasil observasi dijelaskan sebagai berikut.

Ranah Aktivitas Siswa

Penilaian hasil belajar aktivitas siswa diamati dan dinilai observer yang bernama Misbah

Zaenal Musthofa. Berikut ini adalah data hasil belajar ranah aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn dapat dilihat di tabel 1.

Tabel 1. Daftar Rekap Ranah Aktivitas Siswa

Siklus	Jumlah Skor	Persentase	Kategori	Rata-rata persentase	Kategori
Siklus I pertemuan 1	1029	53,593%	Kurang		
Siklus I pertemuan II	1329	69,218%	Baik	61,405%	Cukup

Aktivitas pada siklus I terdapat siswa yang belum terbiasa dengan model pembelajaran dengan pendekatan komunikatif, aktif dan inovatif. Guru mata pelajaran PKn di kelas IV At-thobary juga belum pernah menggunakan media bagan. Hal

ini bisa melatih keberanian dan kemampuan berpikir siswa dikarenakan diberikan kesempatan untuk menjelaskan materi dengan menggunakan media bagan.

Untuk ranah afektif akan dijelaskan pada tabel 2.

Tabel 2. Daftar Rekap Hasil Ranah Afektif

Siklus	Persentase	Kategori	Rata-rata Skor	Rata-rata Persentase	Kategori
Siklus I pertemuan I	65%	Baik	14		
Siklus I pertemuan II	70%	Baik	15	67,5%	Baik

Pada siklus I hasil ranah afektif siswa mengalami kendala karena belum terbiasa dengan model pembelajaran pendekatan komunikatif, aktif dan inovatif. Hal ini ditandai dengan adanya siswa belum terbiasa aktif bertanya dan belum berani menjelaskan materi kepada temannya dengan

menggunakan media bagan. Oleh sebab itu, siswa membutuhkan adaptasi dengan guru pada saat pembelajaran PKn dengan model *Student Facilitator and Explaining* berbantuan media bagan.

Untuk hasil belajar ranah psikomotorik akan dijelaskan sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Rekap Ranah Psikomotorik Siklus I

Siklus	Persentase	Kategori	Rata-rata Skor	Rata-rata Persentase	Kategori
Siklus I pertemuan I	59%	Cukup	12		
Siklus I pertemuan II	64%	Cukup	13	61,5%	Cukup

Hal ini dapat disimpulkan bahwa siklus I pertemuan II mengalami peningkatan. Sedangkan rata-rata persentase sebesar 65% yang belum mencapai indikator keberhasilan penelitian.

Untuk hasil keterampilan guru akan dijelaskan sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Rekap Keterampilan Guru

Siklus	Jumlah Skor	Persentase	Kualifikasi	Rata-rata skor	Rata-rata persentase	Kualifikasi
Siklus I pertemuan I	87	67,96%	Baik	2,12	67,96%	Baik
Siklus I pertemuan II	87	67,96%	Baik	2,12		

Pada siklus I pertemuan II guru masih kesulitan dalam mengkondisikan kelas dan mengajak siswa untuk beradaptasi dengan model *Student Facilitator and Explaining* berbantuan media bagan.

Untuk hasil belajar siswa pada evaluasi siklus I dengan KKM 75 dapat dilihat pada diagram 1. Pada kelas IV At-thobary dari 32 siswa yang tuntas hanya 18 siswa dan tidak tuntas 14 siswa.



Gambar 1. Diagram Hasil Belajar Siklus I

Model pembelajaran ini termasuk model pembelajaran inovatif sehingga bisa melatih siswa berbicara aktif dengan tujuan untuk mengharuskan siswa berani bertanya dalam menjelaskan materi pembelajaran. Pada siklus I siswa dalam mengerjakan soal, dan selama pembelajaran berlangsung ada yang kurang memperhatikan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Refleksi

Tahap refleksi siklus I dilaksanakan setelah pembelajaran di kelas. Kegiatan refleksi bermaksud untuk mengevaluasi hasil pelaksanaan tindakan. Refleksi siklus I mendapat hasil meliputi: a. Keterampilan guru pada saat pembelajaran masih kesulitan dalam mengkondisikan kelas. Beberapa siswa ditunjuk temannya malu dalam menjelaskan materi menggunakan media bagan. Sebagian siswa laki-laki kurang aktif dalam mempersentasikan lembar kerja siswa sehingga akan diselesaikan di siklus selanjutnya yaitu siklus II; b. Aktivitas siswa pada saat pembelajaran belum terbiasa dengan model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining*. Guru belum terbiasa menggunakan media bagan. Siswa rata-rata skor rendah. Guru mengatasi permasalahan ini dengan cara memberikan nasihat, menumbuhkan motivasi dan memberikan semangat untuk siswa. Supaya siswa tertib di kelas, mudah diatur dan aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung; c. Hasil belajar ranah afektif siswa membutuhkan adaptasi dengan guru pada saat pembelajaran PKn dengan model *Student Facilitator and Explaining* berbantuan media bagan karena adanya siswa belum terbiasa aktif bertanya dan belum berani menjelaskan materi kepada temannya dengan menggunakan media bagan.; d. Hasil belajar ranah psikomotorik pertemuan I belum terbiasa aktif bertanya dan belum berani menjelaskan materi kepada temannya menggunakan media bagan. Pertemuan II mengalami sedikit peningkatan dengan adanya siswa yang aktif di kelas, aktif bertanya dan mempunyai keberanian ketika diminta menjelaskan materi menggunakan media bagan; e. Hasil belajar ranah kognitif terdapat siswa yang belum tuntas karena saat mengerjakan

tidak teliti, kurang memperhatikan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran dan bermain sendiri dengan temannya saat mengerjakan soal evaluasi. Oleh sebab itu, masih banyak nilai siswa yang belum tuntas di siklus I.

Siklus II

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas siklus II dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan. Setiap pertemuan dibutuhkan alokasi waktu 2 x 35 menit. Siklus II pertemua I dilaksanakan hari Rabu tanggal 16 November 2016 dan pertemuan II hari Rabu tanggal 23 November 2016. Langkah-langkah penelitian mengacu pada Kemmis dan MC Taggart terdiri dari empat tahapan yaitu: (1.) Perencanaan, (2.) Pelaksanaan, (3.) Pengamatan, dan (4.) Refleksi. Hasil penelitian tindakan kelas dijelaskan sebagai berikut.

Tahap Perencanaan

Peneliti mendapat data awal yang meliputi: (1.) nilai ulangan tengah semester mata pelajaran PKn semester I dan (2.) melaksanakan observasi terhadap guru kelas untuk mengamati pembelajaran PKn yang sedang berlangsung. Kemudian, peneliti membuat silabus dan RPP, mempersiapkan sumber belajar berupa buku paket Yudhistira mata pelajaran PKn di kelas IV Athobary, dan mempersiapkan alat evaluasi. Alat evaluasi seperti lembar observasi untuk mengamati kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan lembar observasi keterampilan guru, lembar observasi aktivitas siswa, lembar observasi aspek aspek afektif siswa, lembar observasi aspek psikomotorik siswa dan lembar observasi aspek kognitif siswa, lembar kerja siswa, soal tes dan dokumentasi.

Pelaksanaan Tindakan

Pertemuan Pertama

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan hari Rabu tanggal 16 November 2016 dengan alokasi waktu 2x35 menit pukul 12.40-13.50. Peneliti melaksanakan pembelajaran dengan membahas materi lembaga-lembaga dalam sistem pemerintahan provinsi. Peneliti melaksanakan penelitian dengan menyesuaikan RPP dan menggunakan media pembelajaran berupa bagan. Tahapan penelitian menggunakan model *Student Facilitator and Explaining* berbantuan media bagan akan dijelaskan sebagai berikut.

Tahap 1: Guru Menyampaikan Kompetensi yang ingin dicapai

Tahap 2: Guru Mendemonstrasikan atau Menyajikan Garis-garis Besar Materi Pembelajaran

Tahap 3: Pembentukan Kelompok

Tahap 4: Guru Memberikan Kesempatan Kepada Siswa Untuk Menjelaskan Kepada Siswa Lainnya Melalui Bagan atau Peta Konsep

Tahap 5: Guru Menyimpulkan Ide atau Pendapat Siswa

Tahap 6: Guru Menerangkan Semua Materi yang disajikan

Tahap 7: Penutup

Pertemuan Kedua

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 23 November 2016 dengan alokasi waktu 2x35 menit pukul 12.40-13.50 WIB. Peneliti membahas materi lembaga-lembaga dalam sistem pemerintahan provinsi. Peneliti melaksanakan penelitian dengan menyesuaikan RPP yang disiapkan dan menggunakan media bagan. Tahapan penelitian ini menggunakan model *Student Facilitator and Explaining* berbantuan media bagan akan dijelaskan sebagai berikut.

Tahap 1: Guru Menyampaikan Kompetensi yang ingin dicapai

Tahap 2: Guru Mendemonstrasikan atau Menyajikan Garis-garis Besar Materi Pembelajaran

Tahap 3: Pembentukan Kelompok

Tahap 4: Guru Memberikan Kesempatan Kepada Siswa Untuk Menjelaskan Kepada Siswa Lainnya Melalui Bagan atau Peta Konsep

Tahap 5: Guru Menyimpulkan Ide atau Pendapat Siswa

Tahap 6: Guru Menerangkan Semua Materi yang disajikan

Tahap 7: Penutup

Observasi Siklus II

Tahap ini peneliti menggunakan lembar observasi. Lembar observasi meliputi: lembar observasi aktivitas siswa, lembar observasi ranah afektif, lembar observasi ranah psikomotorik, dan lembar observasi keterampilan guru. Pelaksanaan observasi siklus II peneliti dibantu oleh observer. Hal ini bertujuan untuk mengamati aktivitas siswa dan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model *Student Facilitator and Explaining* berbantuan media bagan. Berikut ini hasil observasi akan dijelaskan sebagai berikut.

Ranah Aktivitas Siswa

Penilaian hasil observasi aktivitas siswa diamati dan dinilai observer yang bernama Misbah Zaenal Musthofa. Pengamatan hasil observer aktivitas siswa sesuai dengan model *Student Facilitator and Explaining* berbantuan media bagan. Berikut ini adalah data hasil observasi aktivitas siswa pada pembelajaran PKn akan dijelaskan sebagai berikut.

Tabel 5. Daftar Rekap Ranah Aktivitas Siswa

Siklus	Jumlah Skor	Persentase	Kategori	Rata-rata Persentase	Kategori
Siklus 2 pertemuan 1	1427	74,32%	Baik		
Siklus 2 pertemuan 2	1509	78,59%	Baik	76,45%	Baik

Dapat dilihat pada tabel 5. Rata-rata persentase hasil observasi aktivitas siswa sebesar 76,45%. Hal ini sudah memenuhi indikator keberhasilan penelitian.

Untuk ranah afektif peneliti menggunakan teori menurut Krathwohl dalam Widoyoko (2014: 30-48) yang terdiri dari lima aspek yaitu: (1.) *receiving/attending* (menerima/memperhatikan),

(2.) *responding* (menanggapi), (3.) *valuing* (menilai/ menghargai), (4.) *organization* (mengatur/mengorganisasikan) dan (5.) *characterization by a value complex* (karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai). Dapat dilihat tabel 6. hasil belajar ranah afektif mendapat rata-rata klasikal sebesar 75%. Hal ini sudah sesuai dengan indikator keberhasilan siswa.

Tabel 6. Daftar Rekap Hasil Ranah Afektif

Siklus	Persentase	Kategori	Rata-rata skor	Rata-rata Persentase	Kategori
Siklus II pertemuan I	74%	Baik	16		
Siklus II Pertemuan II	76%	Baik	16	75%	Baik

Untuk langkah psikomotorik siswa menggunakan teori Bloom dalam Widoyoko (2014: 30-48) ada 7 langkah, meliputi: (1.) persepsi, (2.) kesiapan, (3.) respon terpinpin, (4.) mekanisme, (5.) respon

tampak yang kompleks, (6.) penyesuaian dan (7.) penciptaan. Berikut ini hasil belajar ranah psikomotorik akan dijelaskan sebagai berikut.

Tabel 7. Hasil Rekap ranah Psikomotorik Siklus II

Siklus	Persentase	Kategori	Rata-rata Skor	Rata-rata Persentase	Kategori
Siklus II pertemuan I	73%	Baik	14		
Siklus II pertemuan I	78%	Baik	16	75,5%	Baik

Siklus II pertemua I dan pertemuan II mengalami peningkatan dengan rata-rata persentase 75,5%. Hal ini sudah mencapai indikator keberhasilan penelitian.

Untuk keterampilan guru ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dan

hasil belajar siswa supaya meningkat. Keterampilan guru pada saat mengelola pembelajaran dengan model *Student Facilitator and Explaining* berbantuan media bagan dapat dijelaskan sebagai berikut.

Tabel 8. Hasil Rekap Keterampilan Guru

Siklus	Jumlah Skor	Persentase	Kualifikasi	Rata-rata skor	Rata-rata Persentase	Kualifikasi
Siklus II pertemuan I	92	71,87%	Baik	3		
Siklus II pertemuan II	102	79,6%	Baik	3	75,73%	Baik

Dapat dilihat rata-rata persentase siklus II sebesar 65,73%. Hal ini sudah mencapai indikator keberhasilan penelitian.

Untuk daftar nilai hasil belajar siswa pada siklus II dengan KKM 75. Di kelas IV At-thobary dari 32 siswa yang tuntas hanya 27 siswa dan tidak tuntas 5 siswa. Berikut ini diagram hasil belajar siklus II akan dijelaskan sebagai berikut.



Gambar 2. Diagram Hasil Belajar Siklus II

Untuk hasil belajar ranah kognitif siklus II di SD Unggulan Muslimat NU sudah memenuhi ketuntasan belajar klasikal di kelas IV At-thobary sebesar 84,37% dan sebesar 15,62%. Peningkatan hasil belajar siklus II sangat drastis dibandingkan dengan siklus I. Hal ini terjadi karena siswa sudah bisa beradaptasi dengan model *Student Facilitator and Explaining* berbantuan media bagan. Siswa-siswi sudah aktif dalam bertanya, dan sudah berani serta terbiasa dalam menjelaskan materi dengan menggunakan media bagan. Terdapat 5 siswa yang tidak tuntas karena faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal dan eksternal itu yang

mempengaruhi hasil belajar siswa. Faktor-faktor tersebut, meliputi: siswa tidak serius dalam mengerjakan tes evaluasi, tidak memperhatikan dengan baik saat guru menjelaskan materi dan bicara sendiri saat pembelajaran berlangsung.

Refleksi

Refleksi siklus II dilaksanakan berdasarkan temuan observer. Refleksi digunakan untuk memperjelas peneliti dalam mengambil kesimpulan model *Student Facilitator and Explaining* berbantuan media bagan. Kegiatan pembelajaran siklus II didapatkan hasil meliputi: a. Keterampilan guru sudah bagus mulai terampil dalam melaksanakan pembelajaran dan bisa mengkondisikan kelas dengan model *Student Facilitator and Explaining* berbantuan media bagan; b. Aktivitas siswa sudah bagus dengan ditandai hasil nilai meningkat dari pertemuan I dan pertemuan II; c. Hasil belajar ranah afektif sudah bagus mulai tertib, mengikuti arahan dari guru, dan mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga hasil belajar ranah afektif meningkat dari pertemuan I ke pertemuan II; d. Hasil belajar ranah psikomotorik siswa sudah bagus aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung, berani maju ke depan menjelaskan materi menggunakan media bagan, aktif selama diskus dengan teman dalam mengerjakan lembar kerja siswa; e. Hasil belajar ranah kognitif mengalami peningkatan ketuntasan belajar klasikal pertemuan I dan pertemua II terjadi karena sudah terbiasa dengan model *Student Facilitator and Explaining* berbantuan media bagan, aktif bertanya, berani dan terbiasa menjelaskan materi dengan media bagan. Namun, masih ada 5 siswa

yang belum tuntas dikarenakan tidak serius dalam mengerjakan tes evaluasi, tidak memperhatikan guru dalam menjelaskan materi dan bicara sendiri saat pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan pada siswa kelas IV At-thobary SD Unggulan Muslimat NU disimpulkan bahwa keterampilan guru, aktivitas belajar siswa dan hasil belajar ranah kognitif mengalami peningkatan setelah diterapkannya model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* berbantuan media bagan.

Saran peneliti yaitu: 1. Siswa bisa menggunakan media bagan saat materi PKn yang banyak hafalan, 2. Guru dapat menerapkan model *Student Facilitator and Explaining* berbantuan media bagan sebagai model pembelajaran yang inovatif, aktif dan komunikatif dan 3. Memberikan motivasi kepada guru sebagai perbaikan dan monitoring kinerja guru dalam mengajar serta memberikan fasilitas media pembelajaran inovatif dalam upaya mengotimalkan pelaksanaan pembelajaran serta dapat menarik perhatian siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Aqib, Zainal, dkk. 2015. *Model-Model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontektual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Suprijono, Agus. 2014. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Winarno, 2013. *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Jurnal:

- Istikhomah. 2016. *Melalui Model Student Facilitator and Explaining (SFAE) Meningkatkan Prestasi Belajar PKn*, 5 (1): 155-167.

AKTUALISASI NILAI KEARIFAN LOKAL DALAM PEMBELAJARAN PPKn DI SMP BERDASARKAN KURIKULUM 2013

Suyahman✉

Program Studi PPKn FKIP Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan aktualisasi nilai kearifan lokal dalam pembelajaran PPKn di SMP berdasarkan kurikulum 2013. Subjek penelitiannya adalah guru dan siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Kartasura, dan objeknya adalah aktualisasi nilai kearifan lokal dan pembelajaran PPKn. Penelitian ini penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode pengumpulan datanya: observasi, wawancara dan dokumentasi. Guna mengetahui validitas data digunakan triangulasi data dan metode. Teknik analisis datanya menggunakan teknik analisis interaktif dengan 3 langkah : reduksi data, display data dan verifikasi data. Hasil penelitian: berdasarkan observasi dan wawancara di lapangan ditemukan hal-hal sebagai berikut: secara umum guru dan siswa kurang memahami konsepsi dan bentuk-bentuk nilai kearifan lokal, karena itu guru kesulitan dalam mengaktualisasikan nilai kearifan lokal dalam pembelajaran PPKn. Hal ini bertentangan dengan esensi kurikulum 2013 yang menekankan nilai karakter dalam setiap pembelajaran. Dengan kondisi riil tersebut sangat perlu ditanamkannya pemahaman konsep dan bentuk-bentuk nilai kearifan lokal bagi para guru PPKn di SMP Negeri 1 Kartasura. Dengan pemahaman yang benar guru dapat mengoptimalkan aktualisasi nilai kearifan lokal dalam pembelajaran PPKn berdasarkan kurikulum 2013. Kesimpulannya bahwa dengan pemahaman yang benar konsepsi nilai kearifan lokal dan bentuk-bentuknya dapat membantu guru dalam mengaktualisasikan nilai kearifan lokal dalam pembelajaran PPKn berdasarkan kurikulum 2013.

Kata kunci: Nilai Kearifan Lokal dan Pembelajaran PPKn

Abstract

This study aims to describe the actualization of the value of local wisdom in the learning of PPKn in junior high school Based on the curriculum 2013. The subject of research is teachers and students of class VIII in SMP Negeri 1 Kartasura, and the object is the actualization of the value of local wisdom and learning PPKn. This research is qualitative research with descriptive approach. Methods of data collection: observation, interview and documentation. In order to know the validity of data used triangulation of data and methods. Data analysis techniques using interactive analysis techniques with 3 steps: data reduction, data display and data verification. Result of research: based on observation and field interview found the following things: in general teachers and students do not understand the conception and forms of local wisdom values, therefore teachers difficulty in actualizing the value of local wisdom in learning PPKn. This is contrary to the essence of the 2013 curriculum that emphasizes the value of character in every lesson. With the real condition is very necessary to inculcate the understanding of the concept and forms of value of local wisdom for teachers PPKn in SMP Negeri 1 Kartasura. With correct understanding the teacher can optimize the actualization of the value of local wisdom in PPKn learning based on the 2013 curriculum. The conclusion that with correct understanding the conception of the value of local wisdom and its forms can assist teachers in actualizing the value of local wisdom in KDP learning based on the 2013 curriculum.

Keywords: Value of Local Wisdom and PPKn Learning

✉Alamat korespondensi:
Kampus UMK Gondangmanis, Bae Kudus Gd. L. Lt I PO. BOX 53 Kudus
Tlp (0291) 438229 Fax. (0291) 437198
E-mail: sym_62@yahoo.com

ISBN: 978-602-1180-70-9

PENDAHUUAN

Pembelajaran PPKn berdasarkan kurikulum 2013 bermuara pada pendidikan karakter. Muara pendidikan karakter dipertajam pada 5 nilai karakter utama yaitu; karakter religious, karakter kemandirian, karakter nasionalisme, karakter gotong royong dan karakter integritas (Perpres No 87 Tahun 2017 tentang penguatan pendidikan karakter).

Konsekuensinya adalah setiap guru dalam proses pembelajaran harus mentargetkan nilai karakter apa yang hendak dicapai pada setiap pertemuan. Ironisnya adalah hingga saat ini guru masih terjebak dengan rutinitas dalam pembelajaran yang lebih mengedepankan pada target materi dengan sasaran utamanya pada aspek pengetahuan dibandingkan dua aspek lainnya. Dampaknya adalah banyaknya siswa yang kurang berkarakter.

Diberbagai media massa baik elektronik maupun cetak ditemukan banyak fenomena sikap, perilaku dan perbuatan siswa yang kurang berkarakter. Kasus terbaru yaitu seorang siswa SMA di Madura yang tega menganiaya hingga meninggalnya seorang guru kesenian. Kasus lainnya seperti kekerasan terhadap temannya, tawur antar siswa, pergaulan bebas, pornografi dan pornoaksi yang dilakukan siswa, minuman keras, keterlibatan dengan penggunaan obat-obatan terlarang dan lain sebagainya.

Pembelajaran PPKn yang notabene memegang kendali dalam sikap, perilaku dan perbuatan siswa dirasa juga kurang mampu untuk mengendalikannya. Pembelajaran PPKn cenderung berorientasi pada materi. Setting pembelajaran PPKn kurang menarik dan menyenangkan sehingga siswa kurang fokus dan cepat bosan.

Di sisi lain keberadaan nilai kearifan lokal kurang dimanfaatkan oleh guru dalam pembelajaran PPKn. sebenarnya ada relasi yang kuat antara nilai kearifan lokal dengan pembelajaran PPKn. Umumnya nilai kearifan lokal hanya pada tataran pengetahuan saja, dan kurang disinkronkan dalam pembelajaran PPKn.

Perlu adanya paradigma baru dalam memandang nilai kearifan lokal guna mendukung pembelajaran PPKn. Aktualisasi nilai kearifan lokal solusi yang tepat untuk membuat pembelajaran PPKn lebih menarik, menyenangkan serta menasar pada capaian pembelajaran aspek sikap, perilaku dan perbuatan.

Penelitian ini difokuskan pada aktualisasi nilai kearifan lokal dan pembelajaran PPKn berdasarkan kurikulum 2013.

Pokok permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan: aktualisasi nilai kearifan lokal yang bagaimanakah yang dapat dijadikan sarana peningkatan kualitas pembelajaran PPKn berdasarkan kurikulum 2013 di SMP Negeri 1 Kartasura?

KAJIAN TEORI

Jika dilihat dari Kamus Inggris Indonesia, di lihat dari bahasa kearifan lokal terdiri dari dua kata, yaitu kearifan (*wisdom*) dan lokal (lokal) *Wisdom* berarti kebijaksanaan dan lokal berarti setempat. Dengan kata lain lokal *wisdom* atau kearifan lokal yaitu gagasan, nilai, pandangan setempat (lokal) yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik, yang tertanam dan diikuti oleh anggota masyarakatnya.

Pada dasarnya kearifan lokal merupakan bagian dari kebudayaan yang ada dimasyarakat itu sendiri. Kearifan lokal memiliki kebiasaan untuk diwariskan secara turun temurun melalui cerita dari mulut ke mulut.

Di dalam cerita rakyat, peribahasa, permainan rakyat dan lagu juga banyak ditemukan kearifan lokal. Kearifan lokal dapat digunakan masyarakat untuk sumber pengetahuan yang ditemukan melalui kumpulan pengalaman masyarakat dalam mencoba dan mengintegrasikan dengan pemahaman terhadap budaya dan keadaan alam suatu wilayah tertentu.

Warigan (2011) berpendapat kearifan lokal adalah nilai-nilai yang ada kearifan lokal di Indonesia sudah terbukti turut menentukan kemajuan masyarakatnya. Al Musafiri, Utaya dan Astina (2016) menyatakan kearifan lokal adalah peran untuk mengurangi dampak globalisasi dengan cara menanamkan nilai positif kepada remaja.

Penanaman nilai tersebut didasarkan pada nilai, norma serta adat istiadat yang dimiliki setiap daerah. **Paulo Freire (1970)** Menurut Paulo Freire, Pendidikan berbasis kearifan lokal adalah pendidikan yang mengajarkan peserta didik untuk selalu konkret dengan apa yang mereka hadapi.

Menurut UU No.32/2009 Tentang Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup, Kearifan Lokal adalah nilai-nilai luhur yang berlaku dalam tata kehidupan masyarakat antara lain melindungi dan mengelola lingkungan hidup secara lestari. Haryati Soebadio berpendapat bahwa kearifan lokal merupakan suatu identitas/kepribadian budaya bangsa yang menyebabkan bangsa tersebut mampu menyerap dan mengolah kebudayaan asing sesuai watak dan kemampuan sendiri (Ayatrohaedi, 1986:18-19).

Berdasarkan berbagai pengertian nilai kearifan lokal tersebut maka dapat dijelaskan bahwa sesuatu dikatakan sebagai nilai kearifan lokal jika memiliki ciri-ciri sebagai berikut: memiliki kemampuan dalam mengendalikan pengaruh budaya asing, mampu menerima budaya luar, mampu memberikan arah terhadap perkembangan budaya dan memiliki untuk menyatukan komponen kebudayaan yang berasal dari luar maupun dari kebudayaan asli atau lokal.

Sementara, Moendardjito mengatakan bahwa unsur budaya daerah berpotensi sebagai kearifan lokal karena telah teruji kemampuannya untuk bertahan sampai sekarang. Ciri-cirinya adalah 1. mampu bertahan terhadap budaya luar, 2. memiliki kemampuan mengakomodasi unsur-unsur budaya luar, 3. mempunyai kemampuan mengintegrasikan unsur budaya luar ke dalam budaya asli, 4. mempunyai kemampuan mengendalikan, dan 5. mampu memberi arah pada perkembangan budaya (Ayatrohaedi, 1986:40).

Pandangan lain Menurut Rahyono (2009:7) kearifan lokal merupakan kecerdasan manusia yang dimiliki oleh kelompok etnis tertentu yang diperoleh melalui pengalaman masyarakat. Artinya, kearifan lokal adalah hasil dari masyarakat tertentu melalui pengalaman mereka dan belum tentu dialami oleh masyarakat yang lain. Nilai-nilai tersebut akan melekat sangat kuat pada masyarakat tertentu dan nilai itu sudah melalui perjalanan waktu yang panjang, sepanjang keberadaan masyarakat tersebut.

Berdasarkan pemahaman tersebut diatas, bahasa budaya Jawa memiliki nilai-nilai yang muncul dalam kecerdasan masyarakat Jawa semasa masyarakat Jawa tersebut ada. Kearifan lokal pada masyarakat Jawa memiliki arti kearifan lokal masyarakat Jawa sudah teruji dari waktu ke waktu dan sudah melekat pada masyarakat Jawa itu sendiri. Dengan demikian, perlu adanya upaya pemikiran alternatif dalam dekonstruksi globalisasi yang sesuai dengan makna ada (Hoed, 2008:107).

Heterogenitas masyarakat Indonesia berdampak pula pada bentuk nilai kearifan lokal yang ada. Namun demikian secara garis besarnya nilai kearifan lokal dikategorikan kedalam 2 aspek yaitu: 1. Kearifan Lokal yang Berwujud Nyata (*Tangible*) Kearifan lokal yang berwujud nyata, meliputi: a. Tekstual, beberapa jenis kearifan lokal seperti sistem nilai, tata cara, ketentuan khusus yang dituangkan ke dalam bentuk catatan tertulis seperti yang ditemui dalam kitab tradisional primbon, kalender dan prasi atau budaya tulis di atas lembaran daun lontar, b. Bangunan/Arsitektural, c. Benda Cagar

Budaya/Tradisional (Karya Seni), misalnya keris, batik dan lain sebagainya, 2. Kearifan Lokal yang tidak berwujud (*intangible*) Kearifan lokal yang tidak berwujud seperti petuah yang disampaikan secara verbal dan turun temurun yang bisa berupa nyanyian dan kidung yang mengandung nilai ajaran tradisional. Melalui petuah atau bentuk kearifan lokal yang tidak berwujud lainnya, nilai sosial disampaikan secara *oral/verbal* dari generasi ke generasi.

Berikut contoh kearifan lokal yang mengandung etika lingkungan sunda yaitu: *Hirup katungkul ku pati, paeh teu nyaho di mangsa* (Segala sesuatu ada batasnya, termasuk sumberdaya alam dan lingkungan), dan *Kudu inget ka bali geusan ngajadi* (Manusia bagian dari alam, harus mencintai alam, tidak tepisahkan dari alam).

Ruang Lingkup Kearifan Lokal Kearifan lokal merupakan fenomena yang luas dan komprehensif. Ruang lingkup kearifan lokal sangat banyak dan beragam sehingga tidak dibatasi oleh ruang. Kearifan lokal lebih menekankan pada tempat dan lokalitas dari kearifan tersebut sehingga tidak harus suatu kearifan yang belum muncul dalam suatu komunitas sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan, alam dan interaksinya dengan masyarakat dan budaya lainnya.

Contoh Kearifan Lokal diantaranya: Bahasa daerah, Tarian daerah, dan Musik daerah Berikut contoh kearifan lokal di Indonesia diantaranya: 1. Hutan Larangan Adat (Desa Rumbio Kec. Kampar Prov. Riau) Kearifan Lokal ini dibuat dengan tujuan agar masyarakat sekitar bersama-sama melestarikan hutan disana, dimana ada peraturan tidak boleh menebang pohon di hutan tersebut dan jika melanggar akan dikenakan denda seperti beras 100 kg atau berupa uang sebesar Rp 6.000.000,- 2. *Bebie (Muara Enim-Sumatera Selatan)* Bebie merupakan tradisi menanam dan memanen padi secara bersama-sama dengan tujuan agar pemanenan padi cepat selesai, dan setelah panen selesai akan diadakan perayaan sebagai bentuk rasa syukur atas panen yang sukses. Sedangkan beberapa contoh nilai kearifan lokal yang ada di Jawa adalah sebagai berikut: 1. Orang Jawa melakukan **upacara wiwitan** sebelum panen padi sehingga ada pelajaran untuk membiasakan memilih benih unggul buatannya sendiri sebelum dilakukan pemanenan padi yang akan diperjualbelikan atau untuk konsumsi. Menyiapkan benih unggul adalah sangat penting bagi keberlanjutan usaha tani. 2. Di desa-desa masa lalu Jawa selalu ada tempat yang disebut **punden** berupa hutan lebat dan disampingnya

adalah makam. Segala jenis tanaman yang tumbuh di punden tidak boleh diganggu keberadaannya kecuali untuk dilestarikan dan dikembangkan. Punden biasanya memberi manfaat pada kelestarian sumber air dan ketersediaan plasma nutfah lokal. 3. Petani Mataraman tempo dulu wajib untuk membudidayakan tanaman terpadu yang berupa kombinasi jenis oyod-oyodan, kekayon, gegodhongan, kekembangan, woh-wohan, dan gegedhangan. Jika hal tersebut dilakukan maka kebutuhan pangan, bahan bakar, perumahan, obat-obatan, dan harum-haruman akan dapat dipenuhi dari lingkungannya sendiri. 4. Penyuburan tanah dan tanaman serta pengendalian hama-penyakit tanaman biasa dilakukan dengan memanfaatkan doa, lelaku dan menggunakan alat dan bahan hayati lokal. 5. Masyarakat pedesaan biasa memanfaatkan tanaman-tanaman lokal untuk berbagai keperluan adat, kesehatan, asesoris, dan lain-lain. 6. Masyarakat desa yang masih memiliki hutan, biasa menanam aneka tanaman umbi-umbian yang dapat tumbuh subur tanpa harus menebang pohon di atasnya. 7. Masyarakat biasa menanam aneka tanaman koro-koroan untuk penyubur tanah dan sumber pangan kaya protein. 8. Orang Jawa memantang membakar tanaman kelor yang setelah diteliti ternyata tanaman kelor akan kehilangan unsur hara penyubur daun bila dibakar. 9. Orang desa biasa mengolah hasil umbi-umbian untuk berbagai keperluan dengan tanpa pewarna, pengawet, dan bumbu penyedap karena ternyata unsur-unsur tersebut sudah ada secara alami. 10. Pesan nenek moyang, jika ingin kuat bertahan hidup maka kita harus menanam aneka tanaman yang sifatnya uripan, Jika ingin berdiri kokoh maka kita harus bertanam oyod-oyodan atau umbi-umbian. Nersih desa, jamasan pusaka, padusan, sekaten, grebed demak, malam 1 suro, dll.

METODE

Penelitian ini termasuk jenis penelitian kualitatif Menurut Creswell (2010: 4), penelitian kualitatif merupakan metode-metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang oleh sejumlah individu atau sekelompok orang dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan. Pendapat lain Penelitian kualitatif menurut Idrus (2009: 23) adalah meneliti informan sebagai subjek penelitian dalam lingkungan hidup kesehariannya.

Noor (2009: 32) mengatakan bahwa penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metodologi yang menyelidiki suatu

fenomena sosial dan masalah manusia, menekankan sifat realitas yang terbangun secara sosial, hubungan erat antara peneliti dengan subjek yang diteliti. Penelitian kualitatif menurut Idrus (2009: 23) adalah meneliti informan sebagai subjek penelitian dalam lingkungan hidup kesehariannya.

Noor (2009: 32) mengatakan bahwa penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metodologi yang menyelidiki suatu fenomena sosial dan masalah manusia, menekankan sifat realitas yang terbangun secara sosial, hubungan erat antara peneliti dengan subjek yang diteliti.

Dalam Penelitian ini, penelitian kualitatif dimaknai sebagai penelitian yang digunakan jika masalah belum jelas, mengetahui makna yang tersembunyi, memahami interaksi sosial, mengembangkan teori, memastikan kebenaran data, dan meneliti sejarah perkembangan. Creswell (2010: 20) menerangkan bahwa metodologi kualitatif dapat dilakukan dengan berbagai pendekatan antara lain: penelitian partisipatoris, analisis wacana, etnografi, *grounded theory*, studi kasus, fenomenologi, dan naratif dan deskriptif. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif. Subjek penelitiannya: Guru dan siswa SMP Negeri 1 Kartasura, dan objeknya: pembelajaran PPKn di SMP dan Nilai kearifan lokal. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah : observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis datanya menggunakan teknik analisis interaktif mengalir yang terdiri dari 3 langkah yaitu reduksi data, display data dan verifikasi data.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian

Berdasarkan hasil pengamatan dilapangan yang peneliti lakukan sejak januari hingga tanggal 20 pebruari 2018 ditemukan hal-hal sebagai berikut: pembelajaran PPKn siswa kelas VII C kurang menarik dan menyenangkan, siswa tegang dalam mengikuti pembelajaran PPKn, guru dalam melaksanakan pembelajaran kurang mampu mengembangkan bahan ajar, pembelajaran cenderung hanya pada aspek pengetahuan saja, siswa kurang dilibatkan dalam proses pembelajaran. Dari hasil wawancara dengan guru yang peneliti lakukan pada tanggal 20 januari 2018 diperoleh informasi sebagai berikut: guru merasa kesulitan mengembangkan bahan ajar, guru merasa terbebani dengan banyaknya materi yang harus diselesaikan, guru kurang memahami esensi, eksistensi dan

substansi nilai kearifan lokal. Dan hasil wawancara dengan siswa yang peneliti lakukan pada tanggal 24 Januari 2018 diperoleh informasi sebagai berikut: penjelasan guru sulit diterima, materi yang diajarkan terlalu abstrak, guru monoton dalam menyajikan materi pelajaran, guru teks book saja, media yang digunakan kurang menarik, guru tidak memanfaatkan media yang ada di sekitar lingkungan sekolah, media terlalu abstrak.

Berdasarkan hasil pengamatan dilapangan dan wawancara dengan guru serta siswa berdampak bahwa target perubahan karakter yang diharapkan terjadi pada siswa gagal diwujudkan, daya serap siswa terhadap bahan ajar yang disampaikan cukup rendah. Berdasarkan hasil analisis tes formatif dari 35 siswa yang memenuhi KKM hanya 17 siswa dengan nilai rata-rata kelas 78.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian di atas yang harus dilakukan oleh guru adalah merubah setting pembelajaran dengan segala komponen pembelajaran yang ada. Karena itu guru harus melakukan inovasi dalam proses pembelajaran. Inovasi pembelajaran dapat dilakukan dengan mengembangkan daya kreatifitas guru dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan tuntutan kurikulum 2013 yang menekankan nilai karakter pada siswa maka guru harus mampu memberikan contoh-contoh konkrit abik dalam bentuk sikap, perilaku maupun perbuatan selama proses pembelajaran berlangsung.

Upaya guru untuk memberikan contoh konkrit sikap, perilaku dan perbuatan selama proses pembelajaran diantaranya dapat dilakukan dengan mengaktualisasikan nilai kearifan lokal dalam proses pembelajaran. Pembelajaran PPKn di SMP berdasarkan kurikulum 2013 dengan strategi aktualisasi nilai kearifan lokal dapat mendukung proses pembelajaran PPKn yang lebih berkualitas.

Dari hasil pengamatan terhadap guru setelah guru menerapkan strategi dengan mengaktualisasikan nilai kearifan lokal dalam pembelajaran PPKn bagi siswa kelas VII diperoleh informasi sebagai berikut: pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran., siswa termotivasi untuk bertanya.

Hasil wawancara dengan guru setelah menerapkan strategi aktualisasi nilai kearifan lokal dalam pembelajaran PPKn guru merasa senang dan nyaman, terjadi dialog interaktif yang timbal balik, bahan yang diajarkan mudah diserap siswa. Sedangkan hasil wawancara

dengan siswa setelah guru menerapkan strategi aktualisasi nilai kearifan lokal dalam pembelajaran PPKn diperoleh informasi sebagai berikut: pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan, bahan yang diajarkan guru mudah dihayati dan diresapi.

Berdasarkan hasil analisis nilai formatif diperoleh informasi bahwa dari 35 anak yang mendapatkan nilai di atas KKM ada sebanyak 32 siswa dengan nilai rata-rata kelas 83. Dengan hasil ini membuktikan bahwa aktualisasi nilai kearifan lokal dapat mendukung terciptanya pembelajaran PPKn yang lebih berkualitas.

Simpulan

Berdasarkan uraian hasil penelitian dan pembahasan di atas dapat disimpulkan penerapan aktualisasi nilai kearifan lokal dapat dalam pembelajaran PPKn.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Hakim, Suparlan. 2002. Strategi Pembelajaran Berdasarkan Deep Dialogue/Critical Thinking (DD/CT), P3G, Dirjen Dikdasmen.
- Ali, Muhamad. 2003. *Teologi Pluralis-Multikultural: Menghargai Kemajemukan Menjalini Kebersamaan*. Jakarta. Penerbit Buku Kompas.
- Ayatrohaedi.1986. *Kepribadian Budaya Bangsa (local Genius)*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Budimansyah dan Winataputra. 2007. *Pendidikan Kewarganegaraan dalam Perspektif Internasional (Konteks, Teori, dan Profil Pembelajaran)*. Bandung: Widya Aksara Press.
- Creswell, JW. (2010). *Research Design Pendekatan, Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Duryatmo, Sardi. 2010. "Kalender Warisan Leluhur". Jakarta: Trubus edisi 487 Juni 2010/XLI.
- Djahiri, A. Kosasih. 1985. *Strategi Pengajaran Afektif-Nilai-Moral VCT dan Game VCT*. Bandung: PMPKN FPIPS IKIP Bandung.
- Hoed, Benny H. 2008. *Semiotika dan Dinamika Sosial Budaya*. Depok: Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia.
- Irawan, Prasetyo., Suciati., IGK Wardani. 1996. *Teori Belajar, Motivasi dan Keterampilan Mengajar*. Jakarta. PAU-UT.
- Joni, Raka, T. 1980. *Strategi Belajar-Mengajar Suatu Tinjauan Pengantar*. Jakarta. P3G. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

- Mayani, Luh Anik. 2008. *“Kemanfaatan Bahan Ajar BIPA Tingkat Pemula”*. Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional.
- Rahyono, F.X. 2009. *Kearifan Budaya dalam Kata*. Jakarta: Wedatama Widyasastra.
- Radmila, S. (2011). *Kearifan Lokal: Benteng Kerukunan*. Jakarta: Gading Inti Prima.
- Sapriya, dkk. (2009). *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)*. Bandung: Laboratorium PKn FPIPS UPI.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Sartini. 2004 “Mengali Kearifan Lokal Nusantara: Sebuah Kajian Filsafati. *Jurnal Filsafat UGM*, Jilid 37, Nomor 2.
- Shaw, Rajib, Noralene Uy, dan Jennifer Baumwoll. 2008. “Kearifan Lokal dalam Pengurangan Risiko Bencana”. Diakses dari www.unisdr.org.
- Ubaedillah, A. dkk. 2011. *Pendidikan Kewargaan: Demokrasi, Hak Asasi Manusia, dan Masyarakat Madani, Edisi Ketiga*. Jakarta: ICCE UIN Syarif Hidayatullah
- Widjajaputra, Bima. 2008. “Penyelenggaraan Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal dan Hak-Hak Anak”, dalam Rambu-Rambu Pelaksanaan Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal dan Hak-Hak Anak. Bantul: SD Sendangsari.
- Wahab, A. A. dan Sapriya. (2011). *Teori dan Landasan Pendidikan Kewarganegaraan*. Bandung: Alfabeta CV.

MODEL PENINGKATAN KUALITAS GURU BERBASIS KINERJA

Ahmad Hariyadi ✉

IKIP PGRI Bojonegoro

Abstrak

Tulisan ini mengulas tentang “Model Peningkatan Kualitas Guru Berbasis Kinerja” sebagai sebuah solusi peningkatan mutu atau kualitas guru. Peningkatan kualitas guru bisa dilakukan dengan peningkatan kompetensi guru. Kebijakan pemerintah dalam rangka peningkatan kompetensi guru adalah melalui program sertifikasi. Sertifikasi guru adalah proses pemberian sertifikat pendidik kepada guru yang telah memenuhi persyaratan. Sertifikasi guru bertujuan untuk: (1) menentukan kelayakan guru dalam melaksanakan tugas sebagai pendidik profesional, (2) meningkatkan proses dan hasil pembelajaran, (3) meningkatkan kesejahteraan guru, serta (4) meningkatkan martabat guru; dalam rangka mewujudkan pendidikan nasional yang bermutu. Harapan setelah kompetensi guru meningkat adalah peningkatan kinerja guru. Kinerja guru merupakan prestasi yang dicapai oleh seseorang guru dalam melaksanakan tugasnya atau pekerjaannya sesuai dengan standar dan kriteria yang ditetapkan untuk pekerjaan itu. Kegiatan menentukan Kinerja Guru bisa dilakukan dengan pemberian nilai tiap-tiap indikator setiap kompetensi guru. Kompetensi guru mencakup empat aspek, yang terdeskripsi dalam kompetensi dan indikator. Karena itu, penentuan kinerja guru dilakukan dengan pemberian nilai untuk setiap aspek, kompetensi, dan indikator. Secara mudah, Kualitas guru dapat diukur melalui kualifikasi dan kompetensinya. Guru minimal memiliki kualifikasi S-1 atau DIV. Kinerja guru dapat diukur melalui kompetensinya. Kompetensi guru meliputi kompetensi profesional, pedagogik, kepribadian, dan sosial.

Kata kunci: Model, Kualitas guru, Kompetensi, Kinerja

Abstract

This paper reviews the "Performance-Based Teacher Quality Improvement Model" as a quality improvement or teacher quality solution. Improving the quality of teachers can be done by increasing the competence of teachers. Government policy in order to improve teacher competence is through certification program. Teacher certification is the process of awarding educator certificates to teachers who have met the requirements. Teacher certification aims to: (1) determine teacher's eligibility in performing duties as a professional educator, (2) improve learning process and outcomes, (3) improve teacher welfare, and (4) improve teacher dignity; in order to realize a quality national education. Expectations after teacher competence increases is teacher performance improvement. Teacher performance is an achievement achieved by a teacher in performing their duties or work in accordance with the standards and criteria established for the job. Activity determining Performance Teachers can be done by giving the value of each indicator of each teacher competence. Teacher competence includes four aspects, which are described in competencies and indicators. Therefore, the determination of teacher performance is done by assigning value for each aspect, competency, and indicator. Easily, teacher quality can be measured through qualifications and competencies. Teachers have at least a S-1 or DIV qualification. Teacher performance can be measured through competence. Competency teachers include professional competence, pedagogic, personality, and social.

Keywords: Model, Quality of teachers, Competence, Performance

✉Alamat korespondensi:
Kampus UMK Gondangmanis, Bae Kudus Gd. L. Lt I PO. BOX 53 Kudus
Tlp (0291) 438229 Fax. (0291) 437198
E-mail: Ahmadhariyadi31@yahoo.co.id

ISBN: 978-602-1180-70-9

PENDAHULUAN

Mutu Pendidikan dipengaruhi oleh guru, dana, kurikulum, fasilitas dan sumber belajar, sarana prasarana dan Ipoeksosbud. (Sugiyono, 2013:1). Dalam PP 19 Tahun 2005 (PP 32 Tahun 2013) tentang Standar Nasional Pendidikan disebutkan bahwa mutu pendidikan dipengaruhi oleh 8 Standar, yakni: Standar Isi, Standar Proses, Standar Kompetensi Lulusan, Standar Pendidik dan Tenaga Kependidikan, Standar Sarana dan Prasarana, Standar, Standar pengelolaan, dan Standar pembiayaan. Meskipun banyak faktor yang berpengaruh namun diakui bahwa faktor guru/pendidik merupakan faktor yang sangat penting dalam persoalan mutu pendidikan.

Beberapa persoalan terkait dengan tenaga pendidik atau guru di antaranya (1) persoalan kuantitas guru yang sangat besar yaitu 2.783.321 orang termasuk sekitar 477.000 orang adalah guru di bawah Kementerian Agama, (2) masalah pendataan dan persebaran guru yang tidak merata. Akibat persoalan pendataan guru yang belum sepenuhnya selesai sehingga sulit untuk mengetahui *supply* dan *demand*. (3) Persoalan tidak meratanya persebaran guru mengakibatkan pada daerah-daerah tertentu kekurangan guru, sementara di daerah lain (terutama di kota-kota besar) kelebihan guru. (4) Kualifikasi guru belum sepenuhnya S -1, paling tidak sebanyak 63,1 % (5) kompetensi guru yang rendah, (6) Belum semua guru mendapatkan program

peningkatan kompetensi, (7) cepatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga membutuhkan kompetensi (ICT) bagi para guru, (8) banyaknya guru yang akan pensiun pada tahun 2010 s.d 2015 sebanyak + 300.000 dan (9) desentralisasi pengelolaan guru namun kasus guru selalu dikirim ke pusat untuk menyelesaikannya. (Sugiyono, 2013:6-7).

Dari sembilan persoalan di atas, secara mudah dari sisi kuantitas guru tidak masalah, bahkan cenderung berlebih. Namun, dari sisi kualitas masih perlu dipertanyakan baik dari sisi kualifikasi maupun kompetensi. Oleh karena itu, tulisan ini akan mengulas tentang “Model Peningkatan Kualitas Guru Berbasis Kinerja”, sesuai dengan tugas yang diberikan pada mata kuliah Profesi Pendidik dan Tenaga Kependidikan (Dosen Pengampu: Prof Dr Sugiyono, MSi).

PEMBAHASAN

Pemerintah, dalam hal ini Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Mohammad Nuh melalui surat Nomor 0128/MPK/KR/2013 tanggal 5 Juni 2013, secara resmi menginstruksikan Implementasi Kurikulum 2013 secara bertahap dan

terbatas mulai tahun 2013/2014. Implementasi kurikulum 2013 pada tahun pertama ini mencakup sebanyak 6.325 sekolah sasaran (SD=2.598, SMP=1.436, SMA=1.270, SMK=1.021) yang tersebar di seluruh provinsi dan 295 kabupaten/kota.

(www.kemdikbud.go.id/pengumuman).

Menurut Mendikbud, Kurikulum 2013, dirancang sebagai upaya mempersiapkan generasi Indonesia 2045 (100 tahun Indonesia Merdeka), sekaligus memanfaatkan momentum populasi usia produktif yang jumlahnya sangat melimpah agar menjadi bonus demografi dan tidak menjadi bencana demografi. (Nuh, 2013:x). M Nuh menyatakan “Tidak ada kurikulum yang abadi. Kurikulum berubah karena perubahan zaman, bukan karena kurikulum yang sekarang jelek atau salah. Sudah benar itu di zamannya. Tapi zaman berubah dan kita harus ikut berubah”. (Kompas, 5/9/2012).

Perubahan kurikulum memang seyogyanya harus diikuti oleh perubahan paradigma dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang lebih banyak didominasi oleh guru (*teacher center*), harus berubah menjadi potensi siswa dapat berkembang dan aktivitas siswa lebih banyak. PP 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, Pasal 19 (1) Menegaskan: “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”. (PP 32 Tahun 2013 Perubahan atas PP Nomor 19 Tahun 2005).

Salah satu cara agar pembelajaran menarik dan menyenangkan adalah melalui pembelajaran aktif. Guru perlu menerapkan berbagai model pembelajaran efektif. Rusdarti (2013) menyebutkan ada 16 model pembelajaran, salah satunya adalah pembelajaran kooperatif. Hingga saat ini, ada sekitar 19 metode, 14 teknik, dan 15 struktur pembelajaran kooperatif yang telah dikembangkan oleh berbagai pakar di belahan dunia. (Huda, 2012: 111).

Dalam kurikulum 2013, peran guru dituntut mempraktekkan 4 kompetensi secara komprehensif: profesional, pedagogik, kepribadian, dan sosial. Peningkatan kualitas guru bisa dilakukan dengan peningkatan kompetensi guru. Kompetensi guru bisa dilakukan dengan peningkatan kualifikasi guru ataupun melalui program sertifikasi.

Kompetensi Guru di Indonesia

Kompetensi adalah seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati, dan dikuasai oleh guru atau dosen dalam melaksanakan tugas keprofesionalan (UU No 14 Tahun 2005). Kompetensi dapat diartikan sebagai orang yang memiliki kemampuan kekuasaan, kewenangan, keterampilan, pengetahuan yang diperlukan untuk melakukan suatu tugas tertentu (Djamas, ed, 2005: 5; Suparlan, 2006:85). Kompetensi dapat dimiliki melalui pendidikan dan latihan.

Guru adalah profesi yang ditandai dengan dimilikinya suatu kompetensi. Guru yang berkompoten adalah seseorang yang memiliki pengetahuan keguruan, dan memiliki keterampilan serta kemampuan sebagai guru dalam melaksanakan tugasnya (Djamarah, ed 2005:34). Demikian juga Suparlan (2006) menyebutkan bahwa kompetensi guru merupakan suatu ukuran yang ditetapkan atau dipersyaratkan dalam bentuk penguasaan pengetahuan dan perilaku perbuatan bagi seorang guru agar berkelayakan untuk menduduki jabatan fungsional sesuai dengan bidang tugas, kualifikasi, dan jenjang pendidikan.

Guru yang memiliki kompetensi selalu dibutuhkan dalam sistem pendidikan di Indonesia. Guru yang terampil mengajar tentu harus memiliki kompetensi baik dalam bidang pedagogiknya, profesionalnya, kepribadian, dan sosial kemasyarakatannya (Hamalik, 2006:34).

Guru bertanggung jawab melaksanakan kegiatan pendidikan sedemikian hingga guru bertugas dalam memberikan bimbingan dan pengajaran kepada peserta didik. Tanggung jawab ini direalisasikan dalam bentuk melaksanakan pembinaan kurikulum, menuntun peserta didik belajar, membina pribadi, watak, dan jasmaniah siswa, menganalisis kesulitan belajar, serta menilai kemajuan belajar para peserta didik (Hamalik, 2006:40).

Agar mampu melaksanakan tanggung jawabnya maka setiap guru harus memiliki berbagai kompetensi yang relevan dengan tugas dan tanggung jawab tersebut. Guru harus menguasai cara belajar yang efektif, membuat model satuan pelajaran, memahami kurikulum, mengajar di kelas, menjadi model bagi siswa, memberikan nasihat dan petunjuk, menguasai teknik bimbingan penyuluhan, menyusun dan melaksanakan prosedur penilaian belajar dan sebagainya.

Berdasarkan Permendiknas No 16 Tahun 2007 seorang guru hendaknya memiliki empat kompetensi. Keempat kompetensi tersebut adalah kompetensi pedagogik, profesional, kepribadian,

dan sosial. Masing-masing kompetensi dijelaskan sebagai berikut.

Kompetensi pedagogik adalah kemampuan mengelola pembelajaran peserta didik yang meliputi pemahaman terhadap peserta didik, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya.

Ada 10 indikator keberhasilan guru dalam bidang pedagogik yaitu sebagai berikut (lampiran Permendiknas No 16 Tahun 2007).

1. Menguasai karakteristik peserta didik dari aspek fisik, moral, spiritual, sosial, kultural, emosional, dan intelektual.
2. Menguasai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik.
3. Mengembangkan kurikulum yang terkait dengan mata pelajaran yang diampu.
4. Menyelenggarakan pembelajaran yang mendidik.
5. Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran
6. Memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki
7. Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan peserta didik
8. Menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar
9. Memanfaatkan hasil penilaian dan evaluasi untuk kepentingan pembelajaran.
10. Melakukan tindakan reflektif untuk peningkatan kualitas pembelajaran.

Kompetensi personal atau kepribadian adalah kemampuan kepribadian yang mantap, stabil, dewasa, arif, dan berwibawa serta menjadi teladan bagi peserta didik dan berakhlak mulia. Ada lima (5) indikator yang menunjukkan keberhasilan guru dalam bidang kompetensi kepribadian sebagai berikut.

1. Bertindak sesuai dengan norma agama, hukum, sosial, dan kebudayaan nasional Indonesia.
2. Menampilkan diri sebagai pribadi yang jujur, berakhlak mulia, dan teladan bagi peserta didik dan masyarakat.
3. Menampilkan diri sebagai pribadi yang mantap, stabil, dewasa, arif, dan berwibawa.
4. Menunjukkan etos kerja, tanggung jawab yang tinggi, rasa bangga menjadi guru dan rasa percaya diri.
5. Menjunjung tinggi kode etik profesi guru.

Kompetensi profesional adalah kemampuan penguasaan materi pembelajaran secara luas dan mendalam yang memungkinkannya membimbing peserta didik memenuhi standar kompetensi yang

ditetapkan dalam standar nasional pendidikan. Terdapat lima (5) indikator guru yang memiliki kompetensi profesional sebagaimana berikut.

1. Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran yang diampu.
2. Menguasai standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran yang diampu.
3. Mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara kreatif.
4. Mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dengan melakukan tindakan reflektif.
5. Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk mengembangkan diri.

Kompetensi sosial adalah kemampuan pendidik sebagai bagian dari masyarakat untuk berkomunikasi dan bergaul secara efektif dengan peserta didik, sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua/wali peserta didik, dan masyarakat sekitar. Ada 4 indikator yang menunjukkan keberhasilan guru dalam bidang sosial yaitu sebagai berikut.

1. Bersikap inklusif, bertindak objektif, serta tidak diskriminatif karena pertimbangan jenis kelamin, agama, ras, kondisi fisik, latar belakang keluarga, dan status sosial ekonomi.
2. Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua, dan masyarakat.
3. Beradaptasi di tempat bertugas di seluruh wilayah Republik Indonesia yang memiliki keragaman sosial budaya.
4. Berkomunikasi dengan komunitas profesi sendiri dan profesi lain secara lisan dan tulisan atau bentuk lain.

Kebijakan pemerintah dalam rangka peningkatan kompetensi guru adalah melalui program sertifikasi. Sertifikasi guru adalah proses pemberian sertifikat pendidik kepada guru yang telah memenuhi persyaratan. Sertifikasi guru bertujuan untuk: (1) menentukan kelayakan guru dalam melaksanakan tugas sebagai pendidik profesional, (2) meningkatkan proses dan hasil pembelajaran, (3) meningkatkan kesejahteraan guru, serta (4) meningkatkan martabat guru; dalam rangka mewujudkan pendidikan nasional yang bermutu.

Sertifikasi Guru di Indonesia

Sertifikasi guru merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan mutu dan kesejahteraan guru serta berfungsi untuk meningkatkan martabat dan peran guru sebagai agen pembelajaran. Dengan terlaksananya sertifikasi guru, diharapkan akan

berdampak pada meningkatnya mutu pembelajaran dan mutu pendidikan secara berkelanjutan.

Sertifikasi guru adalah proses pemberian sertifikat pendidik kepada guru yang telah memenuhi persyaratan. Sertifikasi guru bertujuan untuk: (1) menentukan kelayakan guru dalam melaksanakan tugas sebagai pendidik profesional, (2) meningkatkan proses dan hasil pembelajaran, (3) meningkatkan kesejahteraan guru, serta (4) meningkatkan martabat guru; dalam rangka mewujudkan pendidikan nasional yang bermutu.

Sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2008 tentang Guru Pasal 65 huruf b dan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 10 Tahun 2009 tentang Sertifikasi Guru Dalam Jabatan, sertifikasi bagi guru dalam jabatan untuk memperoleh sertifikat pendidik dilaksanakan melalui pola: (1) uji kompetensi dalam bentuk penilaian portofolio, dan (2) pemberian sertifikat pendidik secara langsung.

Penyelenggaraan sertifikasi guru dalam jabatan tahun 2011 dibagi dalam 3 (tiga) pola sebagai berikut.

1. Penilaian Portofolio (PF)

Sertifikasi guru pola PF diperuntukkan bagi guru dan guru yang diangkat dalam jabatan pengawas satuan pendidikan yang: (1) memiliki prestasi dan kesiapan diri untuk mengikuti proses sertifikasi melalui pola PF, (2) tidak memenuhi persyaratan dalam proses pemberian sertifikat pendidik secara langsung (PSPL).

Penilaian portofolio dilakukan melalui penilaian terhadap kumpulan berkas yang mencerminkan kompetensi guru. Komponen penilaian portofolio mencakup: (1) kualifikasi akademik, (2) pendidikan dan pelatihan, (3) pengalaman mengajar, (4) perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran, (5) penilaian dari atasan dan pengawas, (6) prestasi akademik, (7) karya pengembangan profesi, (8) keikutsertaan dalam forum ilmiah, (9) pengalaman organisasi di bidang kependidikan dan sosial, dan (10) penghargaan yang relevan dengan bidang pendidikan.

2. Pemberian Sertifikat Pendidik secara Langsung (PSPL)

Sertifikasi guru pola PSPL diperuntukkan bagi guru dan guru yang diangkat dalam jabatan pengawas satuan pendidikan yang memiliki:

- a. kualifikasi akademik magister (S-2) atau doktor (S-3) dari perguruan tinggi terakreditasi dalam bidang kependidikan atau bidang studi yang relevan dengan mata pelajaran atau rumpun mata pelajaran yang diampunya, atau guru kelas dan guru bimbingan dan konseling atau konselor, dengan golongan sekurang-kurangnya IV/b atau

yang memenuhi angka kredit kumulatif setara dengan golongan IV/b;

b. golongan serendah-rendahnya IV/c atau yang memenuhi angka kredit kumulatif setara dengan golongan IV/c.

3. Pendidikan dan Latihan Profesi Guru (PLPG)

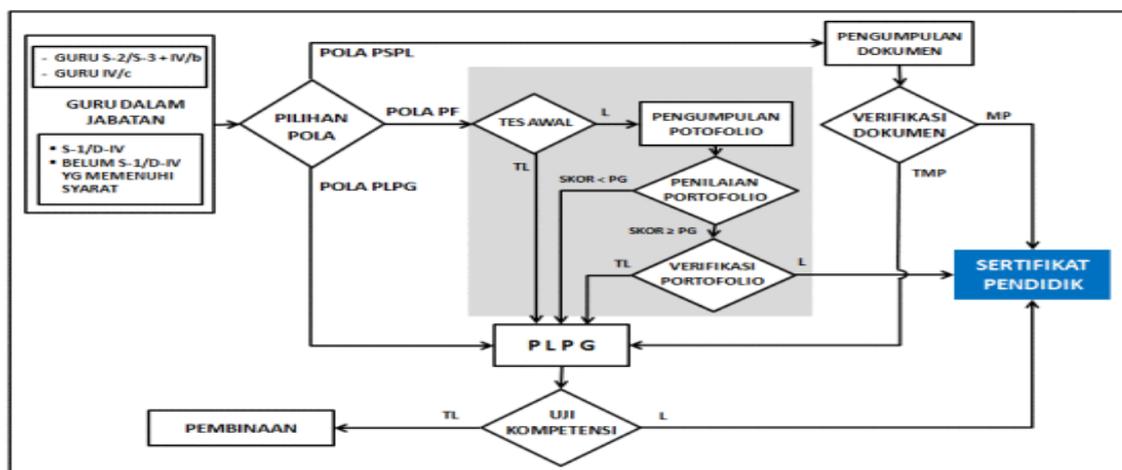
PLPG diperuntukkan bagi guru dan guru yang diangkat dalam jabatan pengawas satuan pendidikan yang: (1) memilih langsung mengikuti PLPG (2) tidak memenuhi persyaratan PSPL dan memilih PLPG, dan (3) tidak lulus penilaian portofolio.

PLPG harus dapat memberikan jaminan terpenuhinya standar kompetensi guru. Beban belajar PLPG sebanyak 90 jam pembelajaran. Model Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, dan

Menyenangkan (PAIKEM) disertai workshop *Subject Specific Pedagogic* (SSP) untuk mengembangkan dan mengemas perangkat pembelajaran.

Uji kompetensi dalam bentuk Penilaian Portofolio (PF), Pemberian Sertifikat Pendidik secara Langsung (PSPL), dan Pendidikan dan Latihan Profesi Guru (PLPG) bagi peserta sertifikasi guru dilakukan oleh Rayon LPTK Penyelenggara Sertifikasi Guru yang terdiri dari LPTK Induk dan LPTK Mitra dikoordinasikan oleh Konsorsium Sertifikasi Guru (KSG).

Secara umum, alur pelaksanaan Sertifikasi Guru Dalam Jabatan Tahun 2011 disajikan pada Gambar 1.



Gambar Alur Sertifikasi Guru dalam Jabatan
 Sumber: Buku 1 Pedoman Penetapan Peserta Sertifikasi Guru tahun 2011

Penjelasan alur sertifikasi guru dalam jabatan yang disajikan pada Gambar adalah sebagai berikut.

- Guru dalam jabatan yang memenuhi persyaratan sebagai peserta sertifikasi guru pertama kali harus melakukan penilaian terhadap kesiapan dirinya dalam mengikuti uji kompetensi melalui penilaian portofolio untuk mendapatkan sertifikat pendidik. Kesiapan yang dimaksud adalah: (1) ketersediaan dan kelengkapan dokumen portofolio yang dimilikinya, (2) telah melakukan penilaian sendiri terhadap dokumen portofolio yang dimilikinya, dan memiliki kesiapan diri untuk mengikuti tes awal.
- Berdasarkan hasil penilaian diri tersebut, kemudian guru melakukan pemilihan pola sertifikasi guru: pola PSPL, pola PF, atau pola PLPG.
- Peserta yang telah siap mengikuti pola PSPL, mengumpulkan dokumen¹ untuk diverifikasi oleh asesor Rayon LPTK sebagai persyaratan

untuk menerima sertifikat pendidik secara langsung. Penyusunan dokumen mengacu pada Pedoman Penyusunan Portofolio (Buku 3). LPTK penyelenggara sertifikasi guru melakukan verifikasi dokumen. Apabila dokumen yang dikumpulkan oleh peserta dinyatakan memenuhi persyaratan (MP) maka peserta dinyatakan lulus sertifikasi guru dan menerima sertifikat pendidik, sebaliknya apabila tidak memenuhi persyaratan (TMP), maka secara otomatis menjadi peserta PLPG.

- Peserta yang siap memilih pola PF, mengikuti prosedur sebagai berikut.
 - Peserta wajib mengikuti tes awal di tempat pelaksanaan tes yang ditetapkan oleh KSG (*ICT Center*). Soal tes disediakan oleh KSG melalui *WEBSITE KSG* yang hanya dapat dibuka di *ICT Center*.

- b) Peserta yang mencapai nilai/skor tes sama dengan atau lebih tinggi dari batas kelulusan yang ditetapkan oleh KSG, maka peserta dinyatakan lulus mengikuti sertifikasi pola PF. Peserta yang tidak lulus tes awal secara otomatis menjadi peserta sertifikasi pola PLPG.
- c) Peserta yang lulus tes awal mendapatkan bukti kelulusan dari *ICT Center* dan diberi waktu untuk menyusun portofolio. Fotokopi bukti kelulusan tes awal dilampirkan dalam bendel portofolio. Portofolio yang telah disusun oleh peserta sertifikasi diserahkan kepada dinas
- d) pendidikan provinsi/kabupaten/kota dan diteruskan kepada Rayon LPTK untuk dinilai oleh asesor.
- (a) Apabila hasil penilaian PF peserta sertifikasi guru memiliki skor sama dengan atau di atas batas kelulusan, maka kemudian asesor melakukan verifikasi berkas PF yang disusun. Apabila hasil verifikasi menunjukkan bahwa peserta menguasai kompetensi guru sebagaimana ditunjukkan dalam dokumen portofolio, maka peserta dinyatakan lulus dan memperoleh sertifikat pendidik.
- (b) Apabila skor hasil penilaian PF mencapai batas kelulusan, namun secara administrasi masih ada kekurangan maka peserta harus melengkapi kekurangan administrasi (MA) 6 untuk selanjutnya dilakukan verifikasi terhadap berkas PF yang disusun.
- (c) Apabila hasil penilaian PF belum mencapaibatas kelulusan, peserta harus mengikuti pola PLPG.
- e. Peserta yang mengikuti PLPG adalah peserta yang: (1) langsung memilih pola PLPG; (2) memilih pola PF tetapi tidak lulus tes, atau tidak lulus penilaian PF, atau tidak lulus verifikasi berkas PF; dan (3) berstatus TMP pada pola PSPL. Waktu pelaksanaan PLPG ditentukan oleh Rayon LPTK sesuai ketentuan yang tertuang dalam Rambu-Rambu Penyelenggaraan Pendidikan dan Latihan Profesi Guru.
- Tunjangan Profesi Pendidik (TPP) sebesar satu kali gaji.
- Profesionalitas seorang guru yang memiliki profesi pendidik ditandai dengan sertifikat pendidik, seperti halnya profesi-profesi yang lain. Dengan demikian asumsi dasarnya adalah guru yang telah memiliki sertifikat pendidik memiliki kemampuan profesional yang lebih tinggi dibandingkan guru yang belum memiliki sertifikat pendidik.
- Guru tersertifikasi adalah guru yang telah memperoleh sertifikat pendidik. Perolehan sertifikat ini memerlukan berbagai persyaratan baik kualifikasi maupun kompetensi yang diuji melalui dokumen portofolio atau uji kompetensi. Dengan demikian seorang guru tersertifikasi memiliki kompetensi yang lebih tinggi dibandingkan dengan guru yang belum tersertifikasi.
- Setelah guru memperoleh sertifikat pendidik bukan berarti guru tidak membutuhkan pembinaan. Menurut Sugiyono, pembinaan dan pengembangan guru pasca sertifikasi dapat dilakukan melalui (1) Pelatihan terprogram, (2) Seminar dan workshop, (3) Optimalisasi kegiatan di MGMP, (4) Ikut dan aktif dalam organisasi profesi, (5) Mengikuti pendidikan lanjutan yang linear, (6) Membaca buku, menulis buku ajar, dan (7) Meneliti, khususnya Penelitian Tindakan Kelas (Sugiyono, 2013: 18).
- Harapan setelah kompetensi guru meningkat adalah peningkatan kinerja guru. Hal ini diharapkan akan berdampak pada siswa baik pada aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa yang meningkat. Paling tidak secara mudah, hasil belajar siswa meningkat.
- Kata *kinerja* dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa (2008: 700) berarti 'sesuatu yang dicapai'; 'prestasi yang diperlihatkan'; 'kemampuan kerja (tt peralatan)'. *Berkinerja* berarti 'memperlihatkan prestasi'; berkemampuan (dengan menggunakan tenaga)'. Menurut Badudu (1994:34) kinerja merupakan padanan kata *performance* dalam bahasa Inggris yang berarti 'unjuk kerja'. Dalam kamus Bahasa Inggris karya Echols dan Shadily (1995 :425), *performance* diartikan 'daya guna melaksanakan kewajiban atau tugas'.
- Kinerja adalah gambaran mengenai tingkat pencapaian pelaksanaan suatu kegiatan/program/kebijaksanaan dalam mewujudkan sasaran, tujuan, misi, dan visi organisasi yang tertuang dalam perumusan perencanaan strategis (*strategic planning*) (Rasul, dkk. 2000). Menurut Fatah (1996:13) kinerja diartikan sebagai ungkapan kemampuan yang didasari oleh pengetahuan, sikap dan ketrampilan, serta motivasi dalam menghasilkan sesuatu. Lebih

MODEL PENINGKATAN KUALITAS GURU BERBASIS KINERJA

Menurut UU Guru dan Dosen, seorang guru harus memiliki kualifikasi dan kompetensi yang sesuai dengan bidangnya masing-masing. Kualifikasi dan kompetensi yang unggul akan menjadikan guru profesional. Sebagai konsekuensinya, bagi guru yang profesional akan memperoleh tunjangan khusus yang disebut

lanjut Prawirosentono (1999: 1-2) memberikan padanan kata dalam bahasa Inggris untuk istilah kinerja adalah *performance*.

Zamroni (2003) menambahkan bahwa kinerja berkaitan dengan peningkatan kualitas kerja. Selanjutnya Zamroni mengatakan bahwa dalam meningkatkan kualitas kerja harus menyentuh tiga aspek yaitu; kemampuan, semangat, dan dedikasi.

Beberapa referensi yang lain menambahkan pengertian tentang kinerja secara berbeda. Kinerja adalah tingkat pencapaian hasil atas pelaksanaan tugas tertentu (Simanjuntak 2005:1). Menurut pendapat Stoner (1996) kinerja adalah prestasi yang dapat ditunjukkan oleh pegawai. Ia merupakan hasil yang dapat dicapai dalam melaksanakan tugas-tugas yang dibebankan kepadanya berdasarkan kecakapan, pengalaman, dan kesungguhan serta waktu yang tersedia. Berdasarkan beberapa definisi kinerja di atas, kinerja dapat didefinisikan sebagai deskripsi atau gambaran tampilan kemampuan yang ditunjukkan melalui beberapa indikator-indikator yang ditetapkan dan merupakan wujud capaian dari suatu tingkat kualitas kerja.

Konsep kinerja merujuk kepada tingkat pencapaian pegawai atau organisasi terhadap persyaratan pekerjaan. Dari beberapa rumusan yang telah disusun oleh para ahli, dapat dipahami bahwa kinerja merupakan prestasi atau pencapaian hasil kerja yang dicapai pegawai berdasarkan standar dan ukuran penilaian yang telah ditetapkan. Standar dan alat ukur tersebut merupakan indikator untuk menentukan apakah seorang memiliki kinerja tinggi atau rendah. Berdasarkan sifat dan jenis pekerjaannya, standar tersebut berfungsi pula sebagai alat ukur dalam memberikan pertanggung jawaban.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kinerja adalah penampilan perilaku pekerja yang ditandai keluwesan gerak, ritual dan urutan kerja yang sesuai prosedur sehingga diperoleh hasil yang memenuhi syarat kualitas, kecepatan, dan jumlah. Lembaga Administrasi Negara (1992) mendefinisikan kinerja sebagai unjuk kerja/hasil kerja atau prestasi kerja. Definisi lainnya menyatakan bahwa kinerja merupakan keberhasilan seseorang dalam melaksanakan suatu pekerjaan. Perbedaan karakteristik individu dan situasi dapat mengakibatkan perbedaan unjuk kerja individu.

Dengan demikian, kinerja adalah kesediaan seseorang atau kelompok orang untuk melakukan sesuatu kegiatan yang menyempurnakannya sesuai dengan tanggung jawabnya dengan hasil seperti yang diharapkan. Jika dikaitkan dengan *performance* sebagai kata benda (*noun*) di mana

salah satu entrinya adalah hasil dari sesuatu pekerjaan (*thing done*), pengertian *performance* atau kinerja adalah hasil kerja yang dapat dicapai oleh seseorang atau kelompok orang dalam suatu perusahaan sesuai dengan wewenang dan tanggung jawab masing-masing dalam upaya pencapaian tujuan perusahaan secara ilegal, tidak melanggar hukum dan tidak bertentangan dengan moral dan etika.

Dari berbagai definisi yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa kinerja merupakan prestasi yang dicapai oleh seseorang dalam melaksanakan tugasnya atau pekerjaannya sesuai dengan standar dan kriteria yang ditetapkan untuk pekerjaan itu.

Kegiatan menentukan Kinerja Guru (KG) bisa dilakukan dengan pemberian nilai tiap-tiap indikator setiap kompetensi guru. (Sofanudin, 2011). Kompetensi guru mencakup empat aspek, yaitu; (1) pedagogik, (2) kepribadian, (3) sosial, dan (4) profesional. Setiap aspek kompetensi terdeskripsi dalam kompetensi dan indikator. Karena itu, penentuan KG dilakukan dengan pemberian nilai untuk setiap aspek, kompetensi, dan indikator. Pemberian nilai untuk setiap aspek, kompetensi, dan indikator dilakukan dengan tahapan berikut.

Pemberian skor 0, 1, atau 2 untuk indikator setiap kompetensi. Pemberian skor ini harus didasarkan kepada catatan pengamatan dan pemantauan serta bukti-bukti berupa dokumen lain yang dikumpulkan selama proses penilaian kinerja guru. Pemberian skor ini dilakukan dengan cara membandingkan rangkuman cacatan hasil pengamatan dan pemantauan di lembar format laporan dan evaluasi per kompetensi dengan indikator kinerja tiap-tiap kompetensi. Aturan pemberian skor untuk setiap indikator adalah

- Skor 0 menyatakan indikator tidak dilaksanakan, atau tidak menunjukkan bukti.
- Skor 1 menyatakan indikator dilaksanakan sebagian, atau ada bukti tetapi tidak lengkap.
- Skor 3 menyatakan indikator dilaksanakan sepenuhnya, atau ada bukti yang lengkap.

Perolehan skor untuk setiap kompetensi tersebut selanjutnya dijumlahkan dan dihitung persentasenya dengan cara: membagi total skor yang diperoleh dengan total skor maksimum kompetensi dan dikalikan dengan 100%.

Perolehan persentase skor pada setiap kompetensi ini kemudian dikonversikan ke skala nilai 1, 2, 3, atau 4. Konversi skor 1, 2, 3, atau 4 ke dalam nilai kompetensi adalah sebagai berikut.

Tabel 1 Konversi Skor ke Nilai Kompetensi

Rentang Skor	Total Nilai Kompetensi
0% > x ≤ 25%	1
25% > x ≤ 50%	2
50% > x ≤ 75%	3
75% > x ≤ 100%	4

1. Nilai setiap kompetensi tersebut kemudian direkapitulasi dalam format hasil penilaian kinerja guru untuk mendapatkan nilai total penilaian kinerja guru.
2. Nilai total ini selanjutnya dikonversikan ke dalam skala nilai sesuai Peraturan Menteri Negara Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi No. 16 Tahun 2009.

Konversi ini dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai Kinerja Guru (100)} = \frac{\text{Nilai Kinerja Guru (KG)}}{\text{Nilai Kinerja Guru Tertinggi}} \times 100$$

Keterangan:

- a. Nilai KG (100) maksudnya adalah nilai KG pembelajaran dalam skala 0-100 menurut Permenegpan RB No. 16 Tahun 2010.
 - b. Nilai KG adalah nilai penilaian KG dalam pembelajaran yang diperoleh dalam proses penilaian KG sebelum dirubah dalam skala 0-100 menurut Permenegpan RB No. 16 Tahun 2010.
 - c. Nilai KG Tertinggi adalah nilai tertinggi KG yang dapat dicapai, yaitu 56 (14 x 4) bagi KG pembelajaran, yaitu dari 14 kompetensi dikalikan 4 rentang nilai konversi tertinggi.
3. Selanjutnya, hasil nilai kinerja guru (KG) dikonversi ke dalam skala nilai sesuai dengan Permenegpan No. 16 Tahun 2010 tentang Jabatan Fungsional Guru dan Angka Kreditnya sebagai berikut.

Tabel 2 Konversi Nilai Kinerja Guru (KG)

Hasil Penilaian KG	Sebutan
91– 100	Amat Baik
76– 90	Baik
61– 75	Cukup
51– 60	sedang
≤ 50	Kurang

4. Selanjutnya menetapkan sebutan kinerja guru (KG) apakah berkategori kurang, sedang, cukup, baik atau amat baik.

Kinerja guru diukur dari implementasi empat kompetensi guru yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi

sosial, dan kompetensi profesional. Masing-masing aspek tersebut di-breakdown sesuai dengan Permendiknas No 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru.

PENUTUP

Demikian makalah tentang “Model Peningkatan Kualitas Guru Berbasis Kinerja”. Kualitas guru dapat diukur melalui kualifikasi dan kompetensinya. Guru minimal memiliki kualifikasi S-1 atau DIV. Kinerja guru dapat diukur melalui kompetensinya. Kompetensi guru meliputi kompetensi profesional, pedagogik, kepribadian, dan sosial.

DAFTAR PUSTAKA

Badudu, J. 1994. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Danim, Sudarman. 2008. *Kinerja Staf dan Organisasi*. Bandung: Pustaka Setia.

Direktorat Tenaga Kependidikan. 2002. *Program Peningkatan Kualitas Guru: Naskah Akademik*. Jakarta: Bagian Proyek Pengembangan Profesi Tenaga Kependidikan.

Huda, Miftahul. 2012. *Cooperative Learning; Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan*. Cetakan II, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Indratno, A Ferry T. 2013. *Menyambut Kurikulum 2013*. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.

Lembaga Administrasi Negara (LAN) RI. 1997. *Sistem Administrasi Negara RI*. Jilid 1 Edisi Ketiga. Jakarta: PT Gunung Agung.

Nuh, Mohammad. 2013. “Sekapur Sirih”. Dalam *Menyambut Kurikulum 2013*. A. Ferry T. Indratno. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.

Permenegpan No. 16 Tahun 2010 tentang Jabatan Fungsional Guru dan Angka Kreditnya.

PP 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, PP 32 Tahun 2013 tentang Perubahan PP 19 Tahun 2005.

Rusdarti. 2013. “Model-model Pembelajaran yang Efektif”. *Makalah Seminar Draft Penelitian Balai Penelitian dan Pengembangan Agama Semarang*, Hotel Pandanaran, April 2013.

Sofanudin, Aji. 2011. *Kinerja Guru Agama Madrasah Aliyah (MA) Pascadiklat*.

*Fungsional pada Balai Diklat
Keagamaan Semarang, Surabaya,
Banjarmasin, dan Denpasar (Studi
Evaluasi Kinerja Guru Agama Madrasah
Aliyah di Kabupaten Lombok Tengah
Pascadiklat Fungsional di Balai Diklat
Keagamaan Denpasar). Semarang: Balai
Penelitian dan Pengembangan Agama
Semarang.*

Sugiyo dan DYP Sugiharto. 2013. *Isu Pendidik
dan Tenaga Kependidikan; Analisis
Kondisi Guru di Indonesia*, Bahan Kuliah
PPs S-3 Manajemen Kependidikan
Universitas Negeri Semarang, 19 Agustus
2013.

Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang
Guru dan Dosen.

PERAN MEDIA *E-LEARNING* DALAM PEMBELAJARAN UNTUK MENGOPTIMALKAN KEMAMPUAN LITERASI MATEMATIKA DAN NORMA SOSIOMATEMATIK

Dewi Fitriana[✉]

Pascasarjana Pendidikan Dasar Konsentrasi Matematika Universitas Negeri Semarang

Abstrak

Perubahan paradigma lama menuju paradigma baru merupakan salah satu bentuk konteks dalam mengoptimalkan kegiatan pembelajaran. Perubahan paradigma ini, yaitu dari paradigma yang berpusat pada guru menuju paradigma baru yang berpusat pada siswa melalui era jejaring telah memberikan dampak yang luas. Perkembangan suatu teknologi internet memberikan pengaruh sangat besar dalam pembelajaran. Adanya media *E-learning* memudahkan dalam menyelesaikan aktivitas atau pekerjaan melalui mengakses informasi dan materi pelajaran kapanpun dan dimanapun. Metode yang digunakan dalam kajian ini, yaitu menggunakan telusur pustaka dan review jurnal. Hasil studi literatur menunjukkan bahwa mengoptimalkan penggunaan *E-learning* sangatlah penting dalam pembekalan peserta didik agar dapat bersaing secara global. Melalui media *E-learning* siswa dapat mengembangkan kemampuan matematika dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Kemampuan literasi matematika ini berhubungan dengan penalaran dan komunikasi siswa dalam menyelesaikan suatu masalah sehari-hari. Oleh karena itu, proses ini terjadi adanya suatu interaksi sosial yang terjadi ketika proses pembelajaran dan menimbulkan suatu norma. Salah satunya pada norma sosiomatematik dimana proses pembelajaran dilakukan dengan interaksi dan negosiasi untuk memahami konsep-konsep matematika.

Kata kunci:Media *E-learning*; Kemampuan Literasi Matematika; Norma Sosiomatematik

Abstract

The change of paradig as long as to be new paradig is one of context shape in optimalitation learning activity. The change of this paradig is from paradig paradig center to teacher until new paradig was centered in studennt from networking era giving any impact to them. the developpe of internet technology giving big impact in learning. There is E-learning make easier in to finished activity or working from akses information and learning material any time and any where. The review of method using search resourch and journal review. The result of literature study showing as optimalitation used of E-learning is very important in dedbriefing student to can competed in global. From E-learning media student can improve mathematic skill with environment happy learning and meaningful. The skill mathematic literacy is connected with thinking and student communication in finished a daily problem. So, this process become there is something social interaction do when the learning process and making some norm. This one is sociomathematic norm where learning process do interaction and negotiation to understanding mathematic concepts

Keywords: *E-learning*, Mathematic Literacy Skill, Sociomathematical Norm

[✉]Alamat korespondensi:
Kampus UMK Gondangmanis, Bae Kudus Gd. L. Lt I PO. BOX 53 Kudus
Tlp (0291) 438229 Fax. (0291) 437198
E-mail: dewifitriana068@gmail.com

ISBN: 978-602-1180-70-9

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi melaju begitu cepat, merambah kesemua sector kehidupan. Bahkan perkembangannya diperkirakan lebih pesat dari perkiraan semula. Pada hari ini, teknologi seperti komputer, dan telepon seluler berbasis *web* bukan lagi milik orang-orang tertentu, tetapi menjadi barang wajib yang harus dimiliki. Bahkan banyak orang tidak dapat lepas dari teknologi tersebut dalam kesehariannya. Teknologi informasi dan komunikasi secara cepat dan revolusioner telah merubah pola pikir dan peradaban manusia.

Adanya perkembangan teknologi dan komunikasi, maka diperlukan untuk dapat memanfaatkan secara positif, bijaksana dan bertanggungjawab, khususnya dalam bidang pembelajaran. Pemanfaatan perkembangan ini, memunculkan suatu media pembelajaran *E-learning*. Menurut Dewi, dkk (2013) *E-learning* menjadi rujukan umum bagi proses belajar yang mengharuskan siswa duduk, belajar di depan computer dan tersambung dengan internet.

E-learning dikembangkan sebagai media pembelajaran yang dapat menghubungkan antara pendidik dan siswa dalam sebuah ruang belajar *online* dan harus terkoneksi internet. Menurut Dewi & Wardono (2015) pemanfaatan internet kedalam pembelajaran matematika berpotensi dalam menciptakan suasana belajar yang bermakna dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wardono, dkk (2016) juga menyatakan bahwa pembelajaran kontekstual dapat menggunakan media pembelajaran dengan memanfaatkan internet.

Melalui media *E-learning* diharapkan dapat mengembangkan motivasi siswa dalam proses belajar salah satunya dalam pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika merupakan proses perubahan baik kognitif, afektif, dan kognitif kearah kedewasaan sesuai dengan kebenaran logika. NCTM (*National Council of Teachers of Mathematics*) merekomendasikan 4 prinsip pembelajaran matematika Walle (2012) yaitu (a) matematika sebagai pemecahan masalah, (b) matematika sebagai penalaran, (c) matematika sebagai komunikasi, dan (d) matematika sebagai hubungan.

Pembelajaran matematika perlu diberikan kepada siswa untuk membekali mereka dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerjasama. Kemampuan seperti ini sangat diperlukan oleh

anak-anak dalam menghadapi permasalahan sehari-hari. Permasalahan yang mencakup ke empat prinsip pembelajaran matematika tersebut yaitu kemampuan literasi matematika.

Literasi matematika didefinisikan sebagai sebagai kemampuan seseorang untuk merumuskan, menerapkan, dan menginterpretasikan matematika dalam berbagai konteks (OECD, 2013a). Kegiatan literasi matematika merupakan suatu kegiatan yang berhubungan dengan cara siswa dalam menginterpretasikan matematika menyelesaikan masalah. Dalam memecahkan masalah atau menginterpretasikan ditemukan beberapa kebiasaan rutin sebagai wujud keragaman aktivitas siswa. Adanya berbagai karakteristik siswa berdampak pada dibutuhkannya norma untuk menciptakan keteraturan di kelas. Keragaman tersebut memunculkan adanya interaksi. Interaksi ini akan memunculkan norma. Ada dua istilah norma yang dikenal dalam pembelajaran, yaitu norma sosial (*social norms*) dan norma sosiomatematik (*sociomathematical norms*).

Kedua norma tersebut mempunyai perbedaan dalam proses pembelajaran. Menurut Wijaya (2012) norma sosial merupakan pola umum interaksi sosial yang tidak terkait pada topik atau materi pembelajaran. Sebaliknya menurut Soen Mi & Min Kyeong (2015) *a sociomathematical norm is the consideration of a mathematically acceptable explanation in conjunction with an understanding of what has been mathematically different*. Artinya norma sosiomatematik adalah pertimbangan suatu penjelasan secara matematis yang dapat diterima bersamaan dengan pemahaman tentang apa yang secara matematis berbeda.

Norma sosiomatematik terkait dengan hubungan individu, matematika, dan masyarakat yang terbentuk dalam kelas matematika. Berdasarkan penjelasan tersebut, bahwasanya norma sosiomatematika diimplementasikan ketika proses pembelajaran terjadi sebuah diskusi terkait dengan jawaban siswa. Akan tetapi, norma sosiomatematik ini yang ada dalam pembelajaran matematika belum diperhatikan. Oleh karenanya, maka penulis menuliskan sebuah gagasan yang terkait tentang peran media *E-learning* dalam pembelajaran untuk mengoptimalkan kemampuan literasi dan norma sosiomatematik. Tujuan dari paper ini, dapat mendeskripsikan peran media *E-learning* pada pembelajaran matematika terhadap kemampuan literasi matematika dan norma sosiomatematik.

METODE PENELITIAN

Metode yang diterapkan dalam penulisan paper ini melalui telaah beberapa pustaka serta pengamatan terhadap jurnal nasional dan internasional. Langkah- langkah penulisan jurnal ini yaitu diawali dengan analisis problematika pembelajaran matematika berkaitan dengan berkembangnya ilmu teknologi dalam pembelajaran dan pentingnya penanaman pendidikan karakter bangsa. Selanjutnya, pencarian solusi terhadap permasalahan dengan mencari literatur yang sesuai serta jurnal terkait. Setelah itu, pembuatan solusi berupa gagasan tertulis berdasarkan telusur pustaka dan *review* jurnal. proses terakhir yaitu pemberian simpulan terhadap keseluruhan penulisan jurnal gagasan tertulis ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pentingnya Media *E-learning* Pada Pembelajaran Matematika

Media pembelajaran merupakan alat yang berisi pesan dan memungkinkan seseorang untuk berinteraksi dengan pesan tersebut. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan tujuan pembelajaran tertentu. Menurut Khoiri, dkk (2013) penggunaan media dapat membantu mengatasi beberapa hambatan bagi siswa untuk memahami suatu masalah yang diberikan oleh guru. Oleh karenanya, media pembelajaran digunakan untuk mempermudah siswa dalam menerima pembelajaran dan merangsang siswa untuk belajar.

Media pembelajaran yang dirasa dapat menumbuhkan antusias siswa dalam pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran matematika yaitu penggunaan media *E-learning*. Menurut Dewi, dkk (2013) *E-learning* dikembangkan sebagai media pembelajaran yang dapat menghubungkan antara pendidik dan siswa dalam sebuah ruang belajar *online* dan harus terkoneksi oleh internet.

E-learning digunakan untuk mengatasi keterbatasan pendidikan dengan siswa dalam hal waktu. Melalui media *E-learning* ini, pendidik dan siswa dapat melakukan pembelajaran kapan saja dan dimana saja. Keberadaan *E-learning* oleh sebagai besar orang sering dikaitkan dengan *Learning Managemant* (LMS). LMS merupakan aplikasi yang digunakan oleh pendidik dan siswa yang keduanya harus terkoneksi dengan internet. Melalui LMS, guru dapat menyampaikan isi pembelajaran, memonitor keikutsertaan siswa dan menilai kinerja siswa.

Adanya media *E-learning* ini diharapkan proses pembelajaran matematika sangat terbantu. Guru akan lebih dimudahkan dalam mengontrol siswanya. Apalagi pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang membutuhkan waktu yang sangat lama. Oleh karenanya, dengan adanya media ini, guru dan siswa dapat berdiskusi dengan baik. Salah satu LMS yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran matematika yaitu *schoolology*. Menurut Irawan et al. (2017) *schoolology is a free web-based education application which allows teachers to give lessons to students digitally*. Artinya *schoolology* merupakan sebuah web pendidikan gratis yang diaplikasikan oleh gurunya sendiri untuk diberikan kepada siswa secara digital.

Melalui *schoolology* bisa berinteraksi sosial sekaligus belajar. *Schoolology* mirip dengan *facebook*. Akan tetapi, *schoolology* memiliki fitur-fitur yang dapat memudahkan guru matematika menuliskan rumus atau simbol-simbol matematika. Pembuatan soal di *schoolology* ini dilengkapi dengan simbol, *equation*, dan *latex*. Jadi semua jenis soal yang mengandung gambar, simbol, dan *equation* dapat ditulis di *schoolology*. Disamping itu, untuk memasukkan kode kepada siswa yang anggota atau siswa yang ikut di kelas yang diampu cukup memberikan kode kepada siswa yang diajarkan.

Berdasarkan hasil pembahasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tidak hanya selalu berupa konkret. Akan tetapi dengan kemajuan teknologi dapat dimafaatkan secara maksimal. Media *E-learning*, merupakan salah satu media yang dapat dimafaatkan secara cepat. Guru dimudahkan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang sangat penting sebagai bekal di kehidupan masyarakat. Oleh karenanya, dengan media ini, guru tidak hanya melakukan proses pembelajaran di kelas saja, tetapi bisa dilanjutkan dalam media LMS yang sudah ada. Guru bisa mengontrol dan menilai siswa secara maksimal.

Peran Media *E-learning* dalam Mengoptimalkan Kemampuan Literasi Matematika

Media *E-learning* sangat membantu dalam proses pembelajaran matematika. Matematika merupakan salah mata pelajaran yang wajib diberikan disegala jenjang pendidikan. Pembelajaran matematika identik dengan penalaran, pemecahan masalah dan komunikasi.

Kemampuan ini sangat erat kaitnya dengan kemampuan literasi matematika.

Menurut hasil studi PISA menunjukkan bahwa kemampuan literasi matematika siswa masih rendah. Siswa kesulitan dalam merumuskan, menerapkan, dan menafsirkan matematika dalam berbagai konteks karena siswa kurang terlatih dalam menyelesaikan soal-soal yang bersubstansi kontekstual, menuntut penalaran, argumentasi, dan kreativitas dalam penyelesaiannya.

Berdasarkan paparan masalah yang disajikan tersebut, menunjukkan bahwa perlu dilakukan perubahan dalam proses pembelajaran. Melalui media *E-learning* diharapkan siswa lebih terkontrol kemampuan literasi matematikanya. Menurut Sriyatun, dkk (2018) menunjukkan hasil penelitiannya bahwa dengan media *e-learning* dapat meningkatkan kemampuan literasi matematika dengan hasil lebih dari 75%. Senada dengan hasil penelitian tersebut, menurut Nolaputra (2018) media *E-learning* dapat meningkatkan kemampuan literasi matematika dengan kategori sangat baik.

Hasil ini menunjukkan siswa antusias dalam belajar. Siswa tidak segan mengutarakan pertanyaan kepada guru. Diskusi tentang penyelesaian soal literasi dapat berjalan dengan baik.

Peran media ini sangat membantu guru dalam mengontrol tujuh komponen utama dalam literasi matematika yaitu *communicating, mathematizing, representation, reasoning, devising strategies, using symbolic formal and technical operation, dan using mathematics tool*. Guru dapat mengetahui siswa mana yang dapat menyelesaikan soal sesuai dengan tujuh komponen tersebut. Guru hanya bisa melihat hasil akhir siswa pada fitur kuis pada media *E-learning*

Peran Media *E-learning* dalam Mengoptimal Norma Sosiomatematik

Interaksi sosial yang terjadi di antara siswa ketika bekerja sama menyelesaikan suatu masalah matematika maupun dalam mempresentasikan suatu hasil penyelesaian matematis dilandasi oleh norma yang berkembang dalam komunikasi, yaitu norma sosial dan norma sosiomatematik.

Menurut Soen Mi & Min Kyeong (2015) *a sociomathematical norm is the consideration of a mathematically acceptable explanation in conjunction with an understanding of what has been mathematically different*. Artinya norma sosiomatematik adalah mempertimbangkan suatu

penjelasan secara matematis yang dapat diterima bersamaan dengan pemahaman tentang apa yang secara matematis berbeda.

Berdasarkan penjelasan tersebut, bahwasanya norma sosiomatematika ketika diimplementasikan dalam proses pembelajaran akan terjadi sebuah diskusi terkait dengan jawaban siswa. Berdasarkan hasil jawaban siswa, maka diperlukan suatu pertimbangan atau kesepakatan atas dasar jawabannya yang disampaikan secara matematis.

Pembahasan mengenai norma sosiomatematik di atas dalam mengaplikasikan media *E-learning* dapat mengoptimalkan norma sosiomatematik. Hal ini secara jelas, dimana media *E-learning* merupakan jejaring sosial. Melalui jejaring ini, secara tidak langsung akan terjadi interaksi antara guru dan siswa. Interaksi ini lebih intensif daripada hanya di dalam kelas. Guru lebih bias mengontrol, siapa saja norma sosiomatematik siswa yang baik. Adapun indikator dalam norma sosiomatematik sebagai berikut ini.

Tabel 1 Indikator Norma Sosio matematik dalam Pembelajaran Matematika

Indikator	Deskripsi
<i>Acceptable Explanations (AE)</i>	Kasus dimana seorang guru atau siswa bertanya membuat referensi, bagaimana masalah tertentu dianggap dapat diterima
<i>Mathematical Difference (MD)</i>	Kasus dimana seorang guru atau siswa mempertanyakan atau menjelaskan, bagaimana gagasan matematika siswa lain berbeda dari orang lain
<i>Mathematics Effectiveness (ME)</i>	Kasus dimana seorang guru atau siswa mempertanyakan strategi pemecahan masalah (paling banyak diajukan oleh guru) yang paling efektif atau paling mudah diterapkan untuk siswa
<i>Mathematics Insight (MI)</i>	Kasus dimana membenaran matematika tingkat tinggi yang lebih tinggi dicapai melalui interaksi wawasan serta diskusi tentang topic matematika yang dipresentasikan oleh guru atau siswa.

Berdasarkan indikator yang dijelaskan di atas, maka secara implisit menunjukkan terjadi suatu interaksi sosial. Norma sosiomatematik akan terlihat jelas ketika guru melakukan tanya jawab di

media *E-learning*. Misalnya dalam aplikasi LMS *schoolology*, guru memberikan tugas individu. Guru melakukan penilaian kinerja siswa dalam diskusi menyelesaikan soal matematika. Siswa akan terlihat mana saja yang aktif didalam jejaring *schoolology* tersebut. Guru bisa menilai setiap indikator norma sosiomatematika tanpa harus dilakukan didalam kelas.

PENUTUP

Simpulan

Media *E-learning* merupakan salah satu media yang dapat mengoptimalkan pembelajaran matematika pada kemampuan literasi matematika dan norma sosiomatematik. Berdasarkan hasil kajian tersebut dan hasil literatur jurnal menunjukkan bahwa media *e-learning* sangat efektif diterapkan dalam pembelajaran. Guru akan lebih memudahkan dalam melakukan diskusi, memberikan soal dan menilai. Peran dalam kemampuan matematika dan norma sosiomatematik guru dapat melihat secara jelas siswa yang menunjukkan keaktifan dalam menyelesaikan masalah secara dengan indikator literasi matematika dan norma sosiomatematik. Oleh karenanya, dari beberapa review jurnal dan lahir sebuah gagasan tulis ini dapat menjadi referensi para praktisi pendidikan khususnya pada pendidikan dasar untuk diterapkan pada kelas-kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, K., dan Wardono. 2015. Peningkatan Literasi matematika Mahasiswa Melalui Pembelajaran Inovatif Realistik E-learning Edmodo Bermuatan Karakter Cerdas Kreatif Mandiri. *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif (Kreano)*. 6 (1): 93-100.
- Irawan, *et al.* 2017. Blended learning based on schoolology: Effort of improvement learning outcome and practicum chance in vocational high school *Cogent Education* 4, 1-10.
- Kang, S. M. dan Min, K.K. 2015. Sociomathematical Norms and The Teacher's Mathematical Belief: A case study from a Korean in-Servis Elementary Teacher. *Eurasia Journal of Mathematics Science & Technology Education*. 12 (10), 2733-2751.
- National Council of Teacher of Mathematics (NCTM). 2000. *Principles and Standards for School Mathematic*. Reston, VA: NCTM.
- Nolaputra, A.P., Wardono, dan Supriyono. 2018. Analisis Literasi matematika pada Pembelajaran PBL. Pendekatan RME Berbantuan Schoolology Siswa SMP. *Prosiding Seminar Nasional Matematika (Prisma) Tahun 2018*.
- OECD. 2013. *PISA 2012 Assessment and Analytical Framework: Mathematics, Reading, Science, Problem Solving, and Financial Literacy*, OECD Publishing. <http://dx.doi.org/10.1787/9789264190511-en>.
- Prawiradilaga, D.S., dkk. 2013. *Mozaik Teknologi Pendidikan e-learning*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, W. 2013. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sriyatun, Siti, Masrukan, dan Wardono. 2018. Analisis Literasi Matematika Pada Pembelajaran Kuantum Metode Mind Mapping Berbantuan Schoolology Berdasarkan Minat. *Prosiding Seminar Nasional Matematika (Prisma) Tahun 2018*.
- Wardono, Waluya, S.B., Mariani, S., dan Candra, S.D. 2016. Mathematics Literacy on Problem Based Learning with Indonesia Realistic Mathematics Education Approach Assited E-learning Edmodo. *Journal of Physics Conference Series*, 693.

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS NILAI-NILAI PANCASILA DENGAN TUJUAN MEMBANGUN KARAKTER BANGSA

Ranum Aurelia Ananda[✉], Emy Melisa Pratiwi, Mehil Kamalia, Imam Muchtar

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember

Abstrak

Sebagai dasar negara, Pancasila digunakan untuk mengatur seluruh tatanan kehidupan bangsa serta negara Indonesia. Pengamalan nilai-nilai Pancasila dapat disisipkan melalui penerapan model pembelajaran, sehingga nilai-nilai pengamalan Pancasila akan berkembang lebih luas. Apabila pengamalan ini semakin didekatkan dengan cara yang lebih menarik untuk peserta didik, maka diharapkan nilai-nilai tersebut dapat terbawa hingga tertanam dalam diri peserta didik untuk mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan dari penulisan ini adalah untuk menambah referensi guru terhadap model pembelajaran yang baru, guru juga dapat mengembangkan tujuan pembelajaran dengan memberikan inovasi baru terhadap proses belajar mengajar yang lebih menarik serta dapat mendorong peserta didik agar dapat mengembangkan dirinya sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan inovasi baru terhadap pendidik (diutamakan kepada guru) dan memberikan solusi untuk masalah-masalah pada model pembelajaran yang sudah terbentuk sebelumnya. Guru juga diharapkan memiliki referensi model pembelajaran yang baru. Model pembelajaran ini tidak hanya membantu guru dalam hal berinovasi, tetapi juga berfungsi untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila secara tidak langsung dan dapat membangun karakter anak sesuai dengan cita-cita bangsa Indonesia.

Kata kunci: Model Pembelajaran Berbasis Nilai-nilai Pancasila dan Karakter Bangsa

Abstract

As the foundation of the state, Pancasila is used to regulate the whole order of life of the nation and the state of Indonesia. The practice of Pancasila values can be inserted through the application of learning models, so that the values of Pancasila practice will grow more widely. If this practice is brought closer in a way that is more interesting for learners, it is expected that these values can be carried to embedded in the learners to apply it in everyday life. The purpose of this paper is to add a teacher reference to the new learning model, teachers can also develop learning objectives by providing new innovations to the learning process more interesting and can encourage students to develop themselves in accordance with the values of Pancasila in everyday life -day. The results of this study are expected to provide new innovations to educators (preferably to teachers) and provide solutions to problems in the model of learning that has been formed previously. Teachers are also expected to have reference to the new learning model. This learning model not only helps teachers in terms of innovation, but also serves to instill the values of Pancasila indirectly and can build the character of children in accordance with the ideals of the Indonesian nation.

Keywords: Learning Model Based on Pancasila and Nation Character Values

✉Alamat korespondensi:
Kampus UMK Gondangmanis, Bae Kudus Gd. L. It I PO. BOX 53 Kudus
Tlp (0291) 438229 Fax. (0291) 437198
E-mail: anandaranum@gmail.com; emypratiwi75@gmail.com;
kamaliamehil@gmail.com; imammuchtar.fkip@gmail.com

ISBN: 978-602-1180-70-9

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini sangat mempengaruhi segala aspek kehidupan manusia. Mulai dari tumbuh kembang anak hingga pola pikir orang dewasa. Teknologi di era globalisasi ini seakan-akan menghantui kehidupan manusia, semua kebutuhan manusia terpenuhi dengan bantuan teknologi yang memang selalu dibekali dengan keuntungannya yaitu praktis. Segala hal yang bersinggungan dengan teknologi diciptakan untuk memudahkan pekerjaan manusia. Hal ini sangat berpengaruh terhadap pola pikir manusia itu sendiri yang nantinya juga akan berdampak kepada sekelompok manusia lalu menjalar ke komunitas di tingkat tertinggi yaitu masyarakat. Jika di dalam masyarakat itu sendiri sudah terlalu masuk dalam mengikuti zaman serba mudah ini, maka akan menimbulkan banyak dampak yang kurang baik.

Di Indonesia, hal-hal tersebut sudah mulai tampak. Dilihat dari banyak berita yang terangkat di media cetak hingga media elektronik, mayoritas beritanya tentang penganiayaan, pembunuhan, pelecehan seksual, *bullying*, dan lain sebagainya. Mengapa bisa terjadi seperti ini? Apa ada yang salah dengan Indonesia? Apa teknologi mempengaruhi itu semua? Jelas iya, semua di dasari dengan kemajuan zaman yang diterima masyarakat Indonesia dengan ketidaksiapan mental dan kurang kuatnya prinsip hidup untuk membentengi diri dari perubabahan dunia luar yang luar biasa pesat ini. Setuju atau tidak, semua perbuatan-perbuatan itu didasari dari teknologi. Mulai dari kemudahan mengakses dan mencari data tentang seseorang, beredarnya berita-berita *hoax*, kemudahan mengakses film-film dewasa (+18) bergenre *action*, *crime*, dan *romance* juga menjadi salah satu pengaruh terhadap kasus-kasus yang banyak terjadi di Indonesia saat ini.

Kekokohan mental, pembentukan karakter, dan pengembangan pola pikir yang baik harus dibenahi mulai dari dasar semuanya itu tumbuh, yaitu pendidikan. Pendidikan sebagai bekal terpenting untuk kelangsungan hidup manusia yang lebih baik. Tidak hanya pendidikan formal tetapi juga ditunjang dengan pendidikan non-formal yang nantinya dapat menjadi salah satu keahlian lain yang dimiliki untuk menunjang kehidupannya. Tidak bisa dipungkiri, Indonesia adalah negara yang masih mengutamakan pendidikan formal untuk menjadi acuan penilaian kualitas diri seseorang. Bisa

dikatakan kualitas warga negara Indonesia bergantung dari kualitas pendidikan yang ada di dalamnya. Bagaimana Indonesiamu saat ini? Berarti begitulah pendidikan di Indonesia yang sedang berlangsung. Buruk? Tidak begitu buruk. Baik? Juga tidak begitu baik.

Masalah yang sering muncul di Indonesia keseringan ini adalah masalah dalam dunia pendidikan. Mulai dari *bullying* hingga seorang murid membunuh gurunya. Mengapa bisa terjadi hingga sebegitu mengerikannya? Bisa jadi karena belum tercapainya tujuan-tujuan pendidikan yang telah dikembangkan pada setiap jenjang, sehingga pembentukan karakternya belum tercapai dengan baik. Dalam menciptakan sebuah karakter anak bangsa di Indonesia dibutuhkan banyak pihak yang terlibat. Indonesia yang berkarakter kuat dengan Pancasila yang dimiliki sebagai dasar negara juga belum tergambar dari kelangsungan hidup masyarakatnya. Kenyataannya, masih banyak lulusan sekolah atau sarjana atau orang yang berpendidikan sekalipun yang cerdas, pintar, tetapi tidak memiliki etika yang baik juga banyak yang memiliki jiwa sosial buruk.

Hal tersebut dapat menjadi indikator pudarnya nilai-nilai Pancasila, yang mana Pancasila merupakan dasar negara kita sendiri. Melemahnya nilai-nilai ketuhanan, lunturnya perikemanusiaan yang adil dan beradab, tandusnya rasa persatuan dan suburnya permusuhan, lunturnya nilai-nilai musyawarah untuk mufakat, dan rendahnya kesadaran nilai keadilan, merupakan fakta bahwa penanaman nilai-nilai Pancasila mendekati titik nadir terendah bahkan hampir hilang dalam proses pendidikan. Dengan demikian, menjadikan Pancasila sebagai landasan dan pijakan dalam proses pendidikan sangatlah penting. Menjadikan bangsa Indonesia menjadi bangsa yang memiliki karakter yang kuat berdasarkan nilai-nilai luhur pancasila harus ditanamkan lebih dalam.

METODE PENELITIAN

Pengembangan model pembelajaran yang berdasarkan pada Pancasila ini dilakukan dengan mensintesis pustaka acuan yang telah ada dengan batasan-batasan yang dapat digunakan dalam proses pengambilan data, sehingga nantinya dapat memudahkan dalam melakukan pengembangan model pembelajaran yang berdasarkan pada Pancasila. Tahap ini menjadi inti dari penelitian yang sesungguhnya karena merupakan penggalan dan implementasi ide

untuk menjawab permasalahan yang ada. Penelitian ini menjadikan pengembangan model pembelajaran yang dikhususkan bagi peserta didik.

Dalam proses membangun karakter suatu bangsa, salah satu faktor paling penting yang harus diperhatikan adalah pendidikan baik itu secara formal maupun non formal sehingga dalam model pembelajaran dapat kita buat dengan semenarik mungkin agar peserta didik dapat menerima materi yang akan disampaikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan belajar yang menyangkut sintaksis, sistem sosial, prinsip reaksi dan sistem pendukung (Joice & Wells dalam Mulyana, 2016:1). Menurut Arends & Trianto (dalam Mulyana, 2016:1), model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas.

Model pembelajaran diadakan dengan tujuan untuk memanipulasi peserta didik agar dapat mengembangkan dirinya baik berupa informasi, gagasan, keterampilan nilai dan cara berpikir. Dalam meningkatkan kapasitas berpikir, peserta didik diharapkan dapat meningkatkannya secara jernih, bijaksana dan membangun keterampilan sosial serta komitmen.

Pancasila merupakan dasar negara yang juga biasa disebut dengan dasar falsafah negara atau ideologi negara. Dengan demikian, pancasila dipergunakan sebagai dasar untuk mengatur penyelenggaraan negara, termasuk di

dalamnya mengatur seluruh tatanan kehidupan bangsa seta negara Indonesia.

Menurut Desain Induk Pembangunan Karakter Bangsa (2010:7) karakter bangsa merupakan: ”Kualitas perilaku kolektif kebangsaan yang unik-baik tercermin dalam kesadaran, pemahaman, rsaa, karsa, dan perilaku berbangsa dan bernegara dari hasil olah pikir, olah hati, olah rasa dan karsa, sserta olah raga seseorang atau sekelompok orang”.

De Vos (Budimansyah dan Suryadi,2008:77-78) menyatakan bahwa karakter bangsa yaitu *‘the term ‘national character’ is used describe the enduring personality characteristics and unique life style found among the populations particular nations state’* yang artinya, karakter bangsa digunakan untuk mendeskripsikan ciri-ciri kepribadian yang tetap dan keunikan gaya hidup yang ditemukan pada penduduk negara bangsa tertentu. De Vos juga mengakui bahwa dalam konteks perilaku, karakter bangsa dianggap sebagai istilah yang abstrak juga terkait oleh aspek budaya dan termasuk dalam mekanisme psikologis yang menjadi karakteristik masyarakat tertentu.

Melihat dari permasalahan yang ada, maka mencari inovasi dalam bidang pendidikan, yaitu dengan membuat model pembelajaran baru yang diharapkan dapat menanamkan kembali nilai-nilai luhur Pancasila di tengah kehidupan masyarakat. Model pembelajaran yang dirancang dengan tujuan mempermudah penanaman nilai-nilai Pancasila kepada generasi penerus bangsa ini dinamakan model pembelajaran *silagolle*. Adapun langkah-langkah dari model pembelajaran *silagolle* ini sebagai berikut.

Tabel 1. Sintaks Model pembelajaran Berbasis Nilai-nilai Pancasila

No.	Kegiatan dalam Proses Pembelajaran	Pengamalan Pancasila	Nilai-nilai Pancasila
1.	Siswa dipimpin berdoa oleh guru/ temannya sebelum pembelajaran berlangsung	Sila ke- 1	
2.	Siswa menyanyikan lagu Indonesia Raya sebelum memulai pelajaran	Sila ke- 3	
3.	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang nantinya akan dijadikan bahan pembelajaran	Sila ke- 4	
4.	Guru membagi kelas dalam beberapa kelompok-kelompok kecil	Sila ke- 2 dan ke- 5	
5.	Guru mengarahkan secara personal kepada masing-masing kelompok	Sila ke- 2 dan ke- 5	
6.	Guru memberikan kesempatan masing-masing kelompok untuk berdiskusi lalu membuat catatan tentang hasil diskusi	Sila ke- 4	
7.	Siswa mengumpulkan hasil diskusi kelompok		
8.	Guru mengevaluasi dengan cara menukarkan hasil diskusi kepada setiap kelompok		
9.	Setiap kelompok membuktikan hasil diskusi kelompok lainnya	Sila ke 2	
10.	Guru membuat sesi tanya jawab antar guru ke murid, murid ke guru, ataupun murid ke murid lainnya diakhir jam pelajaran	Sila ke 4 dan 5	
11.	Akhiri pembelajaran dengan berdoa	Sila ke 1	

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan inovasi baru terhadap pendidik (diutamakan kepada guru) dan memberikan solusi untuk masalah-masalah pada model pembelajaran yang sudah terbentuk sebelumnya. Guru juga diharapkan memiliki referensi model pembelajaran yang baru. Dalam model pembelajaran yang kami buat ini tidak hanya membantu guru dalam hal berinovasi kepada model pembelajarannya saja, tetapi model pembelajaran ini juga berfungsi untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila secara tidak langsung dan dapat membangun karakter anak bangsa sesuai dengan cita-cita Indonesia.

PENUTUP

Model pembelajaran yang berdasarkan pada Pancasila ini diharapkan dapat membantu mengurangi masalah-masalah yang terjadi di kalangan pelajar mulai tingkat Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), dan Mahasiswa. Model pembelajaran ini lebih difokuskan kepada peserta didik tingkat dasar (SD) agar pengamalan nilai-nilai Pancasila dapat tertanam lebih dalam kepada generasi penerus bangsa agar menciptakan peserta didik yang berkarakter kuat.

DAFTAR PUSTAKA

- Mulyana. 2017. Materi Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013 Tahun 2016, Kemdikbud. (Online) <http://ainamulyana.blogspot.com/2016/04/model-pembelajaran-dalam-kurikulum-2013.html> [Diakses 08 Juli 2017].
- Yunus. 2010. Pemerintah Republik Indonesia Desain Induk Pembangunan Karakter Bangsa 2010-2025. (Online) [Diakses 08 Juli 2017].
- Yunus., D. Budimansyah dan K, Suryadi. 2008. PKn dan Masyarakat Multikultural. (Online) [Diakses 10 Juli 2017].

MODEL PENGEMBANGAN MOTIVASI UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI MASYARAKAT DALAM OLAHRAGA SENAM AEROBIK DI KOTA SURAKARTA TAHUN 2017

Dhian Kusmiyanti✉ Agus Kristiyanto, Tri Aprilijanto Utomo

Program Studi Ilmu Keolahragaan, Program Pascasarjana, Universitas Sebelas Maret Surakarta

Abstrak

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui model pengembangan motivasi untuk meningkatkan partisipasi masyarakat dalam olahraga senam aerobik di Kota Surakarta Tahun 2017". Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*research and development*). Penelitian dan pengembangan selalu diawali dengan adanya kebutuhan, permasalahan yang membutuhkan pemecahan dengan menggunakan suatu produk tertentu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam tahap pertama adalah pendahuluan, penelitian ini dilakukan dengan wawancara kepada Ketua Lembaga Kursus Dan Pelatihan (LKP) TISA, instruktur senam, dan peserta senam aerobik di Kota Surakarta. Tahap kedua adalah uji coba produk, uji coba produk sebelum dan sesudah diterapkan model pengembangan motivasi dalam kelompok kecil dan uji coba secara lebih luas. Adapun jumlah keseluruhan uji coba produk kelompok besar sebelum dilakukan model pengembangan motivasi berjumlah 186 peserta dengan jumlah skor 13728 dan jumlah skor maksimal 18500. Maka dapat diperoleh hasil prosentase sebesar 74.21%. Namun, setelah diterapkan model pengembangan motivasi jumlah peserta meningkat 39 peserta, sehingga hasil uji coba produk kelompok besar menjadi 225 peserta dengan jumlah skor 16955 dan jumlah skor maksimal 22500. Maka dapat diperoleh hasil prosentase sebesar 75.36%. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa jumlah peserta meningkat 39 peserta dengan prosentase 21%, jumlah skor meningkat 3227 dengan prosentase 23.51% dan jumlah skor maksimal meningkat 4000 dengan prosentase 21.62%.

Kata Kunci : Senam Aerobik, Motivasi, Partisipasi Masyarakat, Penelitian Pengembangan

Abstract

The purpose of this research is to know motivation development model to increase public participation in aerobic gymnastics in Surakarta City Year 2017 ". This research uses research development method (research and development). Research and development always begins with the needs, problems that require solving by using a particular product. The results showed that in the first stage is the introduction, this research is done by interview to the Chairman of Training and Training Institute (LKP) TISA, gym instructor, and aerobic gymnastics participants in Surakarta City. The second phase is a product trial, product test before and after applied model of motivation development in small group and experiment more broadly. The total number of large group product trials before the development of motivation model numbered 186 participants with the total score of 13728 and the maximum score of 18500. So it can be obtained a percentage of 74.21%. However, after applying the motivation development model, the number of participants increased by 39 participants, resulting in large group product test results to 225 participants with the total score of 16955 and the maximum number of 22500. Thus, the percentage of 75.36% can be obtained. So it can be concluded that the number of participants increased 39 participants with a percentage of 21%, the number of scores increased 3227 with the percentage of 23.51% and the maximum score increased 4000 with 21.62% percentage.

Keywords: Aerobic Gymnastics, Motivation, Community Participation, Development Research

✉Alamat korespondensi:
Kampus UMK Gondangmanis, Bae Kudus Gd. L. It I PO. BOX 53 Kudus
Tlp (0291) 438229 Fax. (0291) 437198
E-mail: kusmiyanti1993@gmail.com

ISBN: 978-602-1180-70-9

PENDAHULUAN

Manusia pada dasarnya memerlukan olahraga agar tubuh tetap sehat dan tidak mudah terserang penyakit. Olahraga yang teratur mampu mengembangkan kondisi tubuh kembali dalam keadaan segar setelah melakukan aktivitas sehari-hari yang melelahkan. Olahraga merupakan suatu kegiatan manusia dan olahraga mempunyai pengaruh terhadap pribadi pelakunya.

Agus Kristiyanto (2016:3) berpendapat, bahwa "Ruang lingkup olahraga meliputi: (1) olahraga pendidikan, yang diselenggarakan sebagai bagian proses pendidikan, (2) olahraga rekreasi, yang dilaksanakan sebagai bagian proses pemulihan kembali kesehatan dan kebugaran, dan (3) olahraga prestasi, yang dimaksudkan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan dan potensi olahragawan dalam rangka meningkatkan harkat dan martabat bangsa.

Dalam kehidupan sehari-hari kita menjumpai berbagai cabang olahraga rekreasi misalnya senam aerobik. Senam aerobik diiringi dengan musik kesenangannya dan irama musik menjadi panduan dari gerakan yang dilakukan. Setelah mengamati kegiatan senam aerobik yang biasanya dilakukan dikalangan masyarakat banyak hal-hal yang perlu diteliti. Salah satunya adalah pengembangan motivasi untuk mengikuti senam aerobik. Motivasi adalah suatu proses untuk menggiatkan motif-motif menjadi perbuatan atau tingkah laku untuk memenuhi kebutuhan serta mencapai tujuan. Motivasi sangat diperlukan dalam melakukan kegiatan senam aerobik.

Senam aerobik yang dilakukan tentunya harus mendapatkan dukungan dan partisipasi masyarakat, karena senam aerobik lebih menyenangkan apabila dilakukan ditempat umum dan banyak pesertanya. Partisipasi masyarakat dalam senam aerobik meliputi partisipasi uang, partisipasi harta benda (partisipasi sarana dan prasarana), partisipasi tenaga, partisipasi keterampilan, partisipasi pikiran dan partisipasi sosial.

Kegiatan senam aerobik di Kota Surakarta belum berjalan dengan lancar. Dalam pengamatan senam aerobik yang dilakukan, saya akan lebih memfokuskan penelitian pada partisipasi keterampilan. Peserta senam yang mengikuti senam terdiri dari berbagai macam kalangan yaitu pelajar, guru, ibu rumah tangga dan lansia. Didalam senam aerobik terdapat beberapa kendala yang muncul yaitu kurangnya motivasi peserta dalam mengikuti senam aerobik, terdapat peserta senam yang menghendaki

apabila gerakan bergoyang dibatasi, terdapat peserta senam yang menghendaki gerakan senamnya mengandung unsur pendidikan, peserta senam menyukai berbagai variasi musik sesuai dengan usia, serta kurangnya sarana dan prasarana yang digunakan. Setelah saya melakukan wawancara kepada peserta senam aerobik ternyata mereka mengikuti senam aerobik dengan motivasi yang berbeda-beda.

METODOLOGI PENELITIAN

Waktu Dan Tempat Penelitian

Pelaksanaan penelitian pengembangan telah dilaksanakan diberbagai sanggar senam aerobik di Kota Surakarta. Sanggar senam yang telah menjadi tempat penelitian adalah Yoyok Fans Community, Maria Center, Paguyuban Senam Pagi Lotte Mart, Sanggar Senam Ira dan Sanggar Senam Dee Dee. Penelitian pengembangan ini telah dilaksanakan dilaksanakan pada bulan September 2017 sampai dengan bulan Desember 2017.

Jenis Penelitian

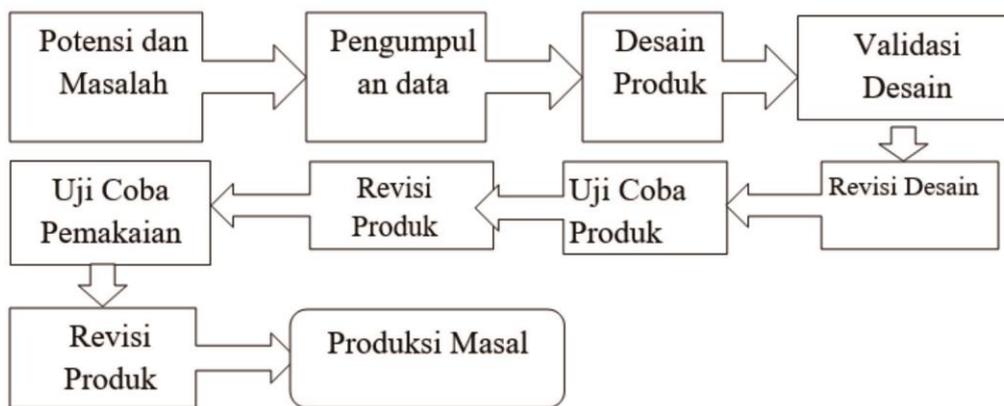
Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan, hal ini dipilih sesuai dengan masalah yang dikemukakan dalam pendahuluan, sehingga untuk memecahkan kesenjangan dan harapan yang terjadi, penelitian pengembangan yang sesuai dengan hal tersebut. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan hendaknya memuat (1) model pengembangan, (2) prosedur pengembangan, (3) uji coba produk.

1. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan peneliti adalah model pengembangan (*research and development*). Dalam penelitian pengembangan tidak selalu mengembangkan produk baru, bisa dengan menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggungjawabkan. Penelitian dan pengembangan selalu diawali dengan adanya kebutuhan, permasalahan yang membutuhkan pemecahan dengan menggunakan suatu produk tertentu. Dengan demikian penelitian pengembangan merupakan penelitian yang menelaah suatu teori, konsep atau model untuk membuat suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada yang dimulai dari adanya suatu kebutuhan dari suatu masalah yang dapat dipecahkan dengan produk tersebut.

2. Prosedur Pengembangan

Sugiyono (2013:409) berpendapat, bahwa "Langkah-langkah penggunaan Metode *Research and Development (R&D)* ditunjukkan pada gambar berikut ini:



Gambar 1 Langkah-langkah Penggunaan Metode *Research and Development (R&D)*
 Sumber : Sugiyono (2013:409)

Sumber Data

Sumber data adalah subjek dimana data diperoleh. Sumber data dalam penelitian yaitu sumber data awal dan sumber data dalam uji coba kelayakan produk gerakan senam aerobik yang didominasi dan dikombinasikan gerakan senam yang mengarah pada unsur pendidikan. Adapun sumber data tersebut adalah sebagai berikut:

1. Peneliti

Peneliti dalam penelitian ini berperan sebagai pengamat untuk mengetahui kebutuhan penelitian, dalam hal ini masalah yang menjadi latar belakang penelitian sebagai observer saat melakukan uji efektivitas produk.

2. Ahli akademisi

Sumber data ahli akademisi pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, yang juga pendidik pada Universitas Sebelas Maret Surakarta.

3. Praktisi Lapangan

Sumber data guru penjas dalam penelitian ini dilakukan pada saat analisis kebutuhan, data diambil dengan menggunakan teknik wawancara, instrument pengumpulan data dengan menggunakan *interview*.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan adalah sebagai berikut: teknik wawancara, teknik observasi dan teknik kuisioner (angket)

Instrument Pengumpulan Data

Sugiyono (2013:194 berpendapat, bahwa” Instrument pengumpulan data berdasarkan tekniknya adalah melalui wawancara, observasi dan kuisioner (angket).

Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini ada dua teknik pengumpulan data, hal ini dilihat dan jenis data

yang dikumpulkan, berikut masing-masing pendekatan pengolahan data dalam penelitian ini: Pendekatan Kualitatif

Analisis data kualitatif menurut Bodgan dan Bikien (dalam Moleong, 2005:248) merupakan upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, sehingga pada akhirnya akan menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain. Data analisis secara kualitatif berasal dan data yang diperoleh dan sebagai sumber yaitu wawancara dan catatan lapangan.

Pendekatan Kuantitatif

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif presentase. Analisis data sesuai dengan pendekatan ini dimaksudkan bahwa setiap analisa disesuaikan dengan pendekatan yang digunakan yaitu hanya sampai mengetahui prosentase (%) (Sudjana, 1990:45).

Rumus untuk mengolah data kuantitatif subjek uji coba adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{x}{x_1} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase hasil subjek uji coba

X = Jumlah jawaban skor oleh subjek uji coba

Xi = Jumlah jawaban maksimal dalam aspek penilaian oleh subjek uji coba

100% = Konstanta

Untuk menentukan kesimpulan yang telah tercapai maka ditetapkan kriteria seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Presentase Hasil Evaluasi Subjek uji coba

Persentase	Keterangan
80% - 100%	Valid/digunakan
60% - 79%	Cukup Valid/digunakan
50% - 59%	Kurang Valid/diganti
<50%	Tidak Valid/diganti

Sumber : Maksun (2009: 57)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Latar

Tempat yang telah digunakan dalam penelitian ini adalah di Kota Surakarta. Kota Surakarta lebih terkenal dengan sebutan Kota Solo. Popularitas ini semakin menanjak dengan banyaknya nama, disebut dalam perjalanan sejarah

Indonesia sebagai pusat kebudayaan Jawa maupun kesenian serta berbagai sektor kehidupan lainnya, baik ditingkat nasional maupun internasional. Kota Surakarta terletak di Daerah Tingkat I Jawa Tengah bagian selatan, yang merupakan penghubung antara Provinsi Jawa Timur dan Daerah Istimewa Yogyakarta dengan kondisi lalu lintas yang sangat padat.

Hasil Penelitian

Hasil Dari Tahap Pendahuluan

Pada tahap pendahuluan dilakukan wawancara kepada Ketua Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) TISA, instruktur senam, dan peserta senam aerobik di Kota Surakarta. Pada tabel berikut ini akan disajikan kesimpulan hasil wawancara yang telah dilakukan.

Tabel 2 Hasil Dari Tahap Pendahuluan

No	Sumber Data	Jabatan	Hasil Wawancara
1	Sri Saptorini Herwati, S.E.,MM	Ketua Lembaga Kursus Dan Pelatihan (LKP) TISA	Kegiatan senam aerobik sudah mendapatkan antusias dari masyarakat Kota Surakarta. Dalam pelaksanaan kegiatan senam aerobik ada hambatan yaitu ada instruktur senam yang mengabaikan pelatihan senam, tetapi akhirnya instruktur tersebut mengikuti pelatihan juga. Untuk meningkatkan partisipasi masyarakat dalam kegiatan senam aerobik perlu diadakan lomba antar instansi, dan untuk instruktur senam harus mempunyai sertifikat uji kompetensi senam dalam mengajar sehingga peserta senam aerobik lebih antusias dan yakin dalam mengikuti senam aerobik.
2	Yoyok	Instruktur Senam	Dalam pelaksanaan senam aerobik ada yang menjadi hambatan yaitu peserta senam ada yang membawa perasaan pribadi kedalam lingkup senam sehingga terjadi perselisihan antar peserta senam dan dituntut juga untuk menampilkan gerakan senam kreasi oleh peserta senam. Model pengembangan motivasi yang diterapkan adalah instruktur senam harus kreatif, harus mengikuti perkembangan lagu yang menjadi terkenal dimasyarakat serta membuat gerakan-gerakan sesuai lagu tersebut, dan tentunya jenis musik yang dimainkan juga sudah diminati bagi masyarakat sehingga dalam mengikuti senam antusias serta setiap beberapa bulan sekali mengadakan rekreasi yaitu senam di Pantai.

	<p><i>Maria Ulfa</i></p> <p><i>Leni Misriana</i></p> <p><i>Yuni</i></p>		<p><i>Model pengembangan yang dilakukan adalah gerakan senam lebih bersifat untuk rekreasi sehingga gerakannya tidak terlalu banyak mengeluarkan tenaga. Dalam senam ini menciptakan gerakan yang menjadi ciri khas dari Maria Center, setiap beberapa bulan sekali diadakan lomba, sehingga peserta senam menjadi lebih antusias lagi dalam mengikuti senam.</i></p> <p><i>Model pengembangan yang dilakukan adalah lebih diperbanyak untuk diadakan pengenalan senam aerobik kepada masyarakat dengan tujuan untuk menyehatkan badan dan juga menyehatkan masyarakat di Kota Surakarta.</i></p> <p><i>Model pengembangan yang dilakukan adalah koreo gerakan senam yang bervariasi, dan menjadi instruktur senam yang banyak berkomunikasi dengan peserta serta memberikan gerakan senam yang energik sesuai keinginan peserta senam.</i></p>
3	<p><i>Peserta Senam</i></p>		<p><i>Kurangnya motivasi peserta dalam mengikuti senam aerobik, terdapat peserta senam yang menghendaki apabila gerakan bergoyang dibatasi, terdapat peserta senam yang menghendaki gerakan senamnya mengandung unsur pendidikan, peserta senam menyukai berbagai variasi musik sesuai dengan usia, serta kurangnya sarana dan prasarana yang digunakan.</i></p> <p><i>Dari kalangan pelajar motivasi untuk mengikuti senam adalah supaya bisa senam dan ingin menyalurkan ilmunya kepada teman-temannya, adapun variasi musik yang disukai adalah irama musik yang ketukannya cepat dan kategori senam aerobik high impact. Dari kalangan guru motivasi untuk mengikuti senam aerobik adalah supaya bisa senam dan ilmunya dapat dikembangkan kepada murid-muridnya, adapun variasi musik yang disukai adalah irama musik yang ketukannya sedang dan kategori senam aerobik moderate impact. Untuk kalangan ibu rumah tangga motivasi untuk mengikuti senam aerobik adalah untuk menghilangkan kejenuhan dirumah atau bisa disebut sebagai rekreasi adapun variasi musik yang disukai adalah irama musik yang ketukannya sedang dan kategori senam aerobik moderate impact. Dan dari kalangan lansia motivasi untuk mengikuti senam aerobik adalah untuk rekreasi adapun variasi musik yang disukai adalah irama musik yang ketukannya ringan dan kategori senam aerobik low impact.</i></p>

1. Hasil Dari Uji Coba Secara Luas

a. Sebelum Diterapkan Model Pengembangan Motivasi

Uji coba utama secara lebih luas model pengembangan motivasi dengan jumlah peserta 186 peserta.

b. Setelah Diterapkan Model Pengembangan Motivasi

Uji coba utama secara lebih luas model pengembangan motivasi dengan jumlah peserta 225 peserta.

Pembahasan

1. Hasil Dari Tahap Pendahuluan

Berdasarkan hasil wawancara kepada Ketua Lembaga Kursus Dan Pelatihan (LKP) TISA, instruktur senam, dan peserta senam aerobik di Kota Surakarta, maka dapat diambil kesimpulan bahwa peserta senam aerobik yang mengikuti senam aerobik ini memiliki motivasi yang berbeda-beda. Dan dalam pelaksanaan senam aerobik ini diperlukan model pengembangan motivasi untuk meningkatkan partisipasi masyarakat. Model pengembangan motivasi yang bisa digunakan misalnya gerakan-gerakan senam kreatif mengikuti lagu yang sedang terkenal pada saat tersebut, gerakan senam energik, gerakan senam bersifat

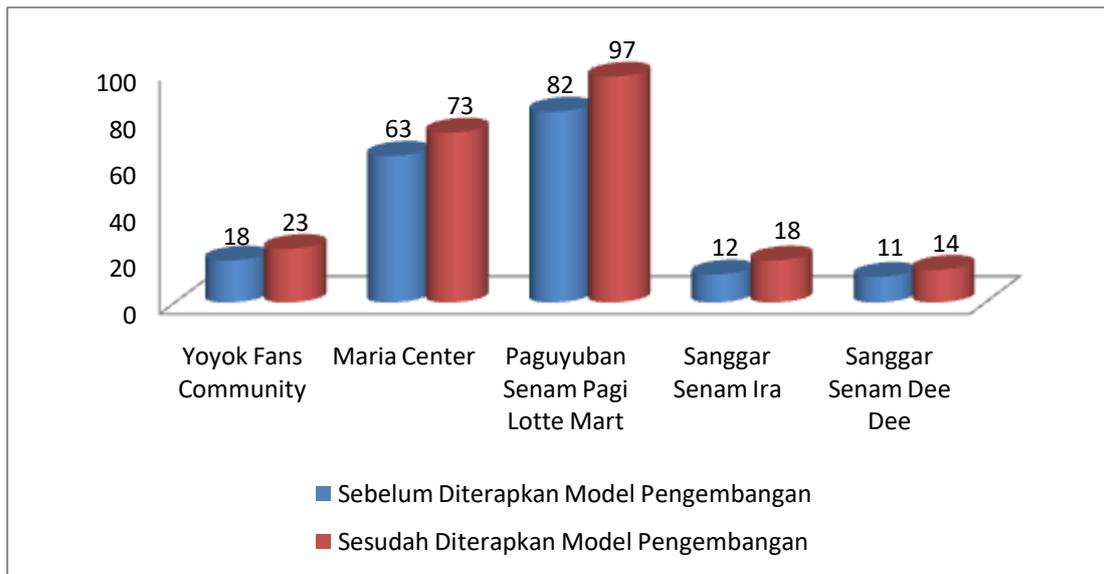
rekreasi, lebih sering mengenakan olahraga senam aerobik kepada masyarakat, jenis musik yang digunakan disesuaikan dengan jenis usia peserta senam, dan mengadakan lomba antar instansi.

2. Hasil Dari Uji Produk

Adapun perbandingan hasil uji coba secara luas setelah diterapkan model pengembangan motivasi telah diketahui. Adapun jumlah keseluruhan uji coba produk kelompok besar sebelum dilakukan model pengembangan motivasi berjumlah 186 peserta dengan jumlah skor 13728 dan jumlah skor maksimal 18500. Maka dapat diperoleh hasil prosentase sebesar 74.21%. Namun, setelah dilakukan model pengembangan motivasi jumlah peserta meningkat 39 peserta, sehingga hasil uji coba produk kelompok besar menjadi 225 peserta dengan jumlah skor 16955 dan jumlah skor maksimal 22500. Maka dapat diperoleh hasil prosentase sebesar 75.36%. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa jumlah peserta meningkat 39 peserta dengan prosentase 21%, jumlah skor meningkat 3227 dengan prosentase 23.51% dan jumlah skor maksimal meningkat 4000 dengan prosentase 21.62%.

Tabel 3 Perbandingan Hasil Uji Coba Secara Lebih Luas Sebelum Dan Sesudah Diterapkan Model Pengembangan Motivasi

No	Nama Sanggar	Sebelum Diterapkan Model Pengembangan			Setelah Diterapkan Model Pengembangan			Hasil Peningkatan					
		Jumlah Peserta	Jumlah Skor	Jumlah Skor Maksimal	Jumlah Peserta	Jumlah Skor	Jumlah Skor Maksimal	Jumlah Peserta	%	Jumlah Skor	%	Jumlah Skor Maksimal	%
1	Yoyok Fans Community	18	1351	1800	23	1796	2300	5	27.78	445	32.94	500	27.78
2	Maria Center	63	4713	6300	73	5557	7300	10	15.87	844	17.91	1000	15.87
3	Paguyuban Senam Pagi Lotte Mart	82	5984	8200	97	7193	9700	15	18.29	1209	20.21	1500	18.29
4	Sanggar Senam Ira	12	859	1200	18	1350	1800	6	50	491	57.16	600	50
5	Sanggar Senam Dee Dee	11	821	1000	14	1059	1400	3	27.27	238	28.99	400	40
Jumlah		186	13728	18500	225	16955	22500	39	20.97	3227	23.51	4000	21.62



Gambar 2 Perbandingan Hasil Uji Coba Secara Lebih Luas Sebelum Dan Sesudah Diterapkan Model Pengembangan Motivasi

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data yang telah dilakukan, penelitian model pengembangan motivasi ini dapat meningkatkan partisipasi masyarakat dalam kegiatan senam aerobik. Jumlah keseluruhan uji coba produk kelompok besar sebelum dilakukan model pengembangan motivasi berjumlah 186 peserta dengan jumlah skor 13728 dan jumlah skor maksimal 18500. Maka dapat diperoleh hasil prosentase sebesar 74.21%. Namun, setelah diterapkan model pengembangan motivasi jumlah peserta meningkat 39 peserta, sehingga hasil uji coba produk kelompok besar menjadi 225 peserta dengan jumlah skor 16955 dan jumlah skor maksimal 22500. Maka dapat diperoleh hasil prosentase sebesar 75.36%. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa jumlah peserta meningkat 39 peserta dengan prosentase 21%, jumlah skor meningkat 3227 dengan prosentase 23.51% dan jumlah skor maksimal meningkat 4000 dengan prosentase 21.62%.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Trisnawan. 2010. *Senam Aerobik*. Semarang: Aneka Ilmu.
- Agus Mahendra, (2000). *Senam*. Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Dale H. Schunk, Paul R. Pintrich Dan Judith L. Meece. 2012. *Motivasi Dalam Pendidikan*. Jakarta Barat: PT. Indeks.
- Erwin Widiasworo. 2015. *19 Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Gusril. 2016. *Penelitian Pengembangan Dalam Ilmu Keolahragaan*. Jakarta: Kencana.
- Hamzah B . Uno. 2016. *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Husdarta. 2014. *Psikologi Olahraga*. Bandung. Alfabeta.
- Komarudin. 2013. *Psikologi Olahraga Latihan Keterampilan Mental Dalam Olahraga Kompetitif*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Remiswal. 2013. *Menggugah Partisipasi Gender Di Lingkungan Komunitas Local*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Singgih D. Gunarsa. 2004. *Psikologi Olahraga Prestasi*. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia.
- Soerjono Soekanto dan Budi Sulistyowati. 2013. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Soeyati dan Agus Margono. 2000. *Teori Dan Praktek Senam*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, Cv

Sugiyono. 2013. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV.Alfabeta.

PENGEMBANGAN KESENIAN TEMBANG DOLANAN PADA PEMBELAJARAN IPS SD UNTUK MENGENALKAN NILAI GOTONG ROYONG

Ikrima Dwi Yuliyanti[✉], Uci Dia Ayu Lestari, Sellawati Nurul Masitoh, Chumi Zahroul Fitriyah

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember

Abstrak

Tembang dolanan dalam masyarakat suku Using merupakan tembang yang dinyanyikan oleh anak-anak using untuk memeriahkan permainan. Tembang dolanan juga dimainkan sembari melakukan gerakan-gerakan khusus yang sesuai dengan tembang yang dinyanyikan. Berdasarkan bentuk permainan, proses penuturan, nilai budaya, dan fungsi tembangnya, tembang dolanan pada suku Using memiliki kemiripan dengan tembang dolanan masyarakat suku Jawa. Fungsi dari konteks permainan, tembang dolanan masyarakat Using terdapat makna sindiran, kecoh-an dan tebakan, dan juga humor balita. Bentuk tembang dolanan dalam masyarakat suku Using juga berupa reduplikasi, akronimi, dan dialog. Tembang dolanan dalam masyarakat suku Using dituturkan sendiri tanpa permainan, dituturkan sendiri dalam permainan, dituturkan bersama tanpa permainan, dan dituturkan bersama dalam permainan. Nilai-nilai budaya yang terkandung dalam lirik tembang dolanan diantaranya terdapat nilai tanggung jawab, percaya diri dalam bergaul, gotong-royong, toleransi, perlindungan anak, dan nilai cinta tanah air. Tembang dolanan berfungsi untuk membangun pendidikan karakter, fungsi kontrol sosial agar anak bersikap jujur, fungsi wahana hiburan informal, dan fungsi pelestarian budaya suku Using. Bagi guru, siswa, dan mahasiswa disarankan untuk menjadikan penelitian ini sebagai bahan pembelajaran sastra dan bahan diskusi mata kuliah tradisi lisan, dengan cara menjadikan tembang dolanan sebagai contoh tradisi lisan daerah pada materi memahami kesamaan dan keberagaman bahasa dan dialek. Bagi masyarakat penggiat budaya, disarankan untuk menggunakan hasil penelitian ini sebagai bahan untuk mengenalkan kembali tembang dolanan. Bagi para peneliti lainnya diharapkan dapat mengkaji kembali penelitian tentang tembang dolanan secara lebih terperinci.

Kata Kunci: Kesenian Tembang Dolanan, Nilai Gotong Royong, Masyarakat Using

Abstract

Tembang dolanan in the tribe Using society are songs sung by children using to enliven the game. Tembang dolanan also played while doing special movements that match the song sung. Based on the form of the game, the process of speech, the cultural values, and the function of the song, the tembang dolanan on the Using tribe has similarities with the Javanese community. Functions from the context of the game, Using community dolanan there is the meaning of satire, kecoh-an and guess, and also the humor of the toddler. The forms of tembang dolanan in the tribe Using society are also reduplication, acronym, and dialogue. The dolanan tembangs in the tribe of the Using people are spoken by themselves without a game, spoken on their own in the game, spoken together without a game, and spoken together in the game. The value of cultural values contained in the lyrics of tembang dolanan among others value of responsibility, confident in mingling, mutual assistance, tolerance, child protection, and the value of love the homeland. Dolanan tembang works to build character education, social control functions for children to be honest, the function of informal entertainment rides, and the function of cultural preservation Using tribe. Teachers, students, and students are encouraged to make this research a literary learning material and subject matter discussion of oral tradition by making tembang dolanan as an example of the oral tradition of the region on the subject matter of the similarity and diversity of languages and dialects. For cultural activists, it is advisable to use the results of this research as a material to reintroduce tembang dolanan. For other researchers it is hoped to re-examine research on more detailed dolanan songs.

Keywords: *Tembang Dolanan Art, Gotong Royong Value, Using Community*

✉Alamat korespondensi:
Kampus UMK Gondangmanis, Bae Kudus Gd. L. It I PO. BOX 53 Kudus
Tlp (0291) 438229 Fax. (0291) 437198
E-mail: ikrimady1@gmail.com; ucidiaayu@gmail.com;
sellawa98@gmail.com; chumi.fkip@unej.ac.id

ISBN: 978-602-1180-70-9

PENDAHULUAN

Tembang dolanan anak merupakan bagian dari tradisi masyarakat Using. Terutama anak-anak yang menggunakan tembang dolanan anak sebagai salah satu yang dinyanyikan untuk menambah semarak permainan tersebut. Di Kabupaten Banyuwangi, tembang-tembang dolanan mayoritas berbahasa Jawa namun budaya Jawa di Banyuwangi diwarnai pula oleh budaya Using. Sundari (2000:35) menyatakan bahwa lebih bagus lagi apabila tembang dolanan anak menjadi bagian dari materi dalam pelajaran bahasa daerah yang merupakan muatan lokal sekolah di beberapa daerah. Tembang dolanan masyarakat Using mengadopsi dari tembang dolanan masyarakat Jawa dan masyarakat Indonesia. ada yang secara penuh diksinya menggunakan dialek Using, ada pula yang sebagian diksinya menggunakan bahasa Jawa dan sebagian lagi menggunakan bahasa Using. Hal ini menguatkan bahwa kultur Using merupakan sub-kultur Suku Jawa.

Tembang dolanan memiliki makna tertentu yang dapat menjadi pembelajaran untuk anak. Misalnya pada salah satu tembang dolanan jamuran yang memiliki makna gotong royong. Gotong royong merupakan sikap yang diperlukan setiap manusia dalam berinteraksi dengan manusia lainnya. Ini dapat didasarkan bahwa manusia merupakan makhluk sosial. Manusia sebagai makhluk sosial tentunya memerlukan bantuan manusia lain untuk melakukan pekerjaannya sehari-hari, oleh karena itu nilai gotong royong perlu di tanamkan sejak dini agar seseorang dapat hidup bermasyarakat dengan baik dan tidak bersifat individualis. Kenyataannya, pada saat ini nilai gotong royong yang ada di masyarakat sudah mulai menghilang khususnya di wilayah perkotaan. Keadaan tersebut justru bertolak belakang dengan ideologi bangsa Indonesia yaitu ideologi pancasila yang menekankan nilai gotong royong sebagai salah satu unsurnya. Kita sebagai warga indonesia yang baik seharusnya dapat melestarikan nilai gotong royong terlebih pada era globalisasi ini. Jangan sampai nilai gotong royong yang dahulu melekat kuat pada diri bangsa indonesia tergerus oleh perkembangan zaman.

Beragam upaya bisa dilakukan untuk melestarikan kembali budaya gotong royong di Indonesia. Upaya tersebut bisa dilakukan melalui pendidikan formal maupun non formal. Upaya pelestarian pada Pendidikan formal ini dapat dilaksanakan pada proses pembelajaran materi IPS. Langkah yang dilakukan untuk memperkenalkan nilai gotong royong yaitu kita dapat memasukkan materi pada pembelajaran

IPS. Siswa SD akan dapat menerima materi tersebut dengan baik, kita dapat menggunakan cara yang menyenangkan, contohnya dengan mengembangkan kesenian tembang dolanan tersebut sehingga lebih sesuai dengan kebutuhan masa kini.

METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian kami yaitu penelitian pengembangan. Penelitian Pendidikan dan pengembangan (R & D) adalah suatu penelitian yang dilaksanakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Langkah-langkah dari proses penelitian ini biasanya disebut sebagai siklus R & D. Siklus R & D terdiri dari mempelajari temuan dari penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk yang didasarkan pada temuan, melakukan bidang pengujian dalam pengaturan tentang penempatan penggunaan produk, serta melakukan revisi agar dapat memperbaiki kelemahan dan kekurangan yang ditemukan dalam tahap mengajukan pengujian. Proses yang lebih ketat dari R & D, siklus ini diulang sampai bidang-data uji menunjukkan bahwa produk tersebut memenuhi tujuan perilaku yang didefinisikan.

Seals dan Richey (1994) mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai suatu pengkajian sistematis terhadap pendesainan, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektifitas. Plomp (1999) menambahkan kriteria "dapat menunjukkan nilai tambah" selain ketiga kriteria tersebut.

Desain Penelitian

a. Membuat Produk

Pembuatan produk yaitu dengan menambahkan lirik dari tembang jamuran. Lirik yang ditambahkan mengandung makna bahwa kita harus bekerja sama atau gotong royong. Penambahan lirik ini dimaksudkan untuk menekankan makna yang terdapat pada tembang dolanan jamuran.

b. Uji Coba Produk

Uji coba produk ini, ada dua tahap yaitu pravalidasi dan validasi. Uji produk adalah salah satu dari rangkaian tahap validasi dan evaluasi. Produk yang dikembangkan perlu dilakukan pengujian untuk mengetahui kualitas dan kelayakannya. Produk akan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing, para pakar atau yang ahli di bidangnya.

a) Pravalidasi

Tahap pravalidasi kami melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing tentang produk yang telah dikembangkan. Tujuannya yaitu untuk mendapatkan masukan, kritik, dan saran dari dosen pembimbing tentang kualitas produk sebelum ahli/pakar melakukan validasi.

b) Validasi Pakar

Tahap ini produk yang telah dikembangkan harus divalidasi ke para pakar atau orang yang ahli pada bidangnya. Hal ini dilakukan agar kita dapat mengetahui apakah produk yang dikembangkan layak untuk digunakan secara umum atau tidak. Hasil dari validasi ahli/pakar nantinya akan menjadi kesimpulan apakah produk yang telah dikembangkan layak atau tidak layak.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar validasi. Seluruh lembar validasi digunakan untuk mengukur kevalidan perangkat atau media pembelajaran dari segi isi dan konstruksinya dengan berpatokan pada rasional teoritik yang kuat, dan konsistensi secara internal antar komponen-komponen model (Hobri, 2010:35). Validasi dilaksanakan oleh seorang validator yaitu orang yang ahli tentang kesenian atau mengerti tentang kebudayaan, khususnya kebudayaan

Using yaitu kesenian tembang dolanan. Validator memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Pada lembar validasi ada 4 aspek yaitu isi, bahasa, format, dan makna. Pada aspek isi yang dinilai yaitu isi mudah untuk dimengerti, keseluruhan isi berkaitan, dan isi sesuai untuk anak SD. Pada aspek bahasa yang dinilai yaitu bahasa mudah dipahami, menggunakan bahasa jawa yang baik, bahasa sesuai untuk anak SD, mudah dihafal, ketepatan pemilihan kata. Pada aspek format yang dinilai yaitu kalimatnya berkaitan dengan kalimat sebelumnya, mendukung lirik sebelumnya, ketepatan penempatan lirik. Pada aspek makna yang dinilai yaitu tidak menghilangkan makna asli, memuat makna gotong royong, makna dapat menguatkan makna asli, makna dapat dipahami dengan mudah, serta makna saling berkaitan.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yaitu menganalisis data hasil validasi produk pengembangan. Analisis yang kami lakukan dengan menghitung persentase kevalidan dari validasi oleh para validator. Produk pengembangan dapat dikatakan valid apabila kelayakan produk berada pada kriteria minimal kelayakan

Tabel 1. Penentuan Persentase Tingkat Kevalidan

Persentase Penilaian	Interpretasi
81-100 %	Sangat Layak
61-80%	Layak
41-60%	Cukup Layak
21-40%	Kurang Layak
0-2-%	Tidak Layak

Uji kelayakan produk didapat dari nilai validasi oleh masing-masing validator yang menggunakan tabel analisis data validator yang memuat skor, jumlah indikator dan rerata dari aspek isi, bahasa, format, dan makna. Berdasarkan data yang diperoleh akan dilakukan perhitungan dengan rumus sebagai berikut.

$$V = \frac{\text{rerata nilai setiap aspek}}{\text{banyaknya aspek}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Kevalidan} = \frac{\text{rerata total}}{\text{rerata tertinggi}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Lirik tembang dolanan jamuran sebelum dikembangkan:

Jamuran
 Jamuran gegetan...
 Jamur opo?...
 Jamur gajah...
 Gajah'e sak orang-orang...
 Siro gege dadi opo?...

Jamur kuping...
 Lirik tembang dolanan jamuran yang sudah dikembangkan:

Jamuran gegetan...
 Jamur opo?...
 Jamur gajah...
 Gajah'e sak orang-orang...
 Siro gege dadi opo?...
 Dadi jamur
 Jamur apa?
 Jamur Kuping
 Kupinge sapa?
 Kupinge gajah
 Gajah e glimpang
 Yok, digotong rame-rame?
 Ayooook...
 Sing abot dadi enteng
 Gajah gedhi rupa semut
 Yen digotong rame-rame

Setelah dilakukan proses validasi, hasil validasi oleh validator 1 yaitu Ibu Dra. Rahayu,

M.Pd. adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Validasi dari Validator 1

	Aspek			
	Isi	Bahasa	Format	Makna
Skor	14	22	15	25
Jumlah Indikator	3	5	3	5
Rerata	4,66	4,4	5	5

Berdasarkan data di atas, dapat dilakukan perhitungan sebagai berikut.

$$V1 = \frac{\text{rerata nilai setiap aspek}}{\text{banyaknya aspek}}$$

$$V1 = \frac{4,66+4,4+5+5}{4}$$

$$V1 = \frac{19,06}{4}$$

$$V1 = 4,765$$

$$\text{Persentase Kevalidan} = \frac{\text{rerata total}}{\text{rerata tertinggi}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Kevalidan} = \frac{4,765}{5} \times 100\% = 95,3\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan persentase kevalidan dari data validator 1 pengembangan lirik tembang dolanan

mendapatkan persentase penilaian 95,3%. Pada skala penilaian, pengembangan lirik tembang dolanan ini berada pada persentase penilaian antara 81% - 100%. Adapun saran dari validator mengenai lirik yaitu, pada lirik “Gajah gedhi arupa semut” sebaiknya diganti dengan “Gajah gedhi dadi entheng” dengan pemikiran, kata “semut” dianggap kurang masuk akal jika digunakan untuk menggambarkan gajah yang ringan.

Hasil validasi oleh validator 2 yaitu Ibu Dra, Yayuk Mardiaty M.A. adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Validasi dari Validator 2

	Aspek			
	Isi	Bahasa	Format	Makna
Skor	13	23	12	25
Jumlah Indikator	3	5	3	5
Rerata	4,33	4,6	4	5

Berdasarkan data di atas, dapat dilakukan perhitungan sebagai berikut.

$$V2 = \frac{\text{rerata nilai setiap aspek}}{\text{banyaknya aspek}}$$

$$V2 = \frac{4,33+4,6+4+5}{4}$$

$$V2 = \frac{17,93}{4}$$

$$V2 = 4,4825$$

$$\text{Persentase Kevalidan} = \frac{\text{rerata total}}{\text{rerata tertinggi}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Kevalidan} = \frac{4,4825}{5} \times 100\% = 89,65\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan persentase kevalidan dari data validator 2 pengembangan lirik tembang dolanan mendapatkan persentase penilaian 89,65%. Pada skala penilaian, pengembangan lirik tembang dolanan ini berada pada persentase penilaian antara 81% - 100%. Adapun saran dari validator mengenai lirik yaitu beberapa lirik harus direvisi sesuai dengan yang telah direkomendasikan.

Dari hasil persentase kevalidan oleh validator 1 dan validator 2 maka rata-ratanya

yaitu: $\frac{95,3\% + 89,65\%}{2} = 92,475\%$. Pada skala penilaian, hasil persentase kevalidan rata-rata berada pada skala antara 81% - 100% yang berarti sangat layak.

PENUTUP

1. Kesimpulan

Hasil dari uji kelayakan, pengembangan lirik tembang dolanan untuk mengenalkan nilai gotong royong pada anak SD adalah sangat layak dengan persentase kevalidan rata-rata 92,475%.

2. Saran

Saran untuk seluruh masyarakat, penulis berharap dengan adanya pengembangan lirik tersebut masyarakat dapat menggunakannya sebagai salah satu media untuk mengajarkan nilai positif pada anak khususnya nilai gotong royong.

Saran untuk peneliti lain, penulis berharap agar akan ada pengembangan yang lebih mendalam tentang tembang donalan dari kebudayaan Using, dan lebih baiknya apabila

ada yang mengembangkan tembang dolanan yang terdapat di Indonesia, karena begitu banyak kebudayaan peninggalan nenek moyang yang ternyata sudah mulai terkikis eksistensinya saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Seels, Barbara B. & Richey, Rita C. 1994. *Teknologi Pembelajaran: Definisi dari Kawasannya*. Penerjemah Dewi S. Prawiradilaga dkk. Jakarta: Kerjasama IPTPI LPTK UNJ.
- Plomp, T. 1999. *Educational Design: Introduction. From Tjeerd Pomp (eds). Educational & Training System Design: Introduction. Design of Education and Training (in Dutch)*. Utrecht (the Netherlands): Lemma. Netherland. Faculty of Educational Science and Technology, University of Twente.
- Hobri. 2010. *Metodologi Penelitian Pengembangan*. Jember: Pena Salsabila.

PERMAINAN TRADISIONAL (*GOBAK SODOR*) DALAM MEMBANGUN KARAKTER CINTA TANAH AIR PADA ANAK

Solikhatun Izza✉, Tindi Laili Nurizqi, Rina Dwi Ayuningrum

Bimbingan dan Konseling, Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan permainan tradisional (*gobak sodor*) dalam membangun karakter cinta tanah air pada anak. Penelitian ini menggunakan metode penelitian studi kepustakaan. Berdasarkan hasil studi kepustakaan dapat disimpulkan bahwa permainan *gobak sodor* dapat membangun karakter cinta tanah air pada anak, karena di dalam prosedur yang digunakan dimodifikasi dengan tujuan agar anak belajar untuk melestarikan aset budaya. Dengan begitu anak terbentuk jiwa nasionalisme melalui permainan *gobak sodor*. Jiwa nasionalisme yang dimiliki anak akan membentuk pribadi anak ketika anak sudah berkembang menjadi dewasa, dimana ia sebagai generasi penerus bangsa yang berkewajiban dalam menjaga budaya bangsa. Selain itu permainan *gobak sodor* juga dapat membantu anak dalam penguasaan keterampilan emosi (merasakan menang kalah), sosial (berinteraksi dengan orang lain), moral (menghargai orang lain) dan fisik (terdapat unsur lari, jalan, dan lompat) yang penting bagi tumbuh kembang anak, karena hakikatnya bahwa tujuan pendidikan jasmani yang dalam hal ini permainan tradisional *gobak sodor* ialah meningkatkan kualitas manusia, atau membentuk manusia Indonesia seutuhnya, yang mempunyai sasaran keseluruhan aspek pribadi manusia

Kata kunci: *Gobak Sodor*, Karakter cinta tanah air

Abstract

The purpose of this research is to describe a traditional game which is gobak sodor to develop students' patriotism. This research uses literature study method. The result of this literature study method is gobak sodor game could develop children patriotism because the procedure of this research used a modification in the game procedure so the result would be in line/ relevant with this research's goal which is culture preservation. So, the soul of nasionalism in children shape by gobak sodor game. The soul of nasionalism will shape the children's person when they have grown into adulthood, where they as the next generation of nation to save the culture of the nation. Hence, gobak sodor could increase children's emotion by feeling win/ lose, social by interacting with others, moral by respecting others, and physic by running, walking, and jumping, which are important to their growth, because of the nature that the purpose of physical educatio in this game to improve the quality of huma, or to shape a complete Indonesian man, who has the overall objective aspects of the human person.

Keywords: *Gobak Sodor; Patriotism*

✉Alamat korespondensi:
Kampus UMK Gondangmanis, Bae Kudus Gd. L. Lt I PO. BOX 53 Kudus
Tlp (0291) 438229 Fax. (0291) 437198
E-mail: stnizza21@gmail.com

ISBN: 978-602-1180-70-9

PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan, terutama pada masa sekarang, banyak factor yang mempengaruhi anak untuk mengikuti perkembangan jaman yang semakin pesat, salah satunya mengenai perkembangan teknologi yang sangat semakin maju dan modern. Terkait dengan hal tersebut, perkembangan teknologi juga mempengaruhi pengetahuan anak mengenai warisan budaya yang turun temurun seperti permainan tradisional. Jika melihat posisi permainan tradisional pada saat sekarang, sepertinya sudah bergeser atau digantikan oleh permainan modern seperti *game online*, *nintendo*, *playstation*, dan masih banyak lagi yang membuat anak tertarik untuk memainkannya. Tidak semua permainan tradisional punah tetapi lunturnya permainan anak pada tempo dulu sudah semakin tak terlihat. Dimana anak lebih memilih bermain game online dan berdiam diri didepan layar monitor, padahal dalam permainan ini tidak memuat aspek pendidikan untuk anak, bahkan game tersebut hanya monoton karena hanya menggerakkan tangan dan mata saja, tidak memuat semua unsur jasmani.

Bangsa mana yang tidak bangga pada permainan budaya. Karenanya, menggali, melestarikan dan mengembangkan permainan tradisional adalah suatu hal yang tidak dapat dihindari. Selain telah menjadi ciri suatu bangsa, permainan tradisional adalah salah satu bagian terbesar dalam suatu kerangka yang lebih luas yaitu kebudayaan. Permainan tradisional dan permainan modern tentu nya memiliki manfaat masing-masing, terutama manfaat seperti dalam hal kebugaran jasmani, karena permainan ini sangat baik untuk melatih fisik dan mental anak dalam merangsang kreativitas, ketangkasan, melatih jiwa kepemimpinan, kecerdasan, dan keluasaan wawasannya melalui permainan tradisional ini. Tetapi di masa sekarang, permainan tradisional sudah mulai luntur, dimana anak-anak lebih suka didepan layar menonton televisi, atau video game yang sebenarnya membawa dampak negative dari segi psikologis terutama dalam hal semangat belajarnya..

Dalam permainan tradisional banyak nilai-nilai yang terkandung didalamnya (kerjasama, sportivitas, keberanian, toleransi, percaya diri dan sebagainya). Secara tidak langsung anak-anak pun beraktivitas fisik yang terkadang di luar batas kemampuannya. Permainan tradisional tidak membutuhkan biaya dan dapat dinikmati semua kalangan. Di sekolah permainan tradisional dapat diperkenalkan

melalui pendidikan jasmani. Karena pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan melalui penyediaan pengalaman belajar kepada peserta didik berupa aktivitas jasmani, bermain dan berolahraga yang direncanakan secara sistematis guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, keterampilan motorik, keterampilan berfikir, keterampilan emosi, keterampilan sosial, dan moral. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat.

Perkembangan anak-anak juga dapat dilihat dari kegiatan bermainnya, melalui suatu permainan anak akan mencapai perkembangan emosi didalam dirinya seperti, anak akan merasa senang, sedih, marah, menang, kalah, dan menggunakan kemampuannya untuk mencapai perkembangan fisik, perkembangan intelektual yang menggunakan atau memanfaatkan lingkungan disekitar sehingga memunculkan perkembangan sosialnya yang menunjukkan hubungan sosialnya dengan kelompok atau teman sebayanya, serta belajar menolong dan memperhatikan kepentingan orang lain yang terlibat dengan diri anak.

Keutuhan budaya bangsa Indonesia seyogyanya perlu kita pertahankan dan kita jaga demi warisan anak cucu kita kelak, karena itu merupakan suatu nilai-nilai luhur nenek moyang, termasuk dalam hal ini permainan tradisional. Seperti yang telah diketahui bahwa bangsa Indonesia memiliki kekayaan budaya atau keanekaragaman budaya yang tiada habisnya. Permainan tradisional merupakan kearifan lokal kebudayaan masyarakat yang ada di daerah di Indonesia. Hampir seluruh lapisan masyarakat di Indonesia memiliki ciri khas budayanya, salah satunya permainan. Permainan selain sebagai hiburan juga sebagai sarana kebugaran jasmani. Banyak sekali manfaat yang sebenarnya ada didalam suatu permainan tradisional. Hal tersebut merupakan alasan permainan tradisional perlu dilestarikan jika mengingat akan terkikisnya budaya bangsa dengan berkembangnya teknologi.

Di Indonesia terdapat banyak sekali permainan tradisional yang dikembangkan dari beberapa daerah yang ada di Indonesia, contohnya yakni egrang, congklak, lompat tali, bentengan, *gobak sodor* dan masih banyak lagi. *Gobak sodor* merupakan salah satu permainan yang banyak dikenal di Jawa. Menurut Dony (2013: 4) permainan *gobak sodor* merupakan olahraga tim yang terdiri atas 2 orang lebih dalam satu kelompok. Dalam permainan *gobak*

sodor tidak hanya mengandalkan kekompakkan tim namun juga merupakan cabang olahraga yang mencakup unsur gerak yang kompleks yang tentunya penting bagi perkembangan motorik anak. Terdapat beberapa unsur dalam pelaksanaan permainan *gobak sodor* diantaranya penguasaan keterampilan teknik, keterampilan taktik, keterampilan fisik, serta mental. Seperti diketahui bahwa dalam permainan olahraga terlibat beberapa aspek keterampilan seperti jalan, lari, dan lompat dengan begitu dalam pelaksanaan permainan ini memuat akan penguasaan keterampilan fisik, yang salah satunya dapat diamati ialah aspek gerak. Gerak dasar dalam permainan ini memiliki fungsi sebagai faktor yang berguna dalam mempermudah keterampilan fisik dalam aktivitas berolahraga.

Jadi, bahwa dengan adanya unsur gerak dasar dalam *gobak sodor* seperti lari, jalan, dan lompat akan memberikan keterampilan pada siswa dalam penguasaan keterampilan fisik. Selain penguasaan keterampilan fisik, memainkan permainan tradisional seperti *gobak sodor* juga dapat mencerminkan wujud sikap generasi muda yang sadar akan rasa memiliki budaya bangsa dan mau melestarikannya. Memainkan dan melestarikan permainan tradisional dapat membangun karakter cinta tanah air khususnya pada generasi muda atau anak-anak untuk sadar akan betapa kayanya Indonesia akan keanekaragaman budaya.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kepustakaan. Menurut Sugiyono (2012: 291) bahwa studi kepustakaan berkaitan dengan kajian teoritis dan referensi lain yang berkaitan dengan nilai, budaya, dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti, selain itu studi kepustakaan sangat penting dalam melakukan penelitian, hal ini dikarenakan penelitian tidak akan terlepas dari literatur-literatur ilmiah. Sedangkan menurut Surakmad (1992: 63) penyelidikan bibliografis tidak dapat diabaikan sebab disinilah penyelidik berusaha menemukan keterangan mengenai segala sesuatu yang relevan dengan masalahnya, yakni teori yang dipakainya, pendapat para ahli, penyelidikan yang sedang berjalan atau masalah-masalah yang disarankan para ahli. Jadi dapat dikatakan bahwa studi kepustakaan merupakan jenis penelitian yang mengutamakan literatur atau referensi sebagai bahan utama untuk mengaitkan masalah yang ada di lapangan dan teori para ahli.

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian yakni studi kepustakaan karena dalam hal ini penelitian didukung oleh studi kepustakaan yang bersumber dari literatur maupun referensi sebagai acuan sehingga hasilnya sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakter Cinta Tanah Air

Aristoteles (dalam Lickona, 2013: 81) mendefinisikan karakter yang baik sebagai kehidupan dengan melakukan tindakan-tindakan yang benar sehubungan dengan diri seseorang dan orang lain. Sedangkan menurut Michael Novak (dalam Lickona, 2013: 81) karakter merupakan campuran kompatibel dari seluruh kebaikan yang diidentifikasi oleh tradisi religius, cerita sastra, kaum bijaksana, dan kumpulan berakal sehat yang ada dalam sejarah.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa karakter adalah cara berpikir dan tindakan seseorang dalam bersikap yang dilakukan secara berkelanjutan dan menjadi sebuah kebiasaan yang berasal dari tradisi lingkungan.

Karnadi mendefinisikan Cinta Tanah Air adalah berfikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bangsa dan negara (Karnadi, 2007:12).

Sehingga pengertian dari karakter cinta tanah air adalah tindakan seseorang dalam bersikap yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan tinggi terhadap tanah air yang dilakukan secara berkelanjutan sehingga menjadi sebuah kebiasaan.

Permainan Gobak Sodor

Pengertian Permainan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata "*permainan*" berasal dari kata dasar "main" yang artinya melakukan suatu permainan untuk menyenangkan hati, dengan menggunakan suatu alat-alat tertentu ataupun tidak. Jadi permainan adalah suatu hal yang dirasa untuk melakukan perbuatan yang menyenangkan yang dilakukan di halaman atau di tempat tertentu. Seseorang yang terlibat dalam permainan ini akan berbuat sesuka hati yang menimbulkan rasa senang, bekerja dan bergerak sesuai peraturan yang ada didalam permainan. Permainan merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani. Oleh sebab itu, permainan atau bermain mempunyai tugas dan tujuan yang sama dengan tugas dan tujuan pendidikan jasmani. Telah dibahas bahwa tujuan pendidikan jasmani ialah meningkatkan kualitas manusia,

atau membentuk manusia Indonesia seutuhnya, yang mempunyai sasaran keseluruhan aspek pribadi manusia.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa dengan bermain anak-anak dapat mengaktualisasikan potensi yang dimiliki terutama dalam hal aktivitas yang terbentuk dalam gerak, sikap dan perilaku anak.

Permainan Tradisional

Permainan tradisional menurut James Danandjaja (1987) adalah permainan anak-anak yang diwarisi turun temurun dan mempunyai banyak variasi permainannya yang pernah dimainkan oleh anak-anak tempo dulu yang tidak diketahui asal usulnya. Sedangkan permainan tradisional menurut Balai Pengembangan Pendidikan Luar Sekolah dan Pemuda (BP-PLSP, 2006), bahwa permainan tradisional merupakan hasil penggalian dari budaya sendiri yang mengandung banyak unsur pendidikan didalamnya serta menumbuhkan rasa senang bagi anak dan melatih anak untuk berdemokrasi dengan teman sebayanya karena permainan ini banyak dilakukan secara berkelompok sehingga memunculkan nilai-nilai karakter pada anak. Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan permainan yang diwariskan turun temurun berbentuk tradisional dan memiliki banyak variasi permainannya, sehingga terkadang kurang diketahui asal usulnya, siapa penciptanya dan darimana asal permainan nya itu. Permainan tradisional dapat memberikan rasa senang serta memasukkan kegiatan yang banyak mengandung unsur seni dalam tradisi yang memberikan pengetahuan bagi anak tentang permainan tempo dulu.

Jadi dapat dikatakan bahwa permainan tradisional adalah permainan yang ada dari jaman dahulu dan biasa dimainkan oleh anak-anak pada jaman dulu. Banyak dimainkan oleh beberapa kelompok, jadi dalam permainan ini dilakukan secara berkelompok. Di zaman dulu kehidupan masyarakat yang biasa dibidang tidak mengenal dunia luar telah mengarahkan dan menuntun mereka pada kegiatan social dan solidaritas kekeluargaan yang tinggi.

Pengertian Permainan Tradisional (*Gobak Sodor*)

Menurut Ariani, dkk (dalam Siagawati dkk, 2007) menyebutkan bahwa awal mula permainan tradisional *gobak sodor* muncul karena diilhami oleh pelatihan prajurit kraton yang sedang melakukan perang-perangan yang

biasanya dilakukan di alun-alun. Dalam permainan tradisional *gobak sodor* yang telah dijelaskan diatas, permainan dilakukan dengan cara pemain mengendarai kuda dan saling kejar mengejar dengan tujuan untuk menjatuhkan lawannya.

Menurut Marsono (dalam Siagawati dkk, 2007), istilah lain dari "gobak" yaitu jenis permainan dengan menggunakan lapangan berbentuk segi empat dengan diberi batas menggunakan garis-garis dan dimainkan dengan peraturan yang ada bebar bergerak berputar dan terdiri dari dua kelompok yang saling berlawanan. Dalam permainan tradisional "*gobak sodor*" setiap kelompok beranggotakan 4-7 orang yang memiliki tugas masing-masing sesuai wilayah kelompok yang sudah dibagi.

Bidang atau lapangan yang digunakan untuk tempat bermain "*gobak sodor*" dibagi menjadi persegi panjang dengan garis melintang yaitu menjadi kotak ada 4 buah yang membutuhkan 8 orang pemain, dan jika garis melintangnya ada 5 buah, maka ada 10 orang pemain yang dibutuhkan. (Depdikbud, 1980/1981). Hal tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional "*gobak sodor*" memerlukan lapangan yang dibentuk bidang persegi panjang menggunakan garis sebagai batasnya dan dimainkan sekitar 4-7 orang pemain.

Selanjutnya menurut Ariani (dalam Siagawati dkk, 1997), bahwa istilah *gobak sodor* yaitu *go back to door* yang berasal dari bahasa asing yang akhirnya masyarakat jawa menyebutnya dengan permainan "*gobak sodor*".

Permainan tradisional "*gobak sodor*" bisa juga dinamakan dengan istilah hadang, dalam praktiknya permainan *gobak sodor* atau hadang ini dilakukan anak-anak untuk mengisi waktu luang, tetapi juga terkadang dipaki untuk perlombaan dalam suatu acara. Permainan yang memerlukan lapangan dengan persegi panjang sekitar 10 meter, dan luasnya sekitar 5 meter. Setiap Setiapjarak 2,5 meter ditarik garis lurus vertical dan horizontal, sehingga akan terbentuk 8 bujur sangkar sama besar yang saling berhimpitan, dengan 4 bujur sangkar diatas dan 4 bujur sangkar dibawahnya.

Beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional *gobak sodor* merupakan permainan yang dimainkan secara berkelompok dengan anggota sekitar 4-7 orang, dengan menggunakan lapangan berbentuk persegi panjang segi empat berpeta-petak, dimana setiap garis pada kotak dijaga oleh penjaga, dan sebaliknya kelompok lawan yang

bertugas menyerang harus melewati garis jangan sampai tersentuh oleh pemain penjaga.

Permainan Tradisional (*Gobak Sodor*) dalam Membangun Karakter Cinta Tanah Air

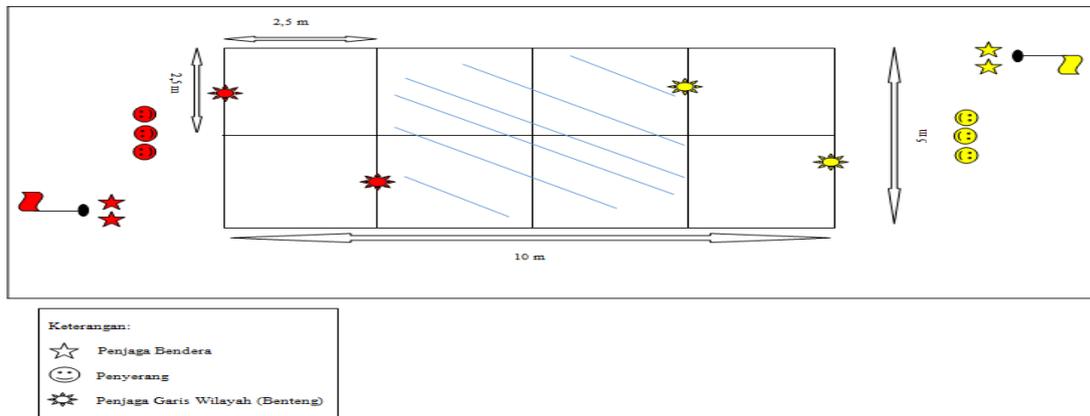
Permainan tradisional menurut James Danandjaja (1987) adalah permainan anak-anak yang diwarisi turun temurun dan mempunyai banyak variasi permainannya yang pernah dimainkan oleh anak-anak tempo dulu yang tidak diketahui asal usulnya. Dari pendapat tersebut kita dapat mengetahui banyak variasi permainan tradisional, salah satunya yaitu gobak sodor.

akan merebut kemerdekaan dengan mengambil bendera di negara lawan. Dengan begitu anak tentunya akan merasa bahwa mereka berkewajiban untuk meraih kemerdekaan dan merasakan kebebasan.

PENUTUP

Simpulan dan Saran

Permainan *gobak sodor* adalah salah satu permainan tradisional yang dimainkan secara beregu dan digemari oleh anak-anak. Dalam permainan *gobak sodor* memiliki banyak versi. Pada penelitian ini prosedur permainan dimodifikasi sesuai dengan tujuan penulisan



Gambar Gobak Sodor

Gobak sodor merupakan permainan tradisional yang dilakukan secara berkelompok. Dalam satu kali permainan terdiri dari dua kelompok setiap kelompok beranggotakan 4-7 orang yang memiliki tugas masing-masing. Permainan ini memerlukan lapangan yang berbentuk persegi panjang dengan panjang 10 meter, dan lebar 5 meter. Setiap jarak 2,5 meter ditarik garis lurus vertikal dan horizontal, sehingga akan terbentuk 8 bujur sangkar sama besar yang saling berhimpitan, dengan 4 bujur sangkar diatas dan 4 bujur sangkar dibawahnya. Masing-masing kelompok memiliki hak atas 2 wilayah, dan 4 wilayah lainnya digunakan untuk menyerang. Setiap kelompok dalam permainan *gobak sodor* menginginkan sebuah kemerdekaan untuk negaranya, dengan cara mengambil bendera yang ada di benteng (negara) lawan.

Selain sebagai hiburan, permainan *gobak sodor* juga penting bagi perkembangan anak, dengan permainan tersebut dapat melatih gerak motorik anak. Disamping itu, *gobak sodor* juga dapat membangun karakter cinta tanah air karena dalam permainan tersebut anak diposisikan menjadi warga disebuah negara yang

yaitu untuk membangun karakter cinta tanah air pada anak. Pendidikan karakter cinta tanah air digambarkan ketika anak diposisikan sebagai warga negara yang memiliki kewajiban memperjuangkan negaranya masing-masing. Dengan demikian, anak memperoleh kesempatan untuk melestarikan permainan tradisional *gobak sodor* dan anak memiliki jiwa nasionalisme dalam mewujudkan karakter cinta tanah air.

DAFTAR PUSTAKA

- Balai Pengembangan Pendidikan Luar Sekolah dan Pemuda Regional II Jayagiri. 2006. *Model Pembelajaran Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional*. Bandung: BP-PLSP Regional II Jayagiri.
- Depdikbud. 1982. *Permainan Rakyat Daerah Jawa Barat*. Jakarta: Depdikbud.
- Dony, Maekal. 2013. *Pengaruh Permainan Gobak Sodor terhadap Perkembangan Motor Ability SD Negeri 1 Ledo Kabupaten Bengkayannng*. Pontianak: FKIP UNTAN.

- James Danandjaja. 1987. *Mengoptimalkan tumbuh kembang anak melalui permainan tradisional*. Jevalitera. Jogjakarta.
- Karnadi. 2010. *Pengembangan Pendidikan dan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta: BP Cipta Jaya Jakarta.
- KBBI. 2016. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. [online <https://kbbi.web.id/main>] (Diakses pada 11 Februari 2018)
- Lickona, Thomas. 2013. *Character Matters (Persoalan Karakter)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Purwaningsih, E. (2006). Permainan Tradisional Anak: Salah Satu Khasanah Budaya yang Perlu Dilestarikan. *Sejarah dan Budaya Jawa*, 40.
- Putri, N. N. C. A., Antara, P. A., Tirtayani, L. A. (2016). Pengaruh Permainan Tradisional Goak Maling Pitik terhadap Kemampuan Memahami Lambang Bilangan pada Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 4 (2), 174-179.
- Siagawati, Monica. (2007). *Mengungkap Nilai-Nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional Gobag Sodor*. (Skripsi). Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Simatupang, N. (2005). Bermain Sebagai Upaya Dini Menanamkan Aspek Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. 3 (1), 75-81.
- Suffah, Fella & Nanik Setyowati. (2015). Strategi Komunitas Bermain *Tanoker* dalam Membangun Karakter Cinta Tanah Air melalui Permainan Tradisional Egrang di Kecamatan Ledokombo Jember Jawa Timur. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*. 3 (3), 1324-1338.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Winarno Surakhmad. 1992. *Pengantar Penelitian Ilmiah: Dasar, Metode dan Teknik*. Bandung: Tarsito.

FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI SIKAP EMPATI TERHADAP PERILAKU PROSOSIAL PADA ANAK SEKOLAH DASAR

Anna Mudarisatus Solekhah[✉], Tera Pertiwi Atikah, Mufidah Istiqomah

Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

Abstrak

Anak-anak sekolah dasar harus bisa bersosialisasi dengan baik. Salah satu perilaku yang ditunjukkan adalah perilaku prososial, dimana seseorang dapat menolong orang lain tanpa mengharapkan balasan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi sikap empati terhadap perilaku sosial pada anak sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah studi kepustakaan. Hasil dari penelitian ini adanya hubungan signifikan antara sikap empati dengan perilaku prososial. Empati dapat memotivasi seseorang untuk menolong orang lain. Faktor yang mempengaruhi empati terhadap perilaku prososial adalah pola asuh, sosialisasi, usia, mood dan feeling dan jenis kelamin.

Kata kunci: Empati, Prososial

Abstract

Elementary children should be able to socialize well. One of the behaviors shown is prosocial behavior, where one can help others without expectation of reward. This research aims to know the factors that affect the empathetic attitude toward elementary children's social behaviour. The method used is literature study. The findings showed that there is significant relation between empathetic attitude with prosocial behaviour. Empathy can motivate someone to help others. Factors that affect empathy towards prosocial behavior are parenting, socialization, age, mood, feeling and gender.

Keywords: *Empathy, Prosocial*

[✉]Alamat korespondensi:

Kampus UMK Gondangmanis, Bae Kudus Gd. L. Lt I PO. BOX 53 Kudus

Tlp (0291) 438229 Fax. (0291) 437198

e-mail: annams.konselor@gmail.com; tera.pertiwi@gmail.com;

mufidahistiqomah15@gmail.com

ISBN: 978-602-1180-70-9

PENDAHULUAN

Manusia dilahirkan sebagai makhluk social, dimana seseorang harus mampu saling membantu satu sama lain. Hal tersebut sesuai dengan penuturan dari Sears (2005) bahwa manusia tidak mampu hidup sendiri melainkan saling ketergantungan. Menurut Hurlock (1953:118) anak-anak sekolah dasar kelas rendah memasuki tahap perkembangan yaitu belajar untuk dapat bersosialisasi dengan baik. Anak-anak yang dapat bersosialisasi dengan baik memiliki perilaku social seperti kerja sama, meniru, persaingan, simpati, empati, dukungan social, membagi. Dari beberapa perilaku social tersebut maka dapat diketahui bahwa perilaku prososial perlu dikembangkan sejak dini. Menurut Baron, Byrne dan Branscombe dalam Sarwono (2009:123) perilaku prososial adalah tindakan individu untuk menolong orang lain tanpa adanya keuntungan bagi si penolong.

Sedangkan menurut Watson (1984: 272) menyatakan bahwa perilaku prososial adalah suatu tindakan yang memiliki konsekuensi positif bagi orang lain, tindakan menolong sepenuhnya yang dimotivasi oleh kepentingan sendiri tanpa mengharapkan sesuatu untuk dirinya. Kartono (2003: 380) menyatakan bahwa perilaku prososial adalah suatu perilaku sosial yang menguntungkan di dalamnya terdapat unsur-unsur kebersamaan, kerjasama, kooperatif, dan altruisme.

Pentingnya perilaku prososial mempunyai dampak positif bagi kehidupan bermasyarakat. Dampak positif dari adanya perilaku prososial yaitu adanya rasa keharmonisan, kedamaian, menyanyangi antar sesama, menghargai antar sesama. Namun pada kenyataannya di era globalisasi saat ini bangsa Indonesia sedang mengalami krisis social.

Hal tersebut juga didukung oleh pendapat dari Elyana (2016) dalam skripsi yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran Makro Terhadap Perilaku Prososial Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Kesuma Segalamider Tanjung Karang Barat Tahun Ajaran 2015/2016" menyatakan bahwa anak pada usia 5 sampai 6 tahun memiliki perilaku prososial yang rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari siswa yang tidak mau meminjam krayon untuk temannya, tidak mau membagi makanan dengan temannya, tidak mau belajar kelompok.

Faktor yang mempengaruhi perilaku prososial yaitu suasana hati, sifat atau kepribadian, tempat tinggal, pola asuh keluarga (Sarwono, 2009:134). Sifat atau kepribadian yang mempengaruhi perilaku prososial yaitu

sikap empati (Sarwono, 2009:135). Empati merupakan kemampuan untuk merasakan perasaan orang lain dan mencoba untuk menyelesaikan masalah dengan sikap yang tepat secara emosional.

Adanya hubungan positif dan signifikan sikap empati dengan perilaku prososial dijelaskan menurut Daniel Batson, 1995: 2008 (dalam Sarwono, 2009:128) yang menyatakan bahwa empati memotivasi seseorang untuk melakukan tindakan menolong, memahami bahwa orang lain membutuhkan kita sehingga ada perasaan senang apabila dapat menolong orang lain.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi sikap empati terhadap perilaku prososial pada anak sekolah dasar.

KAJIAN PUSTAKA

A. Prososial

1. Pengertian Perilaku Prososial

Baron, Byrne dan Branscombe dalam Sarwono (2009:123) mengatakan bahwa perilaku prososial adalah suatu tindakan menolong yang menguntungkan orang lain tanpa harus menyediakan suatu keuntungan langsung pada orang yang melakukan tindakan tersebut, dan mungkin bahkan melibatkan suatu resiko bagi orang yang menolong. Perilaku prososial adalah suatu tindakan yang mendorong seseorang untuk berinteraksi, bekerjasama, dan menolong orang lain tanpa mengharapkan sesuatu untuk dirinya (Asih, 2010). Senada dengan Myers (dalam Sarwono, 2002: 328) menyatakan bahwa perilaku prososial adalah keinginan seseorang untuk membantu atau berbagi dengan orang lain tanpa memperhatikan kepentingan pribadi. Ciri-ciri orang yang mempunyai perilaku prososial adalah dapat berbagi dengan orang lain, bekerjasama, menolong, jujur, dermawan, mementingkan kepentingan orang lain di atas kepentingan pribadi (Mussen dalam Dayakisni, 1988: 15).

Berdasarkan uraian di atas maka disimpulkan bahwa perilaku prososial merupakan perilaku menolong orang lain dalam bentuk fisik maupun psikis yang bertujuan tanpa mengharapkan imbalan dari orang lain, sehingga memberikan manfaat yang positif bagi kedua pihak.

2. Aspek-Aspek Perilaku Prososial

Bringham (dalam Asih, 2010) menyatakan bahwa aspek-aspek dari perilaku prososial adalah:

- 1) Persahabatan, Orang yang mempunyai perilaku prososial dapat dilihat dari

bagaimana seseorang menjalin hubungan dengan orang lain, apabila dia mampu menjalin hubungan yang lebih dekat dengan orang lain, dapat saling mengerti dan menerima orang lain maka seseorang tersebut mempunyai perilaku prososial yang baik.

- 2) Kerjasama, Orang yang mempunyai perilaku prososial dapat dilihat dari perilaku kerjama dalam suatu kelompok.
 - 3) Menolong, Orang yang mempunyai perilaku prososial dapat dilihat bagaimana perilaku seseorang ketika ada orang lain mengalami kesulitan. Orang yang mempunyai perilaku prososial yang baik apabila menemui orang yang mengalami kesulitan maka akan sigap menolong tanpa mengharap imbalan.
 - 4) Kejujuran, Orang yang mempunyai perilaku prososial yang baik maka dia akan bertindak jujur, berperilaku apa adanya tanpa ada sesuatu yang ditutupi. Dalam menolong orang lain tidak ada motif tertentu.
 - 5) Berderma, Perilaku prososial yang baik dapat dilihat dari seseorang membantu orang lain yang lebih membutuhkan tanpa mengharap imbalan, tidak ingin dipuji oleh orang lain.
3. Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Prososial

Menurut Sarwono (2009:134-138) faktor yang mempengaruhi seseorang melakukan perilaku prososial antara lain: (1) Suasana hati (*mood*), emosi positif dan negative mempengaruhi kemunculan tingkah laku menolong. (2) Sifat, berbagai karakteristik seseorang mempengaruhi kecenderungannya untuk menolong, salah satunya adalah artuistik. Salah satu aspek-aspek salam kepribadian artuistik yaitu empati. (3) Jenis kelamin, peranan gender terhadap kecenderungan untuk menolong sangat dipengaruhi oleh situasi dan bentuk pertolongan yang dibutuhkan. (4) Tempat tinggal, lingkungan dimana seseorang tinggal mempengaruhi kecenderungan dalam tingkah laku menolong, semisal saja orang yang tinggal di desa cenderung lebih suka menolong dari pada orang yang tinggal di kota. (5) Pola asuh, pola asuh orang tua yang demokratis mendukung terbentuknya tingkah laku menolong pada seseorang.

B. Empati

1. Pengertian

Menurut Mehrabian & Epstein (dalam Taufik, 2012:41) menyatakan empati merupakan

bagian dari perasaan seseorang yang mempengaruhi emosi

Menurut Baron Cohen (dalam David Howe, 2015 : 16) menyatakan bahwa empati merupakan kemampuan untuk dapat merasakan atau memikirkan apa yang dialami oleh orang lain sehingga mempengaruhi sikap kita. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa empati merupakan kemampuan untuk merasakan perasaan orang lain dan mencoba menyelesaikan masalah dengan sikap yang tepat secara emosional.

2. Ciri-Ciri Empati

Menurut Goelman dalam Astuti (2014) menyatakan ciri-ciri orang yang mempunyai empati tinggi yaitu:

- 1) Mempunyai kemampuan untuk memahami dan mengerti perasaan orang lain sehingga dapat merasakan apa yang dialami oleh orang lain.
- 2) Mampu memahami diri sendiri, Sebelum memahami orang lain maka kita harus memahami diri sendiri terlebih dahulu.
- 3) Emosi seseorang dapat dilihat dari bahasa isyarat, oleh sebab itu kita harus memahami bahasa isyarat.
- 4) Orang yang mempunyai empati dapat dilihat dari peran yang dilakukan oleh seseorang karena empati akan mewujudkan suatu tindakan.
- 5) Orang yang mempunyai empati bukan berarti larut dalam masalah yang dialami oleh orang lain.

3. Faktor Yang Mempengaruhi Empati

Menurut Hoffman dalam Goleman (1999), faktor yang mempengaruhi seseorang dalam menerima dan memberi empati adalah sebagai berikut

- 1) Sosialisasi, Untuk membentuk suatu perilaku dapat dilakukan dengan cara memberikan informasi tentang pengertian atau pentingnya dari perilaku tersebut. Sosialisasi untuk anak-anak sebaiknya dilakukan melalui permainan-permainan yang akan membentuk sejumlah emosi, membantu untuk lebih berpikir dan memberikan perhatian kepada orang lain, serta lebih terbuka terhadap kebutuhan orang lain sehingga akan meningkatkan kemampuan berempati anak.
- 2) Mood dan feeling, Seseorang dapat berinteraksi dengan baik apabila mempunyai perasaan yang baik.
- 3) Perilaku dapat terbentuk melalui proses belajar salah satunya meniru perilaku orang tua.

- 4) Situasi dan tempat, Ketika seseorang dalam situasi yang sibuk atau tergesa-gesa maka kemungkinan orang tersebut tidak mempunyai waktu untuk berempati, dan apabila seseorang sedang berada di tempat yang ramai maka akan mempengaruhi perilaku empati seseorang.
- 5) Komunikasi dan bahasa, seseorang dapat mengungkapkan atau menerima empati melalui komunikasi atau bahasa.
- 6) Pengasuhan, Pola asuh orang tua akan mempengaruhi perilaku anak. Apabila orang tua mengajarkan atau menanamkan empati sejak kecil maka akan membentuk empati anak ketika dewasa.

Sedangkan menurut Siwi dalam Taufik (2000), beberapa faktor yang mempengaruhi empati yaitu

- 1) Pola asuh, Orang tua yang menanamkan nilai empati sejak kecil, memberikan contoh kepada anak tentang sikap empati akan mempengaruhi perilaku empati ketika dewasa.
- 2) Kepribadian, orang yang mempunyai sikap yang tenang dan sering berintrospeksi diri dipastikan akan memiliki kepekaan yang tinggi ketika berbagai dengan orang lain.
- 3) Usia, Semakin bertambahnya usia maka semakin meningkatkan empati seseorang karena seseorang yang tua mempunyai perspektif yang lebih matang.
- 4) Derajat kematangan, Kemampuan seseorang dapat menilai suatu hal secara proporsional akan mempengaruhi sikap empati.
- 5) Sosialisasi, Sosialisasi merupakan upaya untuk menanamkan berbagai nilai kepada orang lain sehingga orang lain mempunyai perilaku yang diharapkan.
- 6) Jenis kelamin, Empati perempuan lebih besar dari pada empati laki-laki.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kepustakaan. Menurut Sugiyono (2012: 291) bahwa studi kepustakaan berkaitan dengan kajian teoritis dan referensi lain yang berkaitan dengan nilai, budaya, dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti, selain itu studi kepustakaan sangat penting dalam melakukan penelitian, hal ini dikarenakan penelitian tidak akan terlepas dari literatur ilmiah..

Sedangkan menurut Surakmad (1992: 63) penyelidikan bibliografis tidak dapat diabaikan

sebab disinilah penyelidik berusaha menemukan keterangan mengenai segala sesuatu yang relevan dengan masalahnya, yakni teori yang dipakainya, pendapat para ahli, penyelidikan yang sedang berjalan atau masalah-masalah yang disarankan para ahli. Jadi dapat dikatakan bahwa studi kepustakaan merupakan jenis penelitian yang mengutamakan literatur atau referensi sebagai bahan utama untuk mengaitkan masalah yang ada di lapangan dan teori para ahli. Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian yakni studi kepustakaan karena dalam hal ini penelitian didukung oleh studi kepustakaan yang bersumber dari literatur maupun referensi sebagai acuan sehingga hasilnya sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Baron, Byrne dan Branscombe dalam Sarwono (2009:123) mengatakan bahwa perilaku prososial adalah suatu tindakan menolong yang menguntungkan orang lain tanpa harus menyediakan suatu keuntungan langsung pada orang yang melakukan tindakan tersebut, dan mungkin bahkan melibatkan suatu resiko bagi orang yang menolong. Salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku prososial adalah sikap empati (Sarwono, 2009 : 135). Dengan adanya empati akan memotivasi seseorang untuk melakukan tindakan menolong, memahami bahwa orang lain lebih membutuhkan kita sehingga kita mampu mendapatkan kesenangan setelah mampu menolong orang lain.

Dalam membangun sikap empati untuk mencapai perilaku prososial beberapa faktor yang mempengaruhi yaitu

1. Pola Asuh, Orang tua yang mempunyai pola asuh demokratis akan membentuk perilaku prososial. Orang tua yang memberikan contoh kepada anak.
2. Sosialisasi, proses penanaman nilai-nilai atau perilaku dapat dilakukan melalui sosialisasi melalui pemberian informasi atau melakukan permainan-permainan tertentu.
3. Usia, Semakin tinggi usia seseorang akan mempengaruhi empati. Orang tua mempunyai pandangan yang sangat luas maka dari itu sikap empati akan semakin tinggi.
4. Jenis Kelamin, Perempuan mempunyai kepekaan lebih besar dibandingkan dengan laki-laki.
5. Mood dan Felling, seseorang yang mempunyai emosi yang baik maka akan mempengaruhi perilakunya.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan dari penelitian ini adalah empati dapat mempengaruhi seseorang untuk berperilaku prososial. Faktor-faktor yang mempengaruhi empati seseorang untuk melakukan perilaku prososial yaitu pola asuh, usia, jenis kelamin, mood dan feeling dan sosialisasi. Dengan adanya penelitian ini diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini tidak hanya konseptual melainkan dengan melakukan penelitian lapangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Asih, G. Y., & Pratiwi, M. M. S. (2012). Perilaku prososial ditinjau dari empati dan kematangan emosi. *Jurnal Psikologi: PITUTUR*, 1(1), 33-42.
- Astuti, Y. S. (2014). *Hubungan Antara Empati dengan Perilaku Prososial Pada Karang Taruna di Desa Jetis, Kecamatan Baki, Kabupaten Sukoharjo* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- David O. Sears, Jonathan L. F. & L. Anne Peplau. (1985). *Psikologi Sosial*. Alih bahasa: Michael Adryanto. Jakarta: Erlangga.
- D, Goleman. 2007. *Kecerdasan Emosi Untuk Mencapai Puncak Prestasi*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Elyana, R. (2016). Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran Makro Terhadap Perilaku Prososial Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Kesuma Segalamider Tanjung Karang Barat Tahun Ajaran 2015/2016. *Skripsi. Lampung : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Lampung*.
- Kartono, K. (2003). Kamus psikologi. Bandung: Pionir Jaya
- Taufik. (2012). *Empati Pendekatan Psikologi Sosial*. Jakarta: Rajagrafindo.
- Taufik, I. W. (2000). *Hubungan Empati Dengan Intensi Prososial pada Siswa-Siswi Muhammadiyah Mataram*. Skripsi. Surakarta: Fakultas Psikologi. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sarwono, S.W dan Eko A.M. 2009. Psikologi Sosial. Jakarta : Salemba Humanika.
- Sears, D.O., Freedman, J.L. & Peplau, L.A. (2005). *Psikologi Sosial Edisi Ke Lima, Jilid Dua*. Jakarta: Erlangga.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Watson. (1984). Psychology science and application. Illionis: Scoot Foresmar and Company
- Winarno Surakhmad. 1992. Pengantar Penelitian Ilmiah: Dasar, Metode dan Tehnik. Bandung: Tarsito.

PENINGKATAN KOMUNIKASI MATEMATIS DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *QUANTUM* PADA MAHASISWA PENDIDIKAN MATEMATIKA

Sumargiyani ^{1✉}, Munawarrhman²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Ahmad Dahlan

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan komunikasi matematis pada mata kuliah Kalkulus Diferensial dengan menggunakan model pembelajaran *Quantum* Mahasiswa Pendidikan Matematika FKIP Universitas Ahmad Dahlan (UAD) Tahun Akademik 2016/2017. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa kelas B Program Studi Pendidikan Matematika FKIP UAD Tahun Akademik 2016/2017 yang mengambil mata kuliah Kalkulus Diferensial. Sedangkan objek penelitian adalah penerapan pembelajaran dengan model pembelajaran *Quantum* pada mata kuliah Kalkulus Diferensial pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika FKIP UAD Tahun Akademik 2016/2017. Penelitian dilaksanakan sebanyak 3 siklus dengan masing-masing siklus 2 kali pertemuan. Data dikumpulkan dengan tes. Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Quantum* dapat meningkatkan komunikasi matematis mahasiswa pada materi turunan dan aplikasinya. Hal ini dapat dilihat dari persentase komunikasi matematis Siklus I sebesar 52,80% (cukup), Siklus II sebesar 64,75% (baik) dan Siklus III sebesar 80,06% (sangat baik).

Kata kunci: komunikasi matematis, quantum, kalkulus diferensial

Abstract

This study aims to improve mathematical communication in the subjects of Differential Calculus by using learning model of Quantum Student of Mathematics Education FKIP Ahmad Dahlan University (UAD) Academic Year 2016/2017. This research is a classroom action research. Subjects in this study were B-class students of Mathematics Education Program FKIP UAD Academic Year 2016/2017 who took subjects Differential Calculus. While the object of research is the application of learning with the model of learning Quantum on Differential Calculus courses in students of Mathematics Education Program FKIP UAD Academic Year 2016/2017. The study was conducted in 3 cycles with each cycle 2 meetings. Data collected by test. Data analysis used is quantitative descriptive analysis. The results showed that the model of Quantum learning can improve student mathematical communication on derivative material and its application. This can be seen from the percentage of mathematical communication of Cycle I of 52.80% (enough), Cycle II of 64.75% (good) and Cycle III of 80.06% (very good).

Keywords: mathematical communication, Quantum, differential calculus

✉Alamat korespondensi:
Kampus UMK Gondangmanis, Bae Kudus Gd. L. Lt I PO. BOX 53 Kudus
Tlp (0291) 438229 Fax. (0291) 437198
E-mail: munawarrhman46@gmail.com

ISBN: 978-602-1180-70-9

PENDAHULUAN

Dalam proses belajar mengajar dosen memegang peranan dalam mengatur selama kegiatan pembelajaran berlangsung, agar tercapai tujuan dari belajar yang diinginkan. Hal ini sesuai dengan pendapat Djamarah dan Zain, (2010: 29). yang mengemukakan "Proses belajar mengajar adalah suatu aspek dari lingkungan sekolah yang diorganisasi. Lingkungan ini diatur serta diawasi agar kegiatan belajar terarah sesuai dengan tujuan pendidikan" Keberhasilan mahasiswa dalam belajar salah satunya tergantung pada proses belajar mengajar yang dilakukan di kelas. Menurut Sudjana (2012: 65) "Hasil belajar pada dasarnya merupakan akibat dari suatu proses belajar". Ini berarti bahwa optimalnya hasil belajar mahasiswa bergantung pada proses belajar mahasiswa dan proses mengajar dosen.

Kurangnya variasi dan inovasi dalam pembelajaran dapat mengakibatkan kebosanan pada mahasiswa. Hal ini seperti yang disampaikan beberapa mahasiswa dalam pembelajaran Kalkulus Diferensial, sebagian mahasiswa mengemukakan bahwa adanya proses pembelajaran yang tidak monoton. Kemonotonan dalam pembelajaran, mengakibatkan kebosanan dan kurang menimbulkan suatu motivasi belajar. Untuk mengurangi atau menghilangkan rasa kebosanan mahasiswa selama proses belajar mengajar dosen dapat memilih model pembelajaran yang bervariasi.

Mahasiswa yang melakukan kegiatan belajar di kelas membutuhkan rangsangan-rangsangan dari luar. Dalam hal ini, dosen merupakan salah satu rangsangan dari luar yang mempengaruhi kegiatan belajar mahasiswa. Menurut Purwanto (2007:86) "Belajar lebih membutuhkan kegiatan yang disadari, suatu aktivitas, latihan-latihan dan konsentrasi dari orang yang bersangkutan. Proses belajar terjadi karena perangsang-perangsang dari luar".:

Pada tahun akademik 2016/2017 mahasiswa yang mengambil mata kuliah Kalkulus Diferensial sebanyak 188 orang, ada sebanyak 22,87% merupakan mahasiswa yang mengulang. Dari masih banyaknya mahasiswa yang mengulang, artinya pemahaman mahasiswa terhadap materi pada mata kuliah tersebut belum optimal. Padahal Kalkulus Diferensial merupakan mata kuliah prasyarat untuk mata kuliah yang lain, seperti Kalkulus Integral, Kalkulus Lanjut, dan Persamaan Diferensial.

Dari pengalaman peneliti selaku pengampu beberapa kelas di mata kuliah Kalkulus Diferensial, mahasiswa dalam mengerjakan soal ada yang kurang teliti, ada beberapa kesalahan konsep dan

kesalahan prosedur. Adanya kesalahan-kesalahan yang dibuat mahasiswa, menunjukkan mahasiswa belum dapat menyampaikan ide matematika ke orang lain secara benar. Hal ini sesuai dengan yang dinyatakan Walle dalam Ramellan (2012) cara terbaik untuk berhubungan dengan suatu ide adalah dengan mencoba menyampaikan ide tersebut pada orang lain. Penyampaian ide matematika atau komunikasi matematis yang dilakukan oleh mahasiswa secara tertulis dapat dilihat dari hasil pekerjaan mahasiswa. Menurut Prayitno dkk dalam Hodiyanto (2017:11) komunikasi matematis adalah suatu cara siswa untuk menyatakan dan menafsirkan gagasan-gagasan matematika secara lisan maupun tertulis, baik dalam bentuk gambar, tabel, diagram, rumus, ataupun demonstrasi. Pada hasil pekerjaan mahasiswa ternyata ada beberapa komunikasi matematis yang dilakukan mahasiswa masih salah. Kesalahan itu seperti, pemaknaan simbol-simbol matematika yang dipergunakan dalam mengerjakan soal ada yang tidak dituliskan dan peletakan simbol juga ada beberapa yang masih salah.

Agar terjadi komunikasi matematis pada mahasiswa dan pembelajaran di kelas lebih bervariasi salah satunya dapat diterapkan model pembelajaran Quantum. Menurut De Porter dan Hernacki dalam Darkasyi, dkk (2014:24) memberikan pengertian *Quantum Learning* adalah seperangkat pendekatan dan falsafah belajar yang terbukti efektif di sekolah dan bisnis untuk semua tipe orang dan segala usia. *Quantum Learning* pertama kali digunakan di Supercamp. Di Supercamp ini menggabungkan rasa percaya diri, keterampilan belajar, dan keterampilan berkomunikasi dalam lingkungan yang menyenangkan.

Dari uraian di atas dapat dirumuskan masalah apakah model pembelajaran *Quantum* dapat meningkatkan komunikasi matematis pada mata kuliah Kalkulus Diferensial Mahasiswa Pendidikan Matematika FKIP Universitas Ahmad Dahlan (UAD) Tahun Akademik 2016/2017. Tujuan penelitian ini adalah : untuk meningkatkan komunikasi matematis pada mata kuliah Kalkulus Diferensial dengan menggunakan model pembelajaran *Quantum* Mahasiswa Pendidikan Matematika FKIP Universitas Ahmad Dahlan (UAD) Tahun Akademik 2016/2017.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Matematika FKIP UAD Yogyakarta. Waktu pelaksanaan pada semester genap Tahun

Akademik 2016/2017. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa kelas B Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta model pembelajaran *Quantum*, motivasi belajar mahasiswa. Jenis penelitian yang dilakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR) yang dikembangkan Kurt Lewis. Pada model penelitian terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), pengamatan (*observation*) dan refleksi (*reflection*) seperti penelitian yang dilakukan Ranti, MG (2015:98). Prosedur penelitian tindakan kelas ini direncanakan terdiri dari tiga siklus dengan masing-masing siklus dilakukan dalam dua kali pertemuan. Teknik pengumpulan data menggunakan metode tes. Instrumen pengumpulan data meliputi: tes. Teknik analisis data yang dilakukan meliputi : analisis data

Tahun Akademik 2016/2017 yang menempuh mata kuliah Kalkulus Diferensial. Objek penelitian ini adalah keseluruhan proses pembelajaran dengan observasi, reduksi data, triangulasi, *display* data, dan penarikan kesimpulan. Indikator keberhasilan penelitian ini ditandai dengan adanya perubahan ke arah perbaikan. Indikator dari keberhasilan penelitian ini adalah : meningkatnya komunikasi matematis mahasiswa dalam pembelajaran Kalkulus Diferensial minimal telah mencapai kriteria baik (>60%).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pembelajaran terdiri atas tiga siklus dengan masing-masing siklus dua kali pertemuan. Dari hasil pelaksanaan pembelajaran dalam tiga siklus, diperoleh hasil peningkatan komunikasi matematis sebagai berikut:

Tabel 1. Peningkatan Persentase Komunikasi Matematis Siklus I, II dan III

No	Indikator	Siklus		
		I	II	III
1	menuliskan simbol-simbol matematika	38,14	51,57	65,50
2	pemilihan rumus	53,39	67,82	73,07
3	menuliskan penggunaan rumus	49,15	75,19	83,69
4	menuliskan urutan penyelesaian	60,59	65,23	92,53
5	menuliskan kesimpulan.	62,71	63,95	85,51
	Rata-rata	52,80	64,75	80,06
		cukup	Baik	sangat baik

Siklus I. Perencanaan (*Planning*) yang dilakukan pada siklus ini, meliputi : pembuatan RPS, LKS dan tes. Tindakan (*Acting*) pertemuan I dan II diikuti 59 orang mahasiswa. Pada kegiatan pertemuan I materi yang disampaikan pengertian turunan dan pada kegiatan pertemuan kedua materi yang disampaikan rumus-rumus turunan. Tindakan yang dilakukan pada Siklus I sesuai dengan RPS dan menggunakan langkah-langkah model pembelajaran *Quantum*. Refleksi (*reflecting*), dalam merefleksi tindakan yang telah dilakukan pada Pertemuan I dan Pertemuan II siklus pertama difokuskan pada masalah yang muncul selama pelaksanaan tindakan. Dari hasil refleksi pada Siklus I, tindakan yang dilakukan pada Siklus II berupa : (1) Memberikan soal-soal latihan yang bervariasi, (2) Membetulkan mahasiswa yang sebagian masih salah dalam menuliskan simbol matematika, (3) Menekankan dan menjelaskan cara memilih rumus matematika yang tepat, (4) Menekankan langkah-langkah yang

tepat dalam menyelesaikan soal-soal kalkulus, dan (5) Model pembelajaran yang diterapkan tetap model pembelajaran *Quantum*,

Siklus II. Perencanaan (*planning*), kegiatan perencanaan pada Siklus II ini meliputi penyusunan RPS, LKS dan tes. Tindakan (*Acting*), pelaksanaan tindakan Siklus II, pertemuan pertama diikuti mahasiswa sebanyak 56 orang dan pertemuan kedua diikuti mahasiswa sebanyak 58 orang. Pembelajaran yang diterapkan dengan menggunakan model pembelajaran *Quantum*. Kegiatan pada Siklus II setiap pertemuan berlangsung dalam waktu 150 menit. Adapun materi yang disampaikan rumus – rumus dasar turunan, turunan fungsi trigonometri, turunan fungsi eksponensial dan turunan fungsi logaritma. Tindakan (*Acting*) pada Pertemuan I dan II masih menerapkan model pembelajaran *Quantum* sesuai dengan langkah-langkahnya.

Refleksi (*reflecting*), berdasarkan pelaksanaan tindakan, observasi dan wawancara

dengan beberapa mahasiswa pada Siklus II, mahasiswa dalam mengikuti proses pembelajaran sudah dapat menerima pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Quantum*. Tindakan yang dilakukan dari hasil refleksi pada Siklus II yaitu : (1) Menekankan pada mahasiswa agar lebih teliti dalam menggunakan simbol matematika, (2) Menekankan pada mahasiswa dalam menyelesaikan soal harus teliti, (3) Memberikan soal-soal untuk latihan dengan bentuk soal yang bervariasi, (4) Menyuruh mahasiswa mencoba mengerjakan latihan soal secara teliti, dan (5) Tetap menerapkan model pembelajaran *Quantum*.

Siklus III. Perencanaan (*planning*), kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini meliputi penyusunan, yaitu : RPS, Lembar observasi komunikasi matematis mahasiswa, dan soal tes.. Tindakan (*Acting*), pelaksanaan tindakan pada Siklus III, pertemuan pertama diikuti mahasiswa sebanyak 57 orang dan pada pertemuan kedua diikuti sebanyak 58 mahasiswa. Pembelajaran yang diterapkan dengan menggunakan model pembelajaran *Quantum* Materi yang diberikan pada pertemuan pertama adalah turunan fungsi implisit dan turunan tingkat tinggi, sedangkan pada pertemuan kedua penerapan turunan. Tindakan (*Acting*) pada Pertemuan I dan II masih menerapkan model pembelajaran *Quantum* sesuai dengan langkah-langkahnya.

Refleksi (*reflecting*), berdasarkan pelaksanaan tindakan, observasi dan wawancara dengan beberapa mahasiswa pada Siklus III, mahasiswa dalam mengikuti proses pembelajaran sudah dapat menerima pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Quantum*. Refleksi yang dilakukan pada Siklus III yaitu : (1) Mahasiswa sudah tidak banyak yang salah dalam menuliskan simbol matematika (2) Mahasiswa sudah benar dalam memilih rumus matematika yang akan digunakan, (3) Mahasiswa sudah dapat menyelesaikan soal secara urut, (3) mahasiswa sudah dapat menuliskan kesimpulan secara benar.

Dari pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran *Quantum* peningkatan komunikasi matematis mahasiswa mengalami peningkatan dari Siklus I sebesar 52,80% dengan kriteria cukup, Siklus II sebesar 64,75% dengan kriteria baik, dan pada Siklus III sebesar 80,06% dengan kriteria sangat baik.

SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Quantum* dapat meningkatkan komunikasi matematis mahasiswa pada mata kuliah Kalkulus Diferensial mahasiswa kelas B Program Studi Pendidikan Matematika FKIP UAD

Tahun Akademik 2016/2017 pada materi Turunan dan aplikasinya (maksimum dan minimum). Hal ini dapat dilihat dari persentase komunikasi matematis Siklus I sebesar 52,80%, Siklus II sebesar 64,75% dan Siklus III sebesar 80,06%.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan ada beberapa saran yang dapat dipertimbangkan, yaitu : Model pembelajaran *Quantum* ini dapat dilaksanakan untuk mata kuliah yang lain. Model pembelajaran ini dapat dilaksanakan di kelas yang memiliki jumlah mahasiswa yang banyak atau di kelas reguler.

DAFTAR PUSTAKA

- Djamarah, S.B dan Zain, A. 2010. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta:Rineka Cipta.
- Darkasyi, M., Johar, R., Ahmad, A. 2014. Peningkatan Kemampuan Komunikasi Matematis dan Motivasi Siswa dengan Pembelajaran Pendekatan Quantum Learning pada Siswa SMP Negeri 5 Lhokseumawe. *Jurnal Didaktik* (1) 1, hlm: 21-34.
- Hodiyanto. 2017. Kemampuan Komunikasi Matematis Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ad Math Edu* (7) 1, hlm: 9-17.
- Purwanto, N. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ramellan, P. 2012. Kemampuan Komunikasi Matematis Dan Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pendidikan Matematika* 1(1), hlm:77-82.
- Ranti, M.G. 2015. Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Menggunakan Strategi Writing To Learn Pada Siswa SMP4. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika* 1 (2), hlm: 96-102.
- Sudjana, N. 2012. *Penilaian hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remadja Rosdakarya.

PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENGUATKAN KARAKTER TOLERANSI PADA SISWA DI SEKOLAH

Iswati✉, Nur Sifa Fauziah, Heni Rahmawati

Universitas Negeri Semarang

Abstrak

Nilai karakter toleransi penting untuk dimiliki oleh setiap warga negara terutama anak bangsa, sebab penting bagi anak bangsa untuk menghargai dan menghormati perbedaan yang ada di tengah keragaman suku, budaya, dan agama di Indonesia. Internalisasi karakter toleransi dapat dilakukan dengan permainan tradisional akan tetapi, saat ini minat siswa pada permainan tradisional mulai berkurang. Siswa lebih memilih permainan digital yang menyediakan berbagai fitur-fitur menarik dibandingkan permainan tradisional. Sebenarnya siswa diajarkan untuk bersikap positif, lebih menghargai diri sendiri dan orang lain, kegembiraan, kebersamaan serta kerja sama tim tanpa harus memandang dengan siapa ia bermain saat mereka bermain permainan tradisional. Sehingga, mengajak siswa bermain permainan tradisional sangat perlu guna mengenalkan dan melestarikan budaya serta menguatkan karakter toleransi pada siswa. Tujuan penulisan makalah ini yaitu untuk menguraikan manfaat permainan tradisional bagi internalisasi karakter toleransi pada siswa sekolah.

Kata kunci: karakter toleransi, permainan tradisional, siswa

Abstract

The value of the tolerance character is important for every citizen, especially the children of the nation, because it is important for the children of the nation to appreciate and respect the differences between ethnic, cultural and religious diversity in Indonesia. The internalization of tolerance characters can be done with traditional games. However, the current interest of students in the traditional game began to decrease. Students prefer digital games that provide a variety of interesting features compared to traditional games. Actually students are taught to be positive, more respect for themselves and others, joy, togetherness and teamwork without having to look with whom he played when they playing traditional game. Therefore, inviting students to play traditional games is necessary to introduce and preserve the culture and strength of tolerance character in students. The purpose of this paper is to describe the benefits of traditional games for internalization tolerance character in school students.

Keywords: tolerance character, traditional games, students.

✉Alamat korespondensi:
Kampus UMK Gondangmanis, Bae Kudus Gd. L. It I PO. BOX 53 Kudus
Tlp (0291) 438229 Fax. (0291) 437198
E-mail: iswatih@gmail.com

ISBN: 978-602-1180-70-9

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara multikultural yang memiliki banyak suku, budaya dan agama. Masyarakat dengan berbagai latar belakang suku, budaya, dan agama tentunya perlu untuk saling menghormati dan menghargai satu sama lain agar tetap menjaga persatuan dan keutuhan bangsa. Tanpa adanya sikap saling menghormati dan menghargai maka akan terjadi gesekan-gesekan yang dapat menimbulkan konflik. Seperti masalah perizinan pembangunan rumah ibadah antar umat beragama, penistaan agama, pembakaran tempat peribadatan, konflik antar suku, dan ujaran kebencian terhadap agama tertentu. Kemudian ada pula konflik yang terjadi di Poso, Sulawesi Tengah yang terjadi akibat masalah pembagian kekuasaan dan sebab agama.

Banyaknya konflik yang terjadi di masyarakat karena kurangnya toleransi. Ketua Widya Sabha Perwakilan Umat Buddha Indonesia (WALUBI), Suhadi Sendjaja, mengatakan permasalahan toleransi terjadi karena rendahnya kesadaran dalam bermasyarakat dan berbangsa. Hal tersebut juga dikuatkan oleh Cendekiawan Muslim Alwi Shihab yang mengatakan bahwa permasalahan toleransi yang terjadi akhir-akhir ini di Indonesia disebabkan karena kurangnya pencerahan dan ilmu pengetahuan tentang agama.

Kemdiknas (2010:9) menyatakan bahwa toleransi merupakan sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda. Dari pengertian tersebut dapat dipahami bahwa toleransi bertujuan untuk menghormati dan menghargai adanya perbedaan. Toleransi adalah nilai yang penting untuk ditanamkan kepada siswa, karena tanpa adanya toleransi maka rentan terjadi konflik dimasyarakat.

Menanamkan karakter toleransi pada siswa dapat dilakukan dengan permainan tradisional. Karena dalam permainan tradisional, siswa akan diajarkan untuk menghormati anggota lain yang ada dalam kelompok tersebut, tidak pilih-pilih dalam berkelompok, dan kebersamaan dalam tim tanpa harus memandang dengan siapa siswa bermain. Tetapi, adanya perkembangan teknologi yang semakin canggih mulai menggeser permainan tradisional. Salah satunya yaitu permainan digital yang ada dalam gawai.

Fasilitas gawai yang menyediakan permainan digital membuat siswa lebih tertarik dan meninggalkan permainan tradisional. Tidak

dipungkiri fitur-fitur menarik yang disediakan permainan digital memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa sehingga banyak siswa yang kecanduan. Data *Asia Parent* mengungkap, sebanyak 99 persen anak lebih suka menghabiskan waktunya dengan gawai saat di rumah, 71 persen anak akan sibuk dengan gawai saat bepergian, 70 persen di rumah makan, 40 persen di rumah temannya, dan 17 persen anak-anak sibuk dengan gawai saat jam istirahat sekolah (Ibo, 2016). Persentase angka tersebut menunjukkan tingginya waktu siswa menghabiskan waktu dengan gawai.

Penggunaan gawai yang berlebihan dapat menyebabkan siswa menjadi individualis dan cenderung tertutup karena kurang bersosialisasi dengan teman-temannya. Apabila siswa kurang bersosialisasi maka siswa akan cenderung kurang memiliki sikap menghargai dan menghormati terhadap individu lain. Oleh karena itu, penting untuk menanamkan karakter toleransi pada siswa melalui permainan tradisional. Beberapa permainan tradisional yang dapat diajarkan kepada siswa untuk menguatkan karakter toleransi yaitu sluku-sluku bathok, ancak-ancak alis, egrang, congklak/dakon, benthik, cublak-cublak suweng, bandulan, gobak sodor, engklek, dll. Diharapkan siswa akan lebih memahami tentang pentingnya toleransi juga dapat menjadi sarana untuk lebih memaknai tentang permainan tradisional serta untuk melestarikan dan mengenalkan budaya yang saat ini kurang diminati kepada generasi penerus bangsa.

PEMBAHASAN

Toleransi

Menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia, Toleransi yang berasal dari kata “toleran” berarti bersifat atau bersikap menenggang (menghargai, membiarkan, membolehkan) terhadap pendirian (pendapat, pandangan, kepercayaan, kebiasaan, dan sebagainya) yang berbeda atau bertentangan dengan pendiriannya. Toleransi dapat diartikan sebagai sikap terbuka dan menghargai setiap perbedaan. Karakter tersebut merupakan salah satu karakter yang penting untuk ditanamkan pada anak, karena masyarakat Indonesia yang beragam suku, budaya, ras, dan agama perlu untuk dijaga agar tetap utuh. Meskipun tidak dipungkiri, saat ini banyak terjadi konflik yang disebabkan karena kurangnya sikap toleransi. Oleh karena itu, toleransi perlu ditanamkan

untuk membentuk siswa yang mampu menghargai perbedaan sesama.

Unesco dalam *declaration of principles in tolerance* (1995) memaknai toleransi sebagai : *tolerance is respect, acceptance and appreciation of the rich diversity of our worlds's culture, our forms of expression and ways of being human. It is fostered by knowledge, openness, communication, and freedom of thought, conscience and belief, tolerance is harmony in difference. It is not only a moral duty. It is also a political and legal requirement. Tolerance, the virtue that makes peace possible, contributes to the replacement of the culture of war by a culture of peace.* Yang berarti bahwa toleransi merupakan menghormati, menerima dan mengapresiasi terhadap keragaman budaya dunia kita, bentuk ekspresi dan cara hidup kita sebagai manusia.

Menurut Kemdiknas (2010:9) menyatakan bahwa toleransi merupakan sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda.

Toleransi berarti kesediaan memberikan ruang dan kesempatan kepada orang lain untuk menjalankan sesuatu yang menjadi keyakinan dan pendapatnya (Rusyan, 2013: 161). Lingkungan sekolah yang heterogen bisa menjadi salah satu tempat untuk menanamkan toleransi. Siswa dengan latar belakang individu yang berbeda-beda, penting untuk ditanamkan sikap toleransi agar mereka saling menghargai dan menghormati adanya perbedaan.

Raka (2011: 232) memberikan indikator siswa dari karakter toleransi. Pertama, bisa menghargai pendapat yang berbeda. Kedua, bisa berinteraksi dengan orang-orang dari berbagai latar belakang budaya, kepercayaan dan suku. Ketiga, tidak menghakimi orang yang berbeda pendapat, keyakinan atau latar belakang budaya. Keempat, tidak mendominasi atau ingin menang sendiri.

Cara Menanamkan Nilai-nilai Karakter di Sekolah

Berbagai cara dapat dilakukan untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada siswa. Sekolah merupakan tempat yang tepat untuk menanamkan nilai karakter, karena banyak kegiatan yang ada di sekolah baik itu kegiatan pembelajaran maupun kegiatan pembiasaan-pembiasaan yang dapat membentuk karakter siswa. Cara menanamkan nilai-nilai karakter di sekolah dapat dilakukan dalam beberapa bentuk kegiatan, antara lain kegiatan rutin, kegiatan

spontan, keteladanan dan juga pengkondisian (Wibowo, 2012:84)

Pertama, kegiatan rutin. Kegiatan rutin yang dilakukan siswa secara terus-menerus dan konsisten setiap saat. Misalnya kegiatan upacara hari Senin, upacara hari besar kenegaraan, pemeriksaan kebersihan badan, piket kelas, shalat jamaah, berbaris ketika masuk kelas, berdoa sebelum pelajaran dimulai dan diakhiri, dan mengucapkan salam apabila bertemu guru, tenaga pendidik dan teman.

Kedua, kegiatan spontan. Kegiatan yang dilakukan siswa secara spontan pada saat itu juga. Misalnya, mengumpulkan sumbangan ketika ada teman yang terkena musibah atau sumbangan untuk masyarakat ketika terjadi bencana, dan kegiatan luar kelas yang mengajarkan tentang karakter.

Ketiga, keteladanan. Keteladanan merupakan perilaku dan sikap guru, tenaga kependidikan, dan siswa dalam memberikan contoh melalui tindakan-tindakan yang baik sehingga diharapkan menjadi panutan bagi siswa lain. Misalnya, nilai kedisiplinan, kebersihan, dan kerapian, kasih sayang, kesopanan, perhatian, jujur, dan kerja keras.

Keempat, pengkondisian. Pengkondisian yaitu penciptaan kondisi yang mendukung keterlaksanaan pendidikan karakter. Misalnya, kondisi toilet yang bersih, tempat sampah, halaman yang hijau dengan pepohonan, poster kata-kata bijak yang dipajang di lorong sekolah dan di dalam kelas.

Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan permainan yang mengajarkan nilai kreativitas, karakter bangsa, sederhana dan mudah dimainkan serta tidak memerlukan biaya yang merogoh kocek terlalu dalam, ini ditegaskan oleh Cahyono yang mengemukakan permainan tradisional cenderung menggunakan atau memanfaatkan alat atau fasilitas di lingkungan tanpa harus membelinya sehingga perlu daya imajinasi dan kreativitas yang tinggi (Nur 2013: 91). Bahan-bahan yang bisa digunakan bisa berasal dari tumbuhan, tanah, genting, batu, atau pasir. Misalkan mobil-mobilan yang terbuat dari kulit jeruk bali, engrang yang dibuat dari bambu, permainan ecrak yang menggunakan batu, telepon-teleponan menggunakan kaleng bekas dan benang nilon dan lain sebagainya.

Selain itu, permainan anak tradisional melibatkan pemain yang relatif banyak. Tidak mengherankan, kalau hampir setiap permainan rakyat begitu banyak anggotanya. Sebab, selain mendahulukan faktor kesenangan bersama,

permainan ini juga mempunyai maksud lebih pada pendalaman kemampuan interaksi antar pemain (potensi interpersonal), seperti petak umpet, congklak, dan gobak sodor.

Permainan tradisional juga mengandung nilai-nilai luhur dan pesan moral, seperti nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada, dorongan berprestasi dan taat aturan. Pendapat ini didukung oleh pernyataan Hayuningtyas yang mengemukakan bahwa permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun-temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan dibalikinya (Astuti, 2009).

Hasil penelitian Kurniati yang menunjukkan bahwa permainan anak tradisional dapat memstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan,serta menghargai orang lain (Nur, 2013:90). Dari hasil penelitian ini dapat dipahami bahwa permainan tradisional dapat mengembangkan kecerdasan sosial dan motorik siswa.

Menurut Bergen (2001) permainan tradisional diyakini akan memberikan dampak yang lebih baik bagi pengembangan potensi anak, jika permainan modern lebih mengutamakan individualisasi, maka permainan tradisional lebih memberikan kesempatan kepada anak untuk bersosialisasi dan bekerjasama dalam kelompok.

Beberapa pesan moral yang dapat disampaikan oleh permainan tradisional Sudrajat dkk (2015: 55) diantaranya:

1. Permainan tradisional mengajarkan untuk berbagi kepada sesama teman, karena permainan menuntut mereka untuk berinteraksi langsung dengan lawan main
2. Masing-masing pemain harus dapat bersikap sportif pada setiap permainan yang dilakukan dan harus dapat menerima jika dia kalah
3. Setiap pemain harus menyelesaikan setiap permainan dari awal sampai akhir permainan, tidak boleh berhenti di tengah permainan (tidak boleh putus asa)
4. Masing-masing pemain akan berpikir kreatif terhadap hal-hal yang ada disekelilingnya sehingga diharapkan kelak anak-anak tersebut menjadi manusia dewasa yang kreatif (dalam hal positif tentunya).

Setiap permainan tradisional menampilkan sisi tersendiri untuk perkembangan kecerdasan anak baik kecerdasan intelektual,

spiritual maupun emotional. Hal ini sangat berbeda sekali dengan permainan modern yang berkembang saat ini.

Menanamkan Karakter Toleransi Melalui Permainan Tradisional

Dalam menanamkan karakter seseorang, tidak hanya sebatas mengajarkan saja atau hanya memberi pengetahuan. Namun, penanaman karakter dilakukan melalui tahap pengetahuan (*knowing*), kemudian berbuat (*acting*), menuju kebiasaan (*habbit*) dimaksudkan bahwa karakter tidak sebatas pada pengetahuan saja, akan tetapi perlu ada perlakuan dan kebiasaan untuk berbuat sehingga membentuk karakter yang baik.

Cara penting yang dapat dilakukan untuk menanamkan karakter toleransi melalui permainan tradisional adalah memberi pengertian tentang seni tradisional itu sendiri, baik dalam hubungannya dengan sesama seni tradisional di dalam budaya Indonesia, maupun seni tradisional dalam kaitannya dengan bagian dari seni global (Sudrajat, dkk, 2015:54). Tanpa memberi pengertian yang jelas, dikhawatirkan akan muncul pemahaman yang keliru sehingga menganggap bahwa seni tradisional adalah sesuatu yang kuno, *kampungan*, tidak bergengsi, *norak*, *udik*, sehingga tidak perlu dilestarikan. Pandangan yang keliru tentang permainan tradisional inilah yang terkadang menyebabkan siswa mulai beralih ke permainan digital (*gadget*), yang menurut mereka permainan ini lebih menyenangkan, *up to date*, dan tidak perlu memerlukan banyak tenaga dalam memainkannya. Namun, secara tidak langsung akan mempengaruhi cara berpikir dan bersikap generasi mendatang menjadi generasi yang individualis dan kurang memahami tentang norma yang ada dilingkungannya.

Beberapa permainan tradisional yang dapat dikenalkan kepada siswa yaitu :

1. Sluku-sluku batok

Syair : *Sluku-sluku bathok, bathoke ela elo, siromo menyang solo, Leh olehe payung mutho, mak jenthit lo lo lobah, wong mati ora obah, yen obah medeni bocah, yen urip goleki dhuwit.*

Cara main : semua anak membuat lingkaran lalu duduk, kaki diluruskan dan sambil bernyayi.

Makna : Permainan ini bersifat menggembirakan dan memberikan pesan religious.

2. Gobak Sodor

Cara main :

- a. Buat garis penjagaan dengan kapur atau dapat menggunakan rafia seperti pada lapangan bulu tangkis, bedanya tidak ada garis yang rangkap.
- b. Bagi pemain menjadi dua tim, satu tim terdiri dari 3-5 atau dapat disesuaikan dengan jumlah peserta. Satu tim akan menjadi tim "jaga" dan tim yang lain akan menjadi tim "lawan".
- c. Anggota tim yang mendapat giliran "jaga" akan menjaga lapangan, caranya yang dijaga adalah garis horisontal dan ada juga yang menjaga garis batas vertikal. Untuk penjaga garis horisontal tugasnya adalah berusaha untuk menghalangi lawan mereka yang juga berusaha untuk melewati garis batas yang sudah ditentukan sebagai garis batas bebas. Bagi seorang yang mendapatkan tugas untuk menjaga garis batas vertikal maka tugasnya adalah menjaga keseluruhan garis batas vertikal yang terletak di tengah lapangan.
- d. Sedangkan tim yang menjadi "lawan", harus berusaha melewati baris ke baris hingga baris paling belakang, kemudian kembali lagi melewati penjagaan lawan hingga sampai ke baris awal.

Makna : Nilai yang terkandung dalam permainan ini adalah kebersamaan dan kontrol diri, terutama tim yang bertahan. Satu sama lain harus kompak agar tim penyerang tidak sampai lolos dari penjagaan mereka.

3. Hompimpa

Hompimpa berasal dari bahasa Sansekerta yang kurang lebih artinya dari Tuhan kembali ke Tuhan, marilah kita bermain.

Cara main : Letakan telapak tangan peserta yang akan bermain minimal tiga orang. Kemudian ayunkan tangan kekanan dan kekiri sambil mengucapkan "hom pim pa alaihum gambreng". Setelah mengucapkan kalimat hom pim pa tersebut, telapak tangan bebas memilih ingin menghadap ke atas atau ke bawah.

Makna : makna dari permainan tersebut adalah kita diajarkan untuk menerima setiap hasil akhir dari permainan yang harus dipatuhi oleh setiap orang.

Itulah beberapa permainan tradisional yang dapat diajarkan kepada siswa untuk menguatkan karakternya. Siswa akan diajarkan untuk lebih menghargai orang lain, tidak pilih-pilih teman dalam membentuk kelompok, keberanian, dan kebersamaan dalam bermain.

PENUTUP

Simpulan

Karakter toleransi penting untuk ditanamkan pada siswa. Ditengah keberagaman suku, budaya, dan agama, menjadi salah satu alasan yang utama bagi siswa untuk menerapkan toleransi agar saling menghargai dan menghormati antar individu. Sehingga, berbagai konflik yang bisa terjadi karena kurangnya toleransi bisa diminimalisasi.

Melalui permainan tradisional, siswa diajarkan untuk mengenal dan memahami makna dari setiap permainan, khususnya untuk menguatkan karakter toleransi para siswa. Karena dalam permainan tradisional, siswa akan diajarkan untuk menghormati anggota lain yang ada dalam kelompok tersebut, tidak pilih-pilih dalam berkelompok, dan kebersamaan dalam tim tanpa harus memandang dengan siapa siswa bermain.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, Fitri. 2009. Efektivitas Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kreativitas Verbal pada Masa Anak Sekolah. (*Skripsi*). Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Bergen, Doris. 2001. Pretend Play and Young Children's Development. *Journal Eric Digest*.
- Ibo, Ahmad. 2016. *Permainan tradisional Anak Mengajarkan Kita Toleransi*. Diakses melalui <http://lifestyle.liputan6.com/read/2676112/permainan-tradisional-anak-mengajarkan-kita-toleransi>.
- Kemdiknas. 2010. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan, Pusat Kurikulum.
- Rusyan, H. A. Tabrani. 2013. *Membangun Disiplin Karakter Anak Bangsa*. Jakarta: Pustaka Dinamika.
- Raka, Dege. 2011. *Pendidikan Karakter Di Sekolah*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Samani, M dan Hariyanto. 2012. *Pendidikan Karakter: Konsep dan Model*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudrajat dan Taat Wulandari dan Agustina Tri Wijayani. 2015. Muatan Nilai-Nilai Karakter Melalui Permainan Tradisional Di PAUD Among Siwi, Panggunharjo, Sewon, Bantul. *Jurnal No. 1 Vol. 2*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. Hlm 44-65.

- Suprptaningrum dan Agustini. 2015. Membangun Karakter Siswa Melalui Budaya Sekolah di Sekolah Dasar. *Jurnal Tahun V Nomor 2*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. Hlm. 219-228.
- Wibowo, Agus. 2012. *Pendidikan Karakter:Strategi Membangun Karakter Bangsa Berperadaban* .Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Unesco. 1995. Declaration Of Principles On Tolerance dalam poin 1.1.
- Nur, Haerani. 2013. Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*. Hlm 91-92.

MENGINTEGRASIKAN *GAME* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR: SEBUAH SOLUSI ATAU MASALAH?

Dwi Yuniasih Saputri[✉], Rukayah, Mintasih Indriayu

Magister Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sebelas Maret

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kajian tentang penggunaan *game* sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi pustaka. Peneliti memperoleh data dari buku-buku dan jurnal yang relevan dengan variabel yang diteliti. Studi pustaka tentang penelitian penggunaan *game* ini berfokus pada kajian yang membahas penggunaan *game* dalam pembelajaran ditinjau dari segi positif dan negatif di sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game* dapat menjadi solusi untuk mengatasi kebosanan siswa dalam belajar. *Game* memberikan pengaruh yang positif jika guru dapat memanfaatkan dengan tepat. Pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa tidak merasa terbebani dalam belajar. Pembelajaran yang demikian berdampak pada hasil belajar siswa yang meningkat. Oleh karena itu, guru perlu mengintegrasikan *game* sebagai media pembelajaran. Guru dapat bekerja sama dengan beberapa ahli teknologi pendidikan untuk merancang *game* yang sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar.

Kata kunci: *game*, media pembelajaran, sekolah dasar

Abstract

The purpose of this study is intended to know the study of the use of games as a learning media in primary schools. The method used in this research is a literature study. Researchers obtained data from books and journals relevant to the variables studied. The literature study on the use of this game focuses on a study that discusses the use of games in learning in terms of positive and negative in primary schools. The results showed that the game can be a decision to overcome the boredom of students in learning. The game has a positive effect if the teacher can make the best use of it. Learning becomes more interesting and fun so students do not think overwhelmed in learning. Such learning impacts on improved student learning outcomes. Therefore, teachers need to integrate game as learning media. Teachers can work with some educational technology experts to design games that fit the needs of elementary school students.

Keywords: *game*, learning media, primary school

[✉]Alamat korespondensi:
Kampus UMK Gondangmanis, Bae Kudus Gd. L. Lt I PO. BOX 53 Kudus
Tlp (0291) 438229 Fax. (0291) 437198
E-mail: dwiyuniasih@student.uns.ac.id

ISBN: 978-602-1180-70-9

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan faktor penting untuk menunjang keberhasilan pembelajaran. Sadiman (2014: 7) mengemukakan bahwa media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar siswa. Peran media pembelajaran yaitu untuk menghindari kegagalan dalam memahami apa yang didengar, dibaca, dilihat, atau diamati (Daryanto, 2013: 5).

Guru dalam mengajarkan materi kepada siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret perlu menggunakan media pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Santrock (2013: 55) yang mengemukakan bahwa strategi yang perlu digunakan oleh guru dalam mengajarkan siswa dengan pemikiran operasional konkret diantaranya menggunakan alat bantu visual atau alat peraga. Visualisasi dalam bentuk teks, gambar, audio, video, dan animasi akan lebih diingat oleh siswa. Orang dapat mengingat 20% dari apa yang dilihat, 30% dari apa yang didengar, 50% dari apa yang dilihat dan didengar, 80% dari yang dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus (Munir, 2012: 6).

Media pembelajaran saat ini bermacam-macam bentuknya. Hal tersebut juga terjadi karena adanya pengaruh teknologi yang semakin canggih. Penggunaan teknologi canggih berdampak pula pada bidang pendidikan khususnya dalam penggunaan alat-alat pembelajaran. Penerapan pembelajaran berbasis teknologi saat ini cenderung diminati oleh siswa. Atsusi (2014: 11) mengemukakan bahwa siswa pada jaman sekarang kurang tepat jika melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan cara tradisional karena sudah banyak hal yang berubah pada siswa. Perubahan tersebut dikarenakan adanya pengaruh dari TV, internet, HP, dan sebagainya.

Keengwee & Georgina (2013) mengemukakan bahwa cara untuk mengajar pribumi digital dengan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran sehingga sesuai dengan minat siswa. Media pembelajaran yang melibatkan teknologi canggih sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih senang bermain. Siswa sekolah dasar saat ini sudah terbiasa bermain game dalam kehidupan sehari-hari.

Victoria dkk (2010) telah melakukan penelitian yang memberikan hasil bahwa sebagian besar anak yang berusia 8-18 tahun lebih memilih memainkan video game daripada membaca buku. Hal tersebut mengakibatkan pada rendahnya hasil

belajar siswa karena siswa lebih banyak bermain game daripada belajar.

Langkah yang digunakan guru untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan mengintegrasikan game yang mendidik dalam pembelajaran. Penggunaan game sebagai media pembelajaran mempunyai banyak manfaat. Ahmad dan Jafar (2012) mengemukakan bahwa integrasi dan implementasi game komputer ke dalam pembelajaran membantu siswa belajar dengan lebih menyenangkan dan efektif. Demirbilek & Tamer (2010) juga telah meneliti penggunaan game komputer pada pembelajaran matematika dan memberikan hasil bahwa game dapat memudahkan siswa untuk memahami materi.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui dampak penerapan game sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu guru dapat menerapkan game sebagai media pembelajaran dengan memperhatikan kekurangan dan kelebihan game. Sehingga guru dapat mengintegrasikan game sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode studi pustaka. Peneliti memperoleh data dari berbagai sumber yang relevan dengan variabel yang diteliti. Fokus penelitian literatur ini, yaitu dampak integrasi game dalam pembelajaran di sekolah dasar. Sumber data yang digunakan adalah sumber literatur. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah memperdalam pengaruh penggunaan game dalam pembelajaran. Validitas data dalam penelitian kepustakaan dilakukan dengan triangulasi dan pemeriksaan lebih teliti dan rajin. Triangulasi menggunakan jenis triangulasi data. Kemudian, pemeriksaan yang lebih ketat dan rajin berarti memeriksa setiap sumber data dari berbagai literatur dengan cermat dan berkesinambungan. Analisis data yang digunakan dalam penelitian kepustakaan sesuai dengan pendekatan yang ada dalam studi pustaka, yaitu analisis historis. Jenis analisis historis ini dipilih karena di satu sisi, penggunaan game dalam pembelajaran belum dianggap memberikan pengaruh positif oleh praktisi. Namun, di sisi lain, siswa di sekolah dasar cenderung menyukai *game*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Dampak Positif Penggunaan Game

Banyak ahli yang telah melakukan penelitian mengenai penggunaan *game* dalam

pembelajaran. Giannakos (2013) telah melakukan penelitian penggunaan game dalam pembelajaran dan memberikan hasil bahwa siswa menikmati belajar melalui permainan. Kesenangan dalam bermain mempunyai hubungan yang erat dengan kinerja siswa, sehingga guru tidak boleh mengabaikan kesenangan dalam belajar karena dapat menurunkan kinerja siswa. Hal tersebut sejalan dengan Heafner (2004) yang mengemukakan bahwa "siswa menikmati belajar menggunakan teknologi karena mereka melihat teknologi sebagai hal yang menarik dan menghibur".

Cankaya dan Karamete (2009) meneliti pengaruh *computer games* terhadap sikap siswa dalam pembelajaran matematika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sikap siswa terhadap mata pelajaran matematika dan sikap siswa terhadap komputer pendidikan bernilai positif. Desain permainan menarik minat siswa dan menjadi media pembelajaran yang efektif digunakan (Javidi & Sheybani, 2014).

Eow dkk (2010) juga mengemukakan bahwa penggunaan *computer games* disertai pendekatan pembelajaran memberikan peluang besar dalam meningkatkan persepsi kreatif siswa. Video game juga dapat meningkatkan kemampuan kognitif seperti kemampuan memori dan kecepatan reaksi (Adkins, 2017). Hal tersebut dikarenakan siswa lebih suka alat bantu visual untuk mendapatkan informasi baru sehingga siswa lebih mudah memahami materi (Ebata, 2008).

Atsusi (2014: 44-45) mengemukakan beberapa manfaat game yaitu untuk meningkatkan motivasi, melatih pemahaman yang kompleks, pemelajaran reflektif, dan umpan balik dan pengaturan diri. Penggunaan game memotivasi siswa karena siswa merasa senang dalam belajar. Game juga terdiri dari sistem yang kompleks sehingga melatih siswa untuk memahami konsep yang kompleks. Melalui game siswa diberikan kesempatan untuk melakukan eksperimen dan merefleksikan hasil-hasil keputusan yang mereka buat. Melalui pelaksanaan eksperimen dan umpan balik, siswa belajar untuk memperbaiki pilihan dan mengendalikan aksi-aksinya di ruang bermain.

Guru, pendidik guru dan administrator sekolah perlu mengintegrasikan teknologi di dalam kelas untuk mempersiapkan siswa di masa depan (Florence & Marsha, 2015). Finamore etc (2012) mengemukakan bahwa motivasi, keterlibatan, pencapaian tujuan dan interaksi yang efektif merupakan komponen penting bagi siswa untuk berhasil. Sehingga merekomendasikan untuk menggunakan aplikasi media elektronik agar

memotivasi siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2. Dampak Negatif Penggunaan *Game*

Banyak orang tua yang tidak sadar dengan penggunaan game yang mempunyai berdampak langsung pada anak yaitu siswa dapat mengadopsi perilaku agresif dan kekerasan saat mereka diizinkan menghabiskan cukup banyak waktu dalam bermain (Mashrah, 2017). Game yang beredar di pasaran saat ini banyak yang berisi kekerasan sehingga dapat memberikan dampak negative pada siswa untuk cenderung mengikuti trend yang terdapat pada konten game tersebut. Peran guru untuk mengatasi masalah ini yaitu mengubah konten yang terdapat pada game menjadi konten yang bersifat mendidik. Hal tersebut akan membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Kirkorian dkk (2008) mengemukakan bahwa penting untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dari dunia nyata dan memiliki beberapa pengalaman agar tidak terisolasi dari dunia virtual. Penggunaan game dalam intensitas yang tinggi dapat membuat siswa kecanduan. Oleh karena itu, guru harus bisa membatasi penggunaan game agar digunakan dengan efektif dan efisien.

3. Mengintegrasikan *Game* dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar

Guru ketika akan mengintegrasikan game sebagai media pembelajaran perlu memperhatikan kesesuaian antara game, materi dan tujuan pembelajaran. Menurut Atsusi (2014: 257-259) mengemukakan tujuh syarat mutlak dalam mengintegrasikan game dalam pembelajaran yaitu: (1) penerapan dalam semua bidang pemelajaran; (2) partisipasi penuh; (3) berbagai metode pemelajaran; (4) jalan cerita yang menarik; (5) memotivasi siswa pada penelitian dan penemuan; (6) memberikan tingkat tantangan yang sesuai; dan (7) mendukung pemelajaran umum siswa.

Atsusi (2014: 259-266) mengemukakan proses sistematis untuk mengintegrasikan game dalam tujuh langkah yaitu: (1) evaluasi lingkungan pemelajaran yaitu dengan cara mensurvei budaya di kelas apakah mendukung untuk penggunaan game; (2) memilih game yang sesuai untuk media dan materi; (3) bermain game yaitu guru harus mempunyai kemampuan untuk menggunakan game; (4) hubungkan game dengan standar kurikulum; (5) komunikasikan dengan administrator sekolah seperti kepala sekolah, konselor, dan direktur kurikulum; (6) diskusikan dengan staf teknologi sekolah mengenai kriteria

perangkat teknologi di sekolah untuk penggunaan game; (7) komunikasikan dengan orangtua dan pengasuh anak agar orangtua siswa merasa dihargai dan diberi pilihan, sehingga kecemasan terhadap teknologi yang digunakan dalam pembelajaran berkurang.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil kajian dapat disimpulkan bahwa penggunaan game memberikan dampak yang positif jika guru dapat menerapkan game sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran. Penggunaan game dapat memberikan dampak yang negatif apabila konten yang terdapat pada game berisi kekerasan sehingga dapat berpengaruh pada psikologis siswa untuk meniru apa yang terdapat pada game. Frekuensi penggunaan game yang terlalu sering juga dapat mengakibatkan kecanduan. Selain itu juga dapat mengakibatkan terisolasi dari dunia nyata. Guru dapat menggunakan game sebagai inovasi media pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik dan bervariasi. Penggunaan game juga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Game dapat diintegrasikan dalam pembelajaran dengan berpedoman pada syarat dan langkah-langkah yang telah ditetapkan. Guru perlu bekerjasama dengan pihak yang ahli dibidang teknologi untuk menciptakan game yang sesuai dengan pendidikan sehingga dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adkins, M., "How Video Games and Digital Literacy Impacts Student Achievement and Development: An Analysis of Synergistic Integration," Proceedings of SITE 2014--Society for Information Technology & Teacher Education International Conference (pp. 1-5). Jacksonville, Florida, United States: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE), 2014.
- Ahmad, Ibrahim & Azizah Jaafar. 2012. Computer games: implementation into teaching and learning. *Journal Social and Behavioral Sciences*, 59, 515 – 519.
- Atsusi. 2014. *Bermain Game di Sekolah: Video Game dan Permainan Komputer Simulasi untuk anak SD dan SMP*. Jakarta: Permata Puri Media.
- Cankaya, Serkan dan Aysen Karamete. 2012. The effects of educational computer games on students' attitudes towards mathematics course and educational computer games. World Conference on Educational Sciences 2009, *Procedia Social and Behavioral Sciences* 1, 145–149.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Demirbilek, Muhammet and Suzan Lema Tamer. 2010. Math teachers' perspectives on using educational computer games in math education. *Journal Procedia Social and Behavioral Sciences*, 9 709–716.
- Ebata, M. 2008. Motivation Factors in Language Learning. *The Internet TESL Journal*, 14(4). Retrieved from <http://iteslj.org/Articles/Ebata-MotivationFactors.html>
- Eow, Yee Leng, Wan Zah bte Wan Ali, Rosnaini Mahmud, Roselan Baki. 2010. Computer games development and appreciative learning approach in enhancing students' creative perception. *Journal Computers & Education*, 54 146–161.
- Finamore, D. C. D., Hochanadel, A. J., Hochanadel, C. E., Millam, L. A., & Reinhardt, M. M. 2012. Electronic Media : A Motivational Strategy for Student Success. *Online Journal of Distance Learning Administration*, 15(1).
- Giannakos, M. N. 2001). Enjoy and learn with educational games: Examining factors affecting learning performance. *Computers and Education*, 68, 429–439.
- Heafner, T. (2004). Using technology to motivate students to learn social studies. *Contemporary Issues in Technology and Teacher*, 4(1), 42–53.
- Javidi, G. & E. Sheybani. 2014. "Teaching Computer Programming through Game Design: A Game First Approach," *GSTF Journal on Computing (JoC)*, vol. 4, pp. 17-22.

- Keengwe, J. S. & D. Georgina, 2013. “Supporting digital natives to learn effectively with technology tools,” *International Journal of Information & Communication Technology Education*, vol. 9 (1), pp. 51-59,
- Kirkorian, H. L., Wartella, E. A. & Anderson, D. R. 2008. Media and young children's learning. *Future of Children*, 18, 39-61.
- Mashrah, Hind Talal. 2017. The Impact of Adopting and Using Technology by Children. *Journal of Education and Learning*. Vol. 11 (1) pp. 35-40.
- Munir. 2012. *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Arif S. dkk. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Santrock, J. W. 2004. *Psikologi Pendidikan*. Terjemahan Tri Wibowo. 2013. Jakarta: kencana Prenada Media Group

UPAYA PENGENTASAN MASALAH ANAK KORBAN *BROKEN HOME* MELALUI KONSELING KELOMPOK DENGAN PENDEKATAN *PERSON CENTERED*

Nurul Azizah Zain ✉, Cintia Bella Prastika, Rizqi Putri Sholihatin

Prodi Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Semarang

Abstrak

Membentuk kepribadian anak adalah tanggung jawab setiap guru termasuk Guru Pembimbing (Konselor), sehingga Guru pembimbing perlu meningkatkan kepedulian terhadap masalah kepribadian siswa. Dari hasil pengamatan dilapangan dengan menggunakan Daftar Check masalah dengan standar POP BK terbaru. Dari hasil tersebut ditemukan sejumlah siswa yang mengalami masalah yang bisa menghambat perkembangan kepribadian siswa salah satunya siswa yang mengalami broken home di keluarga. Dalam kaitanya dengan masalah-masalah diatas, perlu diberikan layanan yang bisa mengakomodir kepentingan sejumlah siswa tersebut secara bersama-sama seperti layanan konseling kelompok, karena layanan dengan pendekatan kelompok dapat memberikan kesempatan pada masing-masing anggota kelompok untuk memanfaatkan berbagai informasi, tanggapan dan reaksi timbal balik dalam menyelesaikan masalah. Disamping itu melalui kegiatan kelompok masing-masing individu dapat mengembangkan sikap tenggang rasa, ketrampilan berkomunikasi, pengendalian ego yang pada akhirnya masing-masing individu dapat menyumbang peran baik secara langsung maupun tidak langsung dalam pemecahan masalah. Pemilihan konseli dilihat dari biodata siswa apakah memiliki keluarga yang utuh atau tidak dan dari hasil observasi dan wawancara dan diperoleh 5 anggota untuk melaksanakan Konseling Kelompok Individu memiliki kemampuan dalam diri sendiri untuk mengerti diri, menentukan hidup, dan menangani masalah-masalah psikisnya asalkan konselor menciptakan kondisi yang dapat mempermudah perkembangan individu untuk aktualisasi diri. Menurut Rogers motivasi orang yang sehat adalah aktualisasi diri. Permasalahan Broken Home membuat dirinya tidak berharga seperti teman yang lainnya. Menurut Rogers penyesuaian psikologis yang salah terjadi apabila konsepsi self menolak menjadi sadar pengalaman, yang selanjutnya tidak dilambangkan dan tidak diorganisasikan.

Kata Kunci: *Konseling Kelompok, Broken Home, Person Centered*

Abstract

Creat the personality of the child is the responsibility of every teacher including the Counselor Teacher (Counselor), so the Counselour needs to raise awareness of student's personality problem. From the results of the field observation using Check List problem with the latest POP BK standard. From these results found ome of students who have problems that cant the development of student personality of one of the students who have experience as broken home in the family. In relation to the above problems, it is necessary to provide services that may accommodate the interests of such students collectively, such as group counseling services, since group-style services may provide an opportunity for each group member to utilize a variety of lead information, responses and reactions behind in solving the problem. Besides, counseling activities each individual can develop the attitude of tolerance, communication skills, ego controls in the end each individual can contribute the role either directly or indirectly in problem solving. Selection of counselour seen from biodata student whether have whole family or not and from result of observation and interview and got 5 member to carry out Counseling Individu Group have ability in self to understand self, determine life, and handle its psychic problem provided counselor create condition which can facilitate individual development for self-actualization. According to Rogers the motivation of a healthy person is self-actualization. Broken Home's problems make him worthless like any other friend. According to Rogers an incorrect psychological adjustment occurs when the conception of self refuses to become conscious of experiance, which is subsequently not represented and unorganized.

Keyword: *Counseling group, Broken Home, Person Centered*

✉ Alamat korespondensi:
Kampus UMK Gondangmanis, Bae Kudus Gd. L. It I PO. BOX 53 Kudus
Tlp (0291) 438229 Fax. (0291) 437198
E-mail: nurulazizahzain@gmail.com

ISBN: 978-602-1180-70-9

PENDAHULUAN

Remaja merupakan periode perkembangan manusia yang merupakan transisi dari masa kanak-kanak ke masa dewasa yang rata-rata berusia 12-20 tahun.. Data yang di dapatkan dari pusat penelitian dan pengembangan kependudukan PKBI (2009), jumlah penduduk Indonesia sebanyak 237,6 juta jiwa, 26,67 % diantaranya adalah remaja. Masa remaja merupakan periode kehidupan yang penuh dengan dinamika, dimana pada masa tersebut terjadi perkembangan dan perubahan yang sangat pesat sehingga akan mengalami berbagai perubahan baik fisik, seksual, psikologis maupun perubahan perilaku sosial. Dengan terjadinya perubahan tersebut, maka remaja akan dihadapkan pada keadaan yang memerlukan penyesuaian untuk dapat menerima perubahan-perubahan yang terjadi

Pola emosi pada masa remaja awal emosinya seringkali menunjukkan sifat sensitif, reaktif yang kuat, emosi yang bersifat negatif dan tempramental (mudah marah), mudah dirangsang, dan cenderung meledak. Kontrol terhadap dirinya bertambah sulit sehingga mereka cepat marah dengan cara-cara yang kurang wajar untuk meyakinkan dunia sekitarnya. Perilaku ini muncul sesungguhnya terjadi karena adanya kecemasan terhadap dirinya sehingga muncul dengan reaksi yang kadang-kadang tidak wajar. Kematangan emosi pada remaja: jika pada akhir masa remaja sudah tidak meledakkan emosinya dihadapan orang lain melainkan menunggu saat yang tepat dengan cara-cara yang lebih tepat dan dapat diterima (Santrock, 2007).

Pengadilan Agama Kota Semarang, Jawa Tengah (Jateng) telah memutus 1.626 kasus cerai sepanjang semester I 2017 (Solopos.com 2017). Dengan kata lain, sepanjang enam bulan terakhir ini, terdapat 1.626 janda dan 1.626 duda baru di Kota Semarang. Bahwa perceraian bukan merupakan akhir kehidupan suami istri. Namun orang tua yang telah bercerai harus tetap memikirkan bagaimana membantu anak mengatasi masalah akibat ayah ibunya berpisah. Karena perceraian tidak hanya berdampak pada pasangan suami istri tersebut akan tetapi keluarga dari masing-masing pihak dan anaklah yang paling merasakan dampak dari perceraian tersebut.

Perceraian mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan jiwa dan pendidikan anak, terutama anak usia Sekolah Dasar dan remaja. Diantaranya dapat menyebabkan anak bersikap pendiam dan rendah diri, nakal yang berlebihan, prestasi belajar rendah dan merasa kehilangan. Walaupun tidak pada semua kasus demikian tapi sebagian besar menimbulkan dampak yang negatif terhadap perkembangan jiwa anak dan juga berpengaruh terhadap proses pendidikan anak itu sendiri sebagaimana tersebut diatas (Yusuf,2014)

Perceraian pasangan suami-istri seringkali berakhir menyakitkan bagi pihak-pihak yang terlibat, dalamnya adalah anak-anak. Peristiwa ini

menimbulkan anak-anak tidak merasa mendapatkan perlindungan dan kasih sayang dari orang tuanya. Perceraian juga dapat menimbulkan stres dan trauma untuk memulai hubungan baru dengan lawan jenis. Perceraian adalah penyebab stres kedua paling tinggi, setelah kematian pasangan hidup. Seringkali perceraian diartikan sebagai kegagalan yang dialami suatu keluarga (Abid dalam Intanglia, 2009)

Individu memiliki kemampuan dalam diri sendiri untuk mengerti diri, menentukan hidup, dan menangani masalah-masalah psikisnya asalkan konselor menciptakan kondisi yang dapat mempermudah perkembangan individu untuk aktualisasi diri. Menurut Rogers motivasi orang yang sehat adalah aktualisasi diri. Jadi manusia yang sadar dan rasional tidak lagi dikontrol oleh peristiwa kanak-kanak seperti yang diajukan oleh aliran freudian, misalnya toilet training, penyapihan ataupun pengalaman seksual sebelumnya. Rogers lebih melihat pada masa sekarang, dia berpendapat bahwa masa lampau memang akan mempengaruhi cara bagaimana seseorang memandang masa sekarang yang akan mempengaruhi juga kepribadiannya. Namun ia tetap berfokus pada apa yang terjadi sekarang bukan apa yang terjadi pada waktu itu.

Sepanjang berinteraksi dengan orang lain itulah individu membutuhkan penghargaan secara positif. Jika kebutuhan ini diperolehnya, maka individu juga akan belajar dan merasakan dirinya sebagai orang yang berharga, dapat menerima dan mencintai dirinya sendiri (*self-regard*). Memperoleh penghargaan positif dari orang lain tanpa syarat dan penghargaan diri secara positif pada hakikatnya adalah kebutuhan setiap individu (Tentunya penghargaan positif yang diberikan kepada individu tidak diberikan dengan cara memaksa atau bersyarat (*condition of worth*). Pemberian penghargaan yang bersyarat.

Perceraian dalam keluarga manapun merupakan peralihan besar dan penyesuaian utama bagi anak-anak, mereka akan mengalami reaksi emosi dan perilaku karena kehilangan satu orang tua. Bagaimana Remaja bereaksi terhadap perceraian orangtuanya, sangat dipengaruhi oleh cara orangtua berperilaku sebelum, selama dan sesudah perceraian. Remaja akan membutuhkan dukungan, kepekaan, dan kasih sayang yang lebih besar untuk membantunya mengatasi kehilangan yang dialaminya selama masa sulit ini. Mereka mungkin akan menunjukkan kesulitan penyesuaian diri dalam bentuk masalah perilaku, kesulitan belajar, atau penarikan diri dari lingkungan social maka dengan Konseling Kelompok dengan pendekatan *person centered*.

Pelaksanaan layanan yang biasa digunakan didalam instansi sekolah untuk mengatasi rasa kurang percaya diri tersebut adalah konseling kelompok, dikarenakan disamping bersifat efisien juga secara tidak langsung siswa tersebut akan

belajar untuk bersosialisasi dalam lingkup yang mungkin bisa dikatakan kecil. Konseling itu sendiri adalah proses pemberian bantuan kepada klien (siswa) dalam hal pemecahan masalah. Layanan konseling kelompok merupakan salah satu layanan bimbingan dan konseling di sekolah. Layanan konseling kelompok secara terpadu dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling disekolah. Layanan konseling kelompok merupakan upaya bantuan untuk dapat memecahkan masalah siswa dengan memanfaatkan dinamika kelompok.3 Layanan konseling kelompok memungkinkan siswa secara bersama-sama memperoleh kesempatan bagi pembahasan dan pengentasan masalah melalui dinamika kelompok dalam konseling kelompok.

METODE PENELITIAN

Dalam menetapkan sasaran, praktikan mengikuti peraturan dari dosen pembimbing dimana AK haruslah peserta didik dan sejumlah minimal 7-8 orang. Untuk AK (Anggota kelompok) dalam bimbingan kelompok praktikan memperoleh 7 orang AK. Dimana AK tersebut merupakan siswa dari kelas masing-masing sesuai kebutuhan kelas dan kebutuhan mengenai pengentasan masalah korban broken home. Ketujuh AK tersebut praktikan minta kesediaan dengan menghubungi melalui pesan SMS dan bertemu langsung serta menjelaskan maksud kegiatan bimbingan kelompok.

Untuk Anggota Kelompok (AK) dalam konseling kelompok, praktikan meminta bantuan kepada konselor di Sekolah. Ketujuh AK tersebut

Tahapan Bimbingan dan Konseling Kelompok

Prosedur pelaksanaan bimbingan dan konseling kelompok menurut Prayitno diselenggarakan melalui empat tahap kegiatan, yaitu:

- (1) Tahap pembentukan, yaitu tahap untuk membentuk sejumlah individu menjadi satu kelompok yang siap mengembangkan dinamika kelompok untuk mencapai tujuan bersama.
- (2) Tahap peralihan, yaitu tahapan untuk mengalihkan kegiatan awal kelompok ke kegiatan berikutnya yang lebih terarah pada pencapaian tujuan kelompok.
- (3) Tahap kegiatan, yaitu tahap "kegiatan inti" untuk membahas topik-topik tertentu (Pada BKp) atau mengentaskan masalah pribadi anggota kelompok (pada KKp).
- (4) Tahap pengakhiran, yaitu tahapan akhir kegiatan untuk melihat kembali apa yang sudah dilakukan dan dicapai oleh kelompok, serta merencanakan kegiatan selanjutnya.

Permainan

Dalam penyelenggaraan bimbingan dan konseling kelompok seringkali dilakukan permainan kelompok, baik sebagai selingan maupun sebagai wahana yang memuat materi pembinaan tertentu.

Syarat permainan dalam kelompok yang efektif antara lain adalah sederhana, mengembirakan, menimbulkan suasana relaks dan tidak melelahkan, meningkatkan keakraban, dan dapat diikuti oleh semua anggota kelompok.

Fungsi dari permainan dalam bimbingan kelompok dapat untuk mengakrabkan antar anggota, dan guna menghindari kejenuhan kelompok akan pembahasan topik dalam layanan bimbingan dan konseling kelompok.

PEMBAHASAN

Proses Layanan Konseling Kelompok

Proses layanan konseling kelompok ini terdiri dari empat tahapan, yaitu sebagai berikut:

(1). Tahap Pembentukan

Saat tahap pembentukan, mulai dari menerima dan mengucapkan terima kasih kepada Anggota Kelompok (AK), kemudian berdoa, PK (Pemimpin Konselor) menanyakan kepada AK, apakah sebelumnya AK sudah mengetahui atau pernah mengikuti KKp atau tidak, menjelaskan pengertian dan tujuan KKp, cara pelaksanaan, asas, kesepakatan waktu, serta tak lupa untuk mengucapkan ikrar janji rahasia kemudian dilanjutkan dengan perkenalan dan permainan. Pada awal pelaksanaan praktik konseling kelompok dinamika belum terasa, dan cenderung serius. Raut wajah AK tegang walaupun dikegiatan BKp AK terlihat bercanda dan serius namun saat mulai kegiatan KKp AK terlihat tegang. Penjelasan mengenai konseling kelompok tidak terlalu lama. Asas terpenting yaitu kerahasiaan tidak tertinggal dan mengucapkan ikrar bersama-sama. Saat kesepakatan waktu, disepakati kegiatan akan berlangsung selama 30 sampai 45 menit. Perkenalan dilakukan dengan menyebutkan nama dan dilanjutkan dengan permainan "Cerita Konsentrasi". Cara permainan ini membuat ketegangan AK mulai menghilang. AK terlihat sangat antusias dalam KKp ini.

(2). Tahap Peralihan

Saat tahap peralihan, praktikan menjelaskan kembali mengenai pengertian dan tujuan KKp. Lalu praktikan menanyakan kesiapan AK serta mengulangi lagi bahwa masalah yang dibahas adalah masalah pribadi mereka dan bagaimana ciri-ciri dari masalah pribadi.

(3). Tahap Kegiatan

Pada tahap kegiatan, PK memulai dengan memberi contoh masalah keluarga. Kemudian PK meminta setiap anggota untuk mengemukakan satu masalah yang mereka rasakan saat itu. Dari masalah yang telah dikemukakan, AK memusyawarahkan masalah mana yang akan dibahas. Masalah yang disepakati bersama untuk dibahas yaitu masalah salah satu klien yaitu sosial berkaitan dengan "Keluarga broken home". PK menanyakan kesediaan AK dan AK tersebut bersedia jika masalahnya dibahas. Selanjutnya klien menceritakan

masalahnya secara lengkap dan masalah tersebut dibahas secara tuntas dengan teori person centered dalam person center memberikan.

Selama tahap kegiatan, dinamika kelompok kurang terasa. Sebagian besar AK perlu dipancing atau dimotivasi terlebih dahulu untuk menyuarakan suaranya. Tapi ada beberapa AK yang memang sangat aktif selama proses konseling kelompok. Kemudian PK menanyakan kesimpulan dari KKp ini pada AK. Setelah itu PK juga menegaskan kesimpulan dari KKp ini. Kegiatan selingan dilakukan dengan permainan "Pil Banana" bagi AK yang diawal permainan tadi kalah, mendapat reward yaitu dengan menjadi pemimpin permainan "Pil Banana". Terlihat semua AK menikmati keseruan permainan ini.

Rogers (dalam Ivey dan Downing, 1980, Corey, 1986) mensyaratkan enam kondisi yang diperlukan dalam menciptakan hubungan antar keduanya dalam rangka menciptakan perubahan kepribadian:

1. Ada dua orang dalam kontak psikologis
2. Orang pertama disebut klien, orang yang mengalami inkongruensi.
3. Orang kedua, disebut konselor, adalah orang yang kongruen yang dapat mengaktualisasikan dirinya.
4. Terapis memberikan perhatian positif (unconditional positive regard) dan peduli terhadap klien.
5. Terapis mengalami pemahaman empatik terhadap ukuran internal klien untuk membentuk sikap atau keputusan dan usaha untuk mengomunikasikannya dengan klien.
6. Komunikasi klien kepada konselor yang berupa pemahaman empatik dan penghargaan positif tanpa syarat adalah dalam rangka pencapaian derajat minimal.

Dalam perspektif Rogers hubungan klien berciri kesamaan derajat, karena terapis tidak merahasiakan pengetahuannya atau berusaha untuk menjadikan proses terapeutik sebagai suatu hal sifatnya bukan mistis dalam rangka proses perubahan yang ada dalam diri klien

(4). Tahap Pengakhiran

Saat tahap pengakhiran, dari menjelaskan kegiatan akan diakhiri karena sudah lebih dari kesepakatan waktu, menanyakan UCA, kegiatan lanjutan, terima kasih, dan perpisahan telah terlaksana, pembacaan doa penutup. Selanjutnya salam perpisahan

Evaluasi

Secara keseluruhan, untuk bimbingan kelompok AK memiliki pemahaman baru mengenai kekerasan pada anak berkaitan dengan faktor penyebab kekerasan pada anak, diskusi tentang cara menghadapi broken home, serta solusi untuk menyikapi kekerasan pada anak. Perasaan AK semuanya menjawab senang karena mendapat pengetahuan baru, teman baru dan pengalaman baru

serta kegiatan yang menyenangkan dan penuh pembelajaran.

Untuk konseling kelompok, pemahaman baru yang diperoleh klien adalah mengenai permasalahan persahabatan klien yaitu berupa cara menyikapi perbuatan teman yang tidak sesuai dengan kehendak, dll. Perasaan yang dirasakan AK adalah lega, sangat serius, dan bisa berbagi keluh kesah pada AK yang lain. Hal yang akan dilakukan setelah mengikuti layanan adalah lebih bijak menyikapi dan mengontrol emosi. Untuk semua Laiseg dapat dilihat dan dibaca dilampiran.

KESIMPULAN

Analisis

Berdasarkan hasil konseling yang dilakukan antara konselor dan konseli arah dari konseling *client-centered* analisis yang dari hasil konseling adalah Konseli memiliki permasalahan yang dimiliki antara self ideal yaitu teman kos yang seharusnya membersihkan kamar dan piket kos dan self experience konseli yang punya teman kos yang pernah kos yang sangat bersih dan galak dalam membersihkan kamar mandi. Konselor mencoba mengarahkan dari perasaan konseli

Saran

Saran kepada konselor:

1. Klarifikasi atau tanggapan yang diberikan terkadang melenceng dari pernyataan.
2. Dalam menggali diri konseli belum terlalu terkonsep
3. Pemilihan kata dalam menyusun kalimat masih kurang tepat sehingga terkadang tidak dipahami oleh konseli

DAFTAR PUSTAKA

Literatur

- Corey, Gerald. 2013. *Teori dan paktek konseling & psikoterapi*. Aditama: Bandung
- Dewa Ketut Sukardi. 2000. *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- J & S Garrett. *Person-Centred Therapy a Guide To Counseling Therapies (DVD)*. Journal. Australian Institute of Professional Counsellors.
- Latipun. 2001. *Psikologi Konseling*. Malang: UMM.
- John W. Santrock (2007). *Perkembangan Anak*. Jilid 1 Edisi kesebelas. Jakarta : PT. Erlangga

Jurnal

- Intaglia Harsanti,dkk (2013). Kenakalan Pada Remaja yang mengalami perceraian orang tua. oceeding PESAT (Psikologi, Ekonomi, Sastra, Arsitektur & Teknik Sipil) Vol. 5 Oktober 2013 Bandung, 8-9 Oktober 2013 ISSN: 1858-2559
- Kadek Vivien Windayani, dkk. (2014). Penerapan Konseling Client-Centered dengan Teknik Permisif untuk Meningkatkan Harga Diri Siswa Kelas X. Iis 2 sma negeri 2 singlaraja.

*e-journal Undiksa Jurusan Bimbingan
Konseling. Volume: 2 No 1. Singaraja*

Artikel

Achmad Juntik, Strategi Layanan Bimbingan dan
Konseling,(Bandung:Refika Aditama, 2009),
hlm. 56

M. Yusuf M. Dampak Perceraian Orang Tua
Terhadap Anak. Online.[https://jurnal.ar-
raniry.ac.id/index.php/bayan/article/.../112/1
01](https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bayan/article/.../112/101)

PKBI DIY.2009. Siapa Siah Remaja?. Online.
<http://pkbi-diy.info/?p=3005> (diakses pada
12 Maret 2018)

Solo Pos. 2017. Sesemester ada Janda baru 1.627 di
Semarang . Online.
[http://www.solopos.com/2017/07/22/percerai
an-semarang-sesemester-ada-1-626-janda-
baru-di-semarang-835827](http://www.solopos.com/2017/07/22/percerai-an-semarang-sesemester-ada-1-626-janda-baru-di-semarang-835827) (diakses pada19
Februari 2018)

PELAKSANAAN PENDIDIKAN SEKS PADA ANAK USIA DINI OLEH ORANG TUA DAN GURU DI TK PAMEKAR BUDI DEMAK

Nhimas Ajeng Putri Aji✉, Tritjahjo Danny Soesilo, Yustinus Windrawanto

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Kristen Satya Wacana

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang pelaksanaan pendidikan seks oleh orang tua dan guru di TK Pamekar Budi Demak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan wawancara. Subjek dalam penelitian yaitu guru, orang tua dan kepala sekolah. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *Model Miles and Huberman*. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pelaksanaan pendidikan seks oleh guru sudah dilakukan, sedangkan pelaksanaan pendidikan seks oleh orang tua tergantung tingkat pendidikan orang tua. Orang tua yang mempunyai pendidikan tinggi lebih paham tentang pendidikan seksual.

Kata kunci: pelaksanaan , pendidikan seks, anak usia dini

Abstract

The aims of this research is to describe the implementation of sex education by parents and teachers in kindergarten " Pamekar Budi", Demak. This research uses qualitative descriptive approach. Using data collection techniques interviews. The subject in this research are teachers, parents, and principals. The analysis techniques that using in the research is Miles and Huberman. Result of this research are implementation of sex education by teacher was done, while the implementation of sex education by parent depending on the level of educations parents. Parents who have a college education more know about sexual education.

Keyword : implementation, sexeducation, early childhood

✉Alamat korespondensi:
Kampus UMK Gondangmanis, Bae Kudus Gd. L. Lt I PO. BOX 53 Kudus
Tlp (0291) 438229 Fax. (0291) 437198
E-mail: 132014064@students.uksw.edu

ISBN: 978-602-1180-70-9

PENDAHULUAN

Anak adalah generasi masa depan, sehingga sudah menjadi kewajiban orang tua untuk menjaga agar anak dapat melewati masa tumbuh kembangnya dengan rasa aman dan nyaman. Pengalaman yang baik di masa kecil akan mengoptimalkan tumbuh kembangnya, sedangkan pengalaman buruk dapat mengganggu tumbuh kembangnya. Ada beberapa hal yang bisa menghancurkan hidup seorang anak, yaitu penyalahgunaan seks antara lain pornografi, aborsi dan zina, sedangkan narkoba dianggap mempunyai andil dalam peningkatan seks bebas dikalangan remaja Yasmira (dalam Ambarwati, 2013). Gambaran mengenai banyaknya seks bebas maupun seks di bawah umur diduga antara lain karena mereka kurang memahami perilaku seks yang sehat. Hal ini berkaitan dengan kurang terbukanya informasi mengenai seks yang benar dalam masyarakat, bahkan muncul kecenderungan membiarkan seks dianggap tidak bermoral dan tabu jika dibicarakan secara terbuka Martin (dalam Avin dan Ira, 2015).

Orang tua sangat berperan dalam memberikan pemahaman yang benar tentang seksualitas. Permasalahannya, orang tua dalam hal ini masih sungkan membicarakan hal yang berkaitan dengan seks kepada anak, dan menganggap hal itu tabu, dan belum perlu diberikan kepada anak-anak sejak dini (Retno, 2013). Maraknya kasus kekerasan seksual pada anak (*child abuse*) yang dilakukan oleh orang-orang terdekat anak termasuk keluarga menunjukkan pentingnya pemahaman akan pendidikan seks usia dini. Masalah pendidikan seks kurang diperhatikan oleh orang tua sehingga orang tua menyerahkan semua pendidikan termasuk pendidikan seks pada pihak sekolah. Padahal yang bertanggung jawab mengajarkan pendidikan seks di usia dini adalah orang tua, sedangkan sekolah hanya sebagai pelengkap dalam memberikan informasi kepada anak. Peran orang tua, terutama ibu sangat penting untuk mengenalkan pendidikan pendidikan seks sejak dini untuk anaknya (Listiyana, 2012).

Pendidikan seks bukan hanya mempelajari tentang aspek biologi atau sosial tetapi menyangkut masalah psikologis, budaya, moral, etika dan hukum (Bruess&Greenberg, 1994). Menurut Halstead & Reiss, 2003 tujuan utama pendidikan seks tidak hanya memberikan informasi tentang seksualitas tetapi juga menumbuhkan sikap, perilaku positif, dan refleksi kritis terhadap pengalaman individu (dalam Qibtiyah, 2006). Tujuan lain dari pendidikan seks tidak hanya mencegah dampak negative dari perilaku seks di usia dini, tetapi lebih menekankan pada kebutuhan akan informasi yang benar dan luas tentang perilaku seks serta berusaha memahami seksualitas

manusia sebagai bagian penting dari kepribadian yang menyeluruh Bruess & Greenberg (dalam Qibtiyah, 2006).

Di Indonesia banyak anak-anak tidak mendapatkan pendidikan seks yang benar dan cukup. Anak-anak justru mendapat informasi tentang seks dari teman sebaya, internet, dan majalah. Padahal sumber informasi tersebut belum tentu benar dan dapat dipertanggung jawabkan Kusumawati (dalam Sholikhah, 2014). Masalah kejahatan seksual yang menimpa anak (korban) karena anak tidak memiliki bekal pengetahuan yang bisa membuat anak mengantisipasi berbagai kemungkinan perlakuan buruk masalah seks. Tanpa pengetahuan yang memadai, anak dengan mudah dijadikan korban oleh oknum-oknum yang tidak bertanggung jawab untuk itulah sangat perlu pendidikan seks yang tepat untuk anak-anak agar mereka mendapat bekal memadai. Pendidikan seksual bukan hanya mengantisipasi anak menjadi korban kejahatan seksual tetapi juga mencegah anak menjadi pelaku dari kejahatan disebabkan adanya kelainan seksual (Asmoro, 2006). Kasus anak menjadi korban kejahatan seksual dapat dilihat salah satunya pada data yang diberikan oleh Bomantama (2017). Komisi Nasional Perlindungan Anak (Komnas PA) mendapat laporan sebanyak 2.737 kasus kekerasan terhadap anak di tahun 2017. Dari 2.737 kasus yang dilaporkan menghasilkan 2.848 korban yang 52 persen di antaranya merupakan kekerasan seksual. kekerasan seksual yang terjadi, kasus sodomi menjadi yang terbanyak yaitu 771 kasus (54 persen), pencabulan sebanyak 511 kasus (36 persen), perkosaan sebanyak 122 kasus (9 persen), dan 'incest' sebanyak 20 kasus (1 persen) (Bomantama, 2017).

Kejadian diatas merupakan dampak dari kurangnya pendidikan seks sejak dini. Memang pada dasarnya itu adalah hal yang tabu, tetapi tergantung dari bagaimana orang tua atau guru menyampaikannya. Selama ini kekeliruan pengertian, cara penyampaian, penggunaan istilah atau perumpamaan yang tidak tepat dari orang tua mengakibatkan anak tidak mempunyai pemahaman seksual dengan benar (Asmoro, 2006).

Peneliti memilih TK Pamekar Budi karena berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan guru TK masih minimnya pelaksanaan pendidikan seksual yang dilakukan oleh orang tua. Peneliti memilih orang tua dan guru karena orang tua sangat berperan dalam membimbing dan mendidik anak berkaitan dengan pendidikan seks guru juga mempunyai peran untuk memberikan materi mengenai pendidikan seks dan mengajarkan pendidikan seks kepada anak usia dini sesuai dengan tingkatan usia.

Pendidikan seksual

Pendidikan seksual adalah upaya memberi pengetahuan yang benar kepada anak untuk menyiapkan anak beradaptasi secara baik dengan sikap-sikap seksual dimasa depan kehidupannya; dan pemberian pengetahuan ini menyebabkan anak memperoleh kecenderungan logis yang benar terhadap masalah-masalah seksual dan reproduksi Gawshi(dalam Madani, 2003).

Pendidikan seks memuat tiga cakupan yaitu penerangan atau penyuluhan (*sex information*),⁵ pengajaran (*instruction*), dan pendidikan (*education in sexuality*). Penyuluhan maksudnya memberikan penerangan duduk perkara dengan sebenarnya aktivitas seks yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan golongan umur, di dalamnya memuat aspek biologis (anatomi dan fisiologi) dari fungsi reproduksi. Sedangkan pendidikan seks memuat aspek etika, moral, agama, sosial, dan pengetahuan lain (Rosyid, 2007).

Menurut Ilmawati (dalam Listiyana, 2012) pokok-pokok pendidikan seks yang bersifat praktis, yang perlu diterapkan dan diajarkan kepada anak adalah sebagai berikut :

1. Menanamkan rasa malu pada anak. Rasa malu harus ditanamkan kepada anak sejak dini. Jangan biasakan anak-anak, walau masih kecil, bertelanjang di depan orang lain; misalnya ketika keluar kamar mandi, berganti pakaian, dan sebagainya. Membiasakan anak sejak kecil untuk selalu menutup bagian *sensitive*.
2. Menanamkan jiwa maskulinitas pada anak laki-laki dan jiwa feminitas pada anak perempuan. Secara fisik maupun psikis, laki-laki dan perempuan mempunyai perbedaan mendasar. Adanya perbedaan ini bukan untuk saling merendahkan, namun semata-mata karena fungsi yang berbeda yang kelak akan diperankan anak.
3. Memisahkan tempat tidur mereka. Usia antara 7-10 tahun merupakan usia saat anak mengalami perkembangan yang pesat. Anak mulai melakukan eksplorasi ke dunia luar. Anak tidak hanya berpikir tentang dirinya, tetapi juga mengenai sesuatu yang ada di luar dirinya. Pemisahan tempat tidur merupakan upaya untuk menanamkan kesadaran pada anak tentang eksistensi dirinya. Jika pemisahan tempat tidur tersebut terjadi antara dirinya dan orangtuanya, setidaknya anak telah dilatih untuk berani mandiri. Anak juga dicoba untuk belajar melepaskan perilaku lekatnya dengan orang tuanya. Jika pemisahan tempat tidur dilakukan terhadap anak dengan saudaranya yang berbeda jenis kelamin, secara langsung ia telah ditumbuhkan kesadarannya tentang eksistensi perbedaan jenis kelamin.

4. Mendidik menjaga kebersihan alat kelamin. Mengajari anak untuk menjaga kebersihan alat kelamin selain agar bersih dan sehat sekaligus juga mengajari anak tentang najis. Anak juga harus dibiasakan untuk buang air pada tempatnya (*toilet training*). Dengan cara ini akan terbentuk pada diri anak sikap hati-hati, mandiri, mencintai kebersihan, mampu menguasai diri, disiplin, dan sikap moral yang memperhatikan tentang etika sopan santun dalam membuang hajat.

Mendidik anak agar selalu menjaga pandangan mata. Telah menjadi fitrah bagi setiap manusia untuk tertarik dengan lawan jenisnya. Namun, jika fitrah tersebut dibiarkan bebas lepas tanpa kendali, justru hanya akan merusak kehidupan manusia itu sendiri. Begitu pula dengan mata yang dibiarkan melihat gambar-gambar atau film yang mengandung unsur pornografi. Karena itu, jauhkan anak-anak dari gambar, film, atau bacaan yang mengandung unsur pornografi dan pornoaksi.

6.

Tujuan pendidikan seksual

Tujuan pendidikan seks adalah memberikan informasi yang benar dan memadai kepada generasi muda sesuai kebutuhan untuk memasuki masa baligh (dewasa), menjauhkan generasi muda dilemah kesalahpahaman tentang seksual, mengatasi problem seksual, dan supaya generasi muda memahami batas hubungan dengan lawan jenis (Utsman, 1997).

Menurut Rusmini seorang psikolog pendidikan, seks bagi anak wajib diberikan orangtua sedini mungkin. Pendidikan seks wajib diberikan orangtua pada anaknya sedini mungkin. Tepatnya dimulai saat anak masuk play group (usia 3-4 tahun), karena pada usia dini anak sudah dapat mengerti mengenai organ tubuh mereka dan dapat pula dilanjutkan dengan pengenalan organ tubuh internal (Anik, 2012).

Anak usia dini

Anak usia dini secara umum adalah anak-anak yang berusia di bawah 6 tahun. Jadi mulai dari anak itu lahir hingga sampai mencapai umur 6 tahun ia akan dikategorikan sebagai anak usia dini. Usia dini biasa disebut *golden age* karena fisik dan motorik anak berkembang dan bertumbuh dengan cepat, baik perkembangan emosional, intelektual, bahasa maupun moral (budi pekerti). Bahkan ada yang menyatakan bahwa pada usia empat tahun 50% kecerdasan telah tercapai, dan 80% kecerdasan tercapai pada usia delapan tahun. Di masa-masa ini lah sebaiknya anak mulai diarahkan (Pratini, 2010).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan menggunakan teknik

pengambilan data wawancara, data yang ingin digali peneliti yaitu tentang pelaksanaan pendidikan seksual pada anak usia dini, bagaimana orang tua dan guru memberikan pendidikan seksual, faktor apa saja yang menghambat orang tua dan guru dalam memberikan pendidikan seksual (Sugiyono, 2012).

Subjek penelitian ini adalah orang tua berdasarkan tingkat pendidikan, guru dan kepala sekolah. Dalam teknik pengumpulan data, menggunakan triangulasi sumber yaitu untuk mendapatkan data dari sumber yang berbeda-beda dengan teknik yang sama. Sedangkan teknik analisis data peneliti menggunakan Model Miles and Huberman. Aktivitas dalam analisis data yaitu *data reduction, data display, dan conclusion drawing/ verification* (Sugiyono, 2012).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Hasil

1. Pemahaman subjek tentang pelaksanaan pendidikan seks

Pemahaman subjek mengenai pelaksanaan pendidikan seks meliputi; Pendidikan seks mencakup 3 hal: penerangan, pengajaran, pendidikan (Rosyid, 2007). Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa subjek ditemukan fakta-fakta yang berbeda-beda mengenai pelaksanaan pendidikan seks pada anak usia dini seperti pertanyaan pemahaman tentang seks dapat dilihat pada kode (A1, B1, C1), (D1, E1, F1) dan (G1). Dari beberapa informan mempunyai pemahaman yang berbeda mengenai seks sedangkan pemahaman tentang pendidikan seks, pandangan pemberian materi pendidikan seks pada anak usia dini jawaban dari kode G dan K sudah paham mengenai pendidikan seks dan pemberian materi pendidikan seks sudah pantas diberikan pada anak sesuai tahapan usia anak dapat dilihat pada kode (A2, A3, A4, A5), (B2, B3, B4), (C2, C3, C4, C5) dan (G2, G3, G4).

Sedangkan kode O mempunyai jawaban yang berbeda-beda dapat dilihat pada kode (D2) sedangkan orang tua OE dan OF mempunyai jawaban yang sama dapat di lihat pada kode (E2, F2) menyatakan bahwa belum paham mengenai pendidikan seksual. Pertanyaan mengenai di usia PAUD sudah pantaskah anak mengenal seks dan pandangan pemberian materi pendidikan seks pada anak usia dini dari beberapa informan menganggap pantas diajarkan untuk menghindari anak dari kejahatan seksual dapat dilihat pada kode (A6, B5, C6, C7, G5, G6). Dari subjek kode O mempunyai jawaban yang sama bahwa belum pantas diberikan karena usia masih terlalu kecil dapat dilihat dari kode (E3, F3, D6, E5, F6) sedangkan salah satu informan kode O mempunyai jawaban yang

berbeda yaitu tergantung cara menyampaikannya dapat di lihat pada kode (D3).

Pertanyaan selanjutnya mengenai hambatan dalam mengajarkan pendidikan seks, dari beberapa subjek dengan kode G mempunyai hambatan yang sama yaitu anak banyak bertanya sehingga harus menyiapkan jawaban yang membuat anak tidak bertanya-tanya dapat di lihat pada salah satu kode (C15, C16, C17 C18) dan (G16, G17, G18). Selanjutnya informan kode O mempunyai jawaban yang berbeda kedua orang tua OE dan OF menganggap bahwa anak masih terlalu kecil belum pantas diajarkan dapat di lihat pada kode (E15, F16) sedangkan OD hambatan yang dialami anak sangat aktif bertanya sehingga harus menjelaskan dengan benar (D16, D17).

2. Upaya subjek dalam memberikan pendidikan seks

Ada beberapa upaya dalam memberikan pendidikan seksual yaitu: menyiapkan untuk beradaptasi secara baik dengan sikap-sikap seksual dimasa depan (Gawshi). Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa subjek ditemukan fakta-fakta yang berbeda-beda seperti pertanyaan mengenai mengajarkan berpakaian yang sopan untuk menutup aurat mengingat pedofilia yang semakin marak dari beberapa informan menganggap sudah mengajarkan anak seperti menggunakan dalaman jika memakai rok untuk anak perempuan sedangkan untuk anak laki-laki menggunakan CD dapat di lihat dari salah satu informan pada kode (B10, B11).

Sedangkan pada kode O dengan pertanyaan membiasakan anak mempunyai kebiasaan yang sopan (misalnya mandi harus dikamar mandi atau ditempat terbuka) dari ketiga subjek mempunyai jawaban yang sama yaitu harus di KM dapat dilihat pada kode (D8, E7, F8). Sedangkan pada kode O dengan pertanyaan mengenai sudah diterapkan pendidikan seks di TK Pamekar Budi kepala sekolah menyatakan sudah diterapkan dapat dilihat pada kode (G7, G8, G9, G10).

Memperoleh kecenderungan logis yang benar terhadap masalah- masalah seksual dan reproduksi (Gawshi). Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa subjek ditemukan fakta-fakta yang berbeda-beda seperti pertanyaan mengenai mengajarkan kepada anak bagian-bagian tubuh yang boleh dan tidak boleh disentuh orang lain jawaban dari beberapa subjek kode G mempunyai kesamaan yaitu sudah diajarkan oleh anak bahwa alat vital tidak boleh disentuh orang lain kecuali diri sendiri dan mama dapat di lihat pada kode (A9, B7, B8, B9, C10, C11, C12). Sedangkan pada kode O dengan pertanyaan mengenai sudahkah orang tua menjelaskan bagian-bagian tubuh yang tidak boleh disentuh orang lain kedua orang tua kode OE dan OF menyatakan belum menjelaskan kepada anak

dapat dilihat pada kode (E8, F9) sedangkan subjek dengan kode OD menyatakan sudah menjelaskan kepada anak dapat dilihat pada kode (D9).

Pertanyaan lain mengenai bagaimana mengalihkan perhatian anak yang suka memainkan alat kelaminnya ketiga orang tua mempunyai jawaban yang berbeda-beda yaitu OD menyatakan menanyakan dulu kenapa dapat dilihat kode (D10) sedangkan OE menyatakan mengajak anak ngobrol dapat dilihat pada kode (E9) selanjutnya OE menyatakan kurang tau dapat dilihat pada kode (F10). Pertanyaan selanjutnya mengenai pernahkan anak bertanya kepada orang tua berkaitan dengan seks misalnya kenapa ibu tidak sholat dan dari mana adek bayi dilahirkan dari ketiga subjek mempunyai jawaban yang sama yaitu tidak akan menjelaskan dengan benar kepada anak hanya mengalihkan dapat dilihat pada kode (D13, E12, F12). Pertanyaan selanjutnya hanya diajukan untuk subjek dengan kode O yaitu mengenai pertanyaan mengenai mengarahkan anak untuk menutup bagian-bagian sensitive dari kedua informan menjawab sudah diarahkan untuk memakai pakaian yang sopan dapat dilihat pada kode (E13, F13, F14) sedangkan salah satu orang tua menjawab tergantung eventnya (D14).

3. Upaya subjek memberikan informasi tentang seks

Ada beberapa upaya dalam memberikan informasi tentang seksual :

a. Pentingnya informasi tentang seks untuk mengatasi informasi yang negative di luar lingkup keluarga (Nurul, 2012). Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa subjek ditemukan fakta-fakta yang berbeda-beda seperti pertanyaan mengenai jika anak diberikan pendidikan seks akan melindungi kehidupannya yang akan datang dan dari perilaku seks yang menyimpang dari ketiga guru yang peneliti wawancarai mendapatkan jawaban yang mempunyai kesamaan yaitu tergantung lingkungan yang membesarkan anak dapat dilihat pada kode (A13, B17, C21).

Pertanyaan selanjutnya mengenai komunikasi guru dengan wali murid mengenai pendidikan seks untuk mencegah anak mendapat informasi seks yang salah beberapa guru yang peneliti wawancara menyatakan bahwa sudah ada komunikasi dengan wali murid dapat dilihat pada kode (B18, B19, C22) sedangkan salah satu guru menyatakan bahwa ketika masuk tahun ajaran baru sekolah memberikan sosialisasi untuk orang tua mengenai pendidikan seks dapat dilihat pada kode (A14). Pertanyaan selanjutnya mengingat maraknya kasus pedofilia dan pencabulan hal apa yang dilakukan pihak sekolah untuk mengantisipasinya, KG menyatakan memberikan himbauan kepada anak dapat di lihat pada kode (G13, G14, G15).

4. Pelaksanaan pendidikan seks

Ada beberapa hal dalam melaksanakan pendidikan seks diatantarnya:

Menanamkan rasa malu (Ilmawati, 2012). Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa subjek ditemukan fakta-fakta yang berbeda-beda seperti pertanyaan cara mengajarkan rasa malu kepada anak dari subjek kode G dan O menggunakan cara menegur anak secara langsung jika melakukan hal yang dirasa kurang pantas dapat dilihat pada kode (A11, B12, B13, C14, D15, E14, F15).

Menanamkan jiwa maskulin dan feminim. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa subjek ditemukan fakta-fakta yang berbeda-beda seperti pertanyaan yang diajukan untuk subjek kode G yaitu mengajarkan perbedaan laki-laki dan perempuan dari informan kode G sudah mengajarkan anak tentang perbedaan laki-laki dan perempuan dapat dilihat pada kode (A7, A8, B6, C8, C9). Sedangkan pertanyaan untuk kode O yaitu mengenai jika anak perempuan bermain permainan laki-laki dan sebaliknya dari ketiga subjek menjawab tidak masalah tergantung bagaimana mendidiknya dapat di lihat pada kode (D7, E6, F7).

Memisahkan tempat tidur. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa subjek ditemukan fakta-fakta yang berbeda-beda seperti pertanyaan yang diajukan untuk subjek kode O pertanyaan mengenai memisahkan tempat tidur anak yang berbeda jenis kelamin dari ketiga jawaban subjek mempunyai kesamaan yaitu dipisah jika memang ada tempatnya, jika tidak minimal beda tempat tidur atau guling dapat di lihat pada kode (D11, D12, E10, E11, F11).

Mendidik menjaga kebersihan. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa subjek ditemukan fakta-fakta yang berbeda-beda seperti pertanyaan yang diajukan untuk subjek kode O pertanyaan mengenai mengajarkan kebersihan pada anak dari ketiga subjek menjawab selalu menanamkan dan mengutamakan kerbersihan terutama bagian alat vital dapat di lihat pada kode (D21, D22, E19, E20, F19).

Mendidik anak agar selalu menjaga pandangan mata. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa subjek ditemukan fakta-fakta yang berbeda-beda seperti pertanyaan yang diajukan untuk subjek kode O pertanyaan mengenai apakah orang tua mengizinkan anak untuk bermain hp dan sejauh mana pengawasan orang tua terhadap pengawasan penggunaan hp dari kedua subjek mengizinkan anaknya bermain hp dan selalu mengawasi dapat dilihat pada kode (D18, D19, E16, E17) sedangkan salah satu orang tua siswa menyatakan tidak mengizinkan anak bermain hp dapat dilihat pada kode (F17). Pertanyaan selanjutnya jika anak tidak sengaja membuka konten porno apa yang akan dilakukan

orang tua menjelaskan atau memarahi dari ketiga informan menjawab menjelaskan kepada anak dapat dilihat pada kode (D20, E18, F18).

Pembahasan

Berdasarkan analisis data di temukan bahwa pelaksanaan pendidikan seks sesuai teori yang dikemukakan oleh Gawshi (2003), Moh Rosyid (2007), Nurul Chormaria (2012), dan Ilmawati (2012) mengenai: 1) Pendidikan seks meliputi penerangan, pengajaran, pendidikan dalam hal ini pendidikan seks 2) Memperoleh kecenderungan yang logis terhadap masalah-masalah seksual dan reproduksi 3) Beradaptasi secara baik dengan sikap-sikap seksual dimasa depan. 4) Pentingnya informasi tentang pendidikan seks untuk mengatasi informasi negative diluar lingkup keluarga. Pokok-pokok pendidikan seks yang bersifat praktis, yang perlu diterapkan dan diajarkan kepada anak usia dini adalah 1) Menanamkan rasa malu 2) Menanamkan jiwa maskulin atau feminisme 3) Memisahkan tempat tidur 4) mendidik menjaga kebersihan 5) Mendidik anak agar selalu menjaga pandangan mata.

Didukung dengan beberapa pertanyaan yang mengacu pada teori di atas dari hasil wawancara dengan guru dapat ditarik kesimpulan bahwa guru sudah menerapkan pendidikan seks seperti pengenalan bagian tubuh, mengajarkan berpakaian yang sopan, bagian tubuh yang tidak boleh disentuh orang lain, KM sekolah sudah berbeda antara laki-laki dan perempuan. Sedangkan hasil wawancara dengan orang tua pendidikan seks belum sepenuhnya dilaksanakan oleh orang tua karena menganggap hal itu tabu. Orang tua yang mempunyai pendidikan lebih tinggi sudah menerapkan pendidikan seks walaupun dianggap tabu sedangkan orang tua yang berpendidikan rendah belum paham dan belum menerapkan sepenuhnya pendidikan seks karena menganggap bahwa belum pantas diberikan karena usia masih terlalu kecil. Selanjutnya hasil wawancara dengan Kepala sekolah dapat ditarik kesimpulan bahwa pelaksanaan pendidikan seks di TK Pamerkar Budi sudah diterapkan oleh kepala sekolah dan guru walaupun hanya sebatas pengenalan sesuai tahap usia anak.

Berdasarkan pembahasan di atas penulis berpendapat bahwa Pelaksanaan Pendidikan Seks oleh Orang Tua dan Guru di TK Pamekar Budi Demak bahwa pelaksanaan pendidikan seks di sekolah sudah dilaksanakan oleh Kepala Sekolah dan Guru. Sedangkan pelaksanaan pendidikan seks oleh orang tua masih belum sepenuhnya dilakukan. Tingkat pendidikan orang tua sangat berpengaruh terhadap pelaksanaan pendidikan seks pada anak usia dini. Orang tua yang mempunyai pendidikan tinggi lebih paham dan menerapkan pendidikan

seksual sedangkan orang tua yang berpendidikan rendah tidak paham mengenai pendidikan seksual dan merasa bahwa pendidikan seks belum pantas diberikan kepada anak.

Berdasarkan kesimpulan di atas mengenai tingkat pendidikan orang tua sangat berpengaruh pada pelaksanaan pendidikan seksual pada anak usia dini. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Retno (2013) yang berjudul Peran Ibu dalam Penerapan Pendidikan Seksualitas pada Anak Usia Pra Sekolah yang dilakukan di TK SBI Kroyo, Karangmalang, Sragen yang menyatakan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara tingkat pendidikan ibu dengan penerapan pendidikan seksualitas pada anak usia pra sekolah.

Kesimpulan di atas juga mendukung hasil penelitian Rokhana (2014) tentang Persepsi Orang Tua terhadap Pendidikan Seksual pada Anak Usia Dini di Desa Tawang Kec. Weru Kab. Sukoharjo. Menemukan bahwa terdapat perbedaan persepsi orang tua terhadap pendidikan seks pada anak usia dini dan adanya factor yang berhubungan dengan persepsi orang tua yakni pendidikan. Pendidikan orang tua sangat berpengaruh dalam melaksanakan pendidikan seks untuk anak usia dini.

SIMPULAN

Pelaksanaan pendidikan seks untuk anak usia dini oleh guru dan kepala sekolah sudah diterapkan dan diajarkan seperti mengenalkan bagian-bagian tubuh dengan benar tanpa menyamakan, mengajarkan bagian-bagian tubuh yang tidak boleh disentuh orang lain, menanamkan rasa malu, mengajarkan berpakaian yang sopan.

Masih ada orang tua yang menganggap bahwa pendidikan seks untuk anak usia dini hal itu tabu belum pantas diberikan untuk anak usia dini. Sedangkan orang tua yang mempunyai pendidikan tinggi menganggap pendidikan seks jika diterapkan pada anak usia dini harus sesuai dengan tahapan usia dan penyampaiannya benar.

Hambatan yang paling dominan dialami oleh guru dan orang tua dalam menyampaikan pendidikan seks untuk anak usia dini yaitu kesiapan guru dan orang tua dalam mendapatkan informasi yang cukup mengenai pendidikan seksual.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, penulis memberikan beberapa saran untuk:

Kepala Sekolah

Sarana prasarana pendukung pendidikan seks bisa diberikan seperti pemasangan poster tentang pendidikan seks yang bisa dibaca atau dilihat terus menerus oleh anak maupun orang tua.

Guru

Berdasarkan masa kerja diharapkan guru yang masa kerjanya sudah lama dapat meningkatkan

pengetahuan tentang pendidikan seks pada anak usia dini

Peneliti lain

Penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk melakukan penelitian lebih lanjut. Disarankan kepada peneliti lain untuk meneliti mengenai pengembangan modul pendidikan seks untuk anak usia dini yang dapat digunakan dalam pembelajaran atau referensi bagi guru maupun orang tua.

Orang Tua

Diharapkan orang tua dapat memberikan informasi tentang pendidikan seks pada anak usia dini karena orang tua sebagai pendidik awal bagi anak dalam hal ini memberikan pendidikan seks kepada anak.

DAFTAR PUSTAKA

Ambarwati, Retno. (2013). "Peran Ibu Dalam Penerapan Pendidikan Seksual Pada Anak Usia PRA Sekolah "Prosiding Konferensi Nasional PPNI Jawa Tengah 2013, tersedia dalam <http://id.portalgaruda.org/?ref=browse&mod=viewarticle&article=98535> , diunduh pada tanggal 28 September 2017.

Achmad, Andi. (2016). "Peran Orang Tua Terhadap Pengetahuan Seks Pada Anak Usia Dini" *Jurnal Equilibrium*. Vol. IV, No.2, tersedia dalam <https://media.neliti.com/media/publications/70301-ID-peran-orang-tua-terhadap-pengetahuan-seks.pdf>, diunduh pada tanggal 29 Oktober 2017.

Asmoro, Guno. (2006). *SEX EDUCATION For Kids*. Yogyakarta: Kreasi Wacana

Bomantama, Rizal. (2017). Kekerasan Seksual Dominasi Kekerasan Terhadap Anak di Tahun 2017. *Tribunnews* (27 Desember 2017), tersedia dalam <http://www.tribunnews.com/nasional/2017/12/27/kekerasan-seksual-dominasi-kekerasan-terhadap-anak-di-tahun-2017?page=2>, diunduh pada tanggal 6 febuari 2018

Chomaria, Nurul.(2012). *Pendidikan seks untuk anak*. Solo: AQWAM

Hasan, Maimunah. (2009). *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*.Jogjakarta: DIVA press

Ihsan, Fuad. (2013) . *Dasar- Dasar Kependidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Ira, Avin. (2015) "Evektivitas Pendidikan Seksual Dini Dalam Meningkatkan Pengetahuan Perilaku Seksual Sehat " *Jurnal Psikologi*. No.2, dalam <https://journal.ugm.ac.id/jpsi/article/view/502/5836>, diunduh pada tanggal 27 Oktober 2017.

Listiyana, Anik.(2012) " Peranan Ibu dalam mengenalkan pendidikan seks pada anak usia dini " *EGALITA*.Vol.5,No.2, dalam: <https://ejournal.uin-malang.ac.id/indek.php/egalita/article/view.1998> , di unduh pada tanggal 1 oktober 2017

Madani, Yusuf.(2003). *Pendidikan Seks untuk Anak dalam Islam*. Jakarta: Pustaka Zahra

Moleong,L.J. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Pratini. (2010).*Pengantar Pendidikan Anak Usia Dini* . Yogyakarta: Grafindo Litera Media

Qibtiyah,Alimatul. (2006). *Paradigma Pendidikan Seksualitas*.Yogyakarta: Kurnia Kalam Semesta.

Rokib, Moh.(2008) "Pendidikan Seks Pendidikan Seks pada Anak Usia Dini" *INSANIA*.Vol. 13,No. 2, tersedia dalam <https://media.neliti.com/media/publications/72590-ID-pendidikan-seks-pada-anak-usia-dini.pdf> , diunduh pada tanggal 29 Oktober 2017.

Rasyid, Moh.(2007). *Pendidikan Seks*. Semarang: Syiar Media Publishing.

Safita, Rany. (2014). "Peranan Orang Tua Dalam Memberikan Pendidikan Seksual Pada Anak".*Edu-Bio*.Vol.4, dalam <http://id.portalgaruda.org/index.php?ref=browse&mod=viewarticle&article=252706>, diunduh pada tanggal 28 September 2017.

Sholikhah, Rokhana & Nur. (2014). "Persepsi Orang Tua Terhadap Pendidikan Seks Pada Anak Usia Dini Di Desa Tawang Kecamatan Weru Kabupaten Sukoharjo", dalam <http://eprints.ums.ac.id/29771/> , diunduh pada tanggal 4 oktober 2017

Suharto, Agus. (2006). *Sex Education For Kids*.Yogyakarta: Kreasi Wacana

Sugiyono. (2012). *Memahami penelitian kualitatif*. Bandung: Alfabeta

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED INSTRUCTION* (PBI) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN ANALISIS MAHASISWA SEMESTER 1 PADA MATA KULIAH KONSEP DASAR IPS DI PGSD UHAMKA

Nur Wahyuni^{1✉}, Ika Yatri², Lanjar Pratiwi³

Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran secara umum tentang penerapan model *problem based instruction* pada mata kuliah Konsep Dasar IPS dalam meningkatkan kemampuan analisis mahasiswa PGSD UHAMKA. Subyek penelitian ini adalah mahasiswa semester 1E program studi PGSD UHAMKA tahun akademik 2017/2018. Penelitian yang digunakan yaitu menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan selama tiga siklus. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan tes yang diberikan dalam bentuk uraian (tes *essay*). Tes diberikan sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan *problem based instruction*. Data dari hasil tes yang diperoleh kemudian diolah dengan menggunakan persentase dan dianalisis peningkatan tiap siklus menggunakan uji *Normalized Gain*. Nilai ketuntasan klasikal yang diperoleh pada siklus I adalah 69,44%. Pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 27,78% menjadi 97,22%, dan pada siklus III terjadi peningkatan 2,78% menjadi 100%. Uji *Normalized Gain* menunjukkan adanya peningkatan kemampuan analisis mahasiswa pada siklus 1 sebesar 0,418 dengan kategori sedang, siklus II sebesar 0,358 dengan kategori sedang, dan siklus III sebesar 0,500 dengan kategori sedang. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model *problem based instruction* pada mata kuliah Konsep Dasar IPS dapat meningkatkan kemampuan analisis mahasiswa PGSD.

Kata kunci: Konsep Dasar IPS, Kemampuan Analisis, *Problem Based Instruction*, Penelitian Tindakan Kelas

Abstract

This research aims to obtain a general overview of the implementation of problem model instruction in learning the basic concept of social science course, with the objective to improve the analytical skills of UHAMKA - PGSD students. The subject of this research is the first semester students of class 1E, PGSD UHAMKA, academic year 2017/2018. The methodology used classroom action research (PTK) within three siklus. Method of data collection was done through a quiz in the form of essay. The test was given before and following the lesson using problem based instruction. The result data were processed into a percentage and then the increase in each phase was analyzed by using Normalized Gain test. The classical completeness value obtained in the cycle I is 69.44%. In cycle II there is an increase from 27.78 to 97.22%. And in the cycle III it increases from 2.78 to 100%. The Normalized Gain test showed that in cycle I there is an increase on students' analytical skill by 0,418, which categorized as medium gain. Cycle II showed an increase by 0,358, which categorized as medium gain. Cycle III showed an increase by 0,500, which categorized as medium gain. Therefore it can be inferred that the implementation of problem based instruction to the course of "basic concept of social science" effectively increase analytical skill of PGSD students'.

Keywords: "Basic concept of social science" course, Analytical Skill, *Problem Based Instruction*, Classroom Action Research

✉Alamat korespondensi:
Kampus UMK Gondangmanis, Bae Kudus Gd. L. It I PO. BOX 53 Kudus
Tlp (0291) 438229 Fax. (0291) 437198
E-mail: wahyuni222@yahoo.com

ISBN: 978-602-1180-70-9

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi ini, mahasiswa dituntut dapat berfikir kritis, kreatif dan dapat memecahkan suatu masalah agar dapat bersaing. Selain hal tersebut, adanya perubahan filsafat pendidikan dari paradigma lama yang menekankan pada *behaviouristic* ke paradigma baru yang menekankan pada *constructivistic*, merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di perguruan tinggi melalui penyempurnaan kurikulum, dengan merubah kurikulum dari menekankan pada perilaku (*behaviouristic*) yang berpola *teaching-testing* ke paradigma baru yang menekankan pada proses (*constructivistic*) yang berpola *learning continous improvement* (Wardani, 2015: 146). Paradigma baru mengarahkan belajar pada *experimental learning* yaitu pembelajaran berdasarkan pengalaman konkret, diskusi teman sekelas yang kemudian dijadikan ide dan pengembangan konsep baru (Jauhar, 2011: 35).

Berdasarkan teori di atas, agar proses perkuliahan sesuai dengan paradigma yang baru, maka dosen dituntut agar dapat menerapkan model pembelajaran yang aktif dan inovatif. Model tersebut haruslah dapat menumbuhkan keaktifan mahasiswa dalam menganalisis agar menguasai konsep dengan baik. Mahasiswa yang dapat menguasai konsep dengan baik tidak hanya mampu menghafal sejumlah konsep yang dipelajarinya, namun juga dapat menerapkan pada aspek yang lain dengan cara mengembangkan konsep berpikrinya. Meningkatnya penguasaan konsep dan kemampuan mahasiswa dalam memecahkan permasalahan yang diberikan dosen, pada akhirnya dapat meningkatkan aktivitas mahasiswa dalam proses menganalisis. Kemampuan analisis adalah proses menganalisis yang melibatkan proses memecah-mecah materi menjadi bagian-bagian kecil dan menentukan bagaimana hubungan antara bagian dan antara setiap bagian dan struktur keseluruhannya (Winarti, 2015: 21).

Mata kuliah Konsep Dasar IPS berisi tentang hakikat dan karakteristik IPS, sejarah perkembangan IPS, ruang lingkup dan cakupan konsep dasar IPS, serta konsep dasar ilmu-ilmu sosial yang didalamnya terdapat materi-materi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari mahasiswa. Oleh karena itu, dosen dituntut untuk menerapkan pembelajaran aktif dan inovatif di kelas. Pembelajaran aktif yang diterapkan mendasarkan pada prinsip bahwa cara belajar terbaik bagi mahasiswa adalah dengan melakukan, menggunakan semua inderanya, dan mengeksplorasi lingkungannya. Namun kenyataannya, pada pelaksanaan pembelajaran

mata kuliah Konsep Dasar IPS, masih banyak dosen yang berorientasi pada hasil belajar yaitu kemampuan mahasiswa memperoleh nilai baik, namun tidak pada peningkatan kemampuan analisis mahasiswa dalam pembelajaran di kelas. Pendekatan yang berpusat pada dosen atau dosen yang lebih dominan dalam pembelajaran sebenarnya sudah lama ditinggalkan, namun seringkali dosen menerapkannya dengan alasan agar mahasiswa tenang saat perkuliahan berlangsung. Pembelajaran yang monoton menyebabkan belajar mahasiswa di dalam kelas kurang maksimal. Padahal proses belajar mahasiswa yang aktif sangatlah mempengaruhi hasil belajar.

Keaktifan mahasiswa dalam pembelajaran Konsep Dasar IPS dapat ditumbuhkan dengan pemberian permasalahan yang autentik, sehingga mahasiswa dapat belajar untuk mengembangkan pengetahuan yang sudah ada di dalam dirinya melalui proses menganalisis. Kemampuan analisis menjadi penting karena dalam kehidupan sehari-hari banyak permasalahan-permasalahan yang harus dihadapi dan diselesaikan oleh mahasiswa. Dengan kemampuan analisis inilah mahasiswa akan mampu memahami secara terperinci suatu permasalahan, sehingga nantinya mahasiswa dapat mencari dan memilih cara yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan analisis mahasiswa adalah dengan pemilihan dan penggunaan model pembelajaran yang tepat.

Model yang dapat mengaktifkan mahasiswa agar mahasiswa mengalaminya secara langsung dalam memecahkan permasalahan adalah model *problem based instruction*. Melalui *problem based instruction*, mahasiswa dituntut untuk memecahkan masalah yang terjadi dalam kehidupan nyata, sehingga mereka dapat memecahkan masalah melalui pengalaman langsung dan nyata. Model berbasis masalah atau *problem based instruction* adalah seperangkat model mengajar yang menggunakan masalah sebagai fokus untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, materi dan pengaturan diri (Eggen, 2012: 307). Model *problem based instruction* merupakan salah satu dari model pembelajaran yang dapat digunakan dosen dalam mengaktifkan mahasiswa dalam belajar (Abbas dalam Purwaningsih, dkk, 2012: 4).

Dalam proses pembelajaran, dosen hanya bertindak sebagai fasilitator sedangkan mahasiswa yang dituntut untuk lebih aktif. Pengalaman langsung dalam pembelajaran dapat diperoleh melalui kegiatan laboratorium maupun pengalaman dalam kehidupan sehari-hari. Ketika mahasiswa belajar Konsep Dasar IPS termasuk ilmu-ilmu sosial, maka yang dipelajari adalah ilmu yang mempelajari tentang manusia sebagai makhluk individu dan sosial di dalam masyarakat. Hal tersebut sangatlah dekat dengan kehidupan mahasiswa. Situasi pembelajaran seperti ini akan menantang mahasiswa untuk memecahkan permasalahan yang dihadapinya (Dwijayanti dan Yulianti, 2010: 108).

Kegiatan mahasiswa melalui model *problem based instruction* dalam mata kuliah Konsep Dasar IPS dapat memunculkan pembelajaran yang bermakna karena model ini memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar mengembangkan potensi melalui suatu aktivitas untuk mencari, memecahkan dan menemukan sesuatu. Kebermaknaan dalam pembelajaran dapat diperoleh karena dapat menciptakan komunikasi dua arah antara dosen dan mahasiswa. Pada model *problem based instruction*, pembelajaran dimulai dengan menyajikan permasalahan nyata kepada mahasiswa dan penyelesaiannya membutuhkan kerja sama antar mahasiswa. Menurut Dewi (2016: 36), dalam model pembelajaran berbasis masalah fungsi dosen adalah membimbing dan mendorong mahasiswa untuk menganalisis masalah, mencari informasi, menyusun hipotesis, serta memecahkan suatu permasalahan. Dengan bimbingan dari dosen yang mengarahkan dan mendorong mahasiswa dalam melakukan penyelesaian masalah secara nyata, mahasiswa dapat belajar menyelesaikan tugas-tugas secara mandiri (Nur, 2011: 11).

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). PTK atau *Classroom Action Research (CAR)* yaitu suatu penelitian tindakan yang dilakukan di kelas. PTK merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Arikunto, 2014: 2). Menurut (Daryanto, 2011: 13-14) tujuan dari penelitian tindakan kelas harus sesuai dan konsisten dengan permasalahan yang akan diteliti. Pada penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan analisis mahasiswa semester 1E pada mata kuliah Konsep dasar IPS melalui penerapan *problem based instruction*.

Subyek penelitian ini adalah mahasiswa semester 1 kelas 1E jurusan PGSD UHAMKA sejumlah 36 orang, tahun ajaran 2017/2018. Prosedur penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas dengan tiga siklus. Masing-masing siklus terdiri dari empat kegiatan yaitu: perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflecting*). Setiap siklus dilaksanakan sesuai dengan optimalnya kemampuan analisis mahasiswa semester 1 kelas 1E jurusan PGSD UHAMKA dengan melakukan observasi terhadap hasil belajar dan hasil kemampuan analisis mahasiswa dalam mata kuliah Konsep Dasar IPS.

Untuk mendapatkan data yang akurat dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan observasi, dan dokumentasi. Observasi dalam penelitian digunakan untuk menggambarkan penguasaan kemampuan analisis mahasiswa semester 1 kelas 1E PGSD UHAMKA pada mata kuliah Konsep Dasar IPS dengan menggunakan model *problem based instruction*. Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk menemukan data-data dari mahasiswa PGSD yang menggunakan dokumen-dokumen yang ada misalnya foto saat penerapan model *problem based instruction*. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan soal tes. Tes dilaksanakan setiap awal dan akhir siklus, hal ini dimaksudkan untuk mengukur hasil yang diperoleh mahasiswa sebelum dan setelah pemberian tindakan. Tes dilaksanakan secara individu dan berupa soal *essay*.

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah secara kuantitatif. Data kuantitatif berupa data hasil belajar dari kemampuan analisis mahasiswa memecahkan masalah dalam bentuk soal *essay*, kemudian hasil tersebut dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif dengan menentukan rata-rata dari hasil belajar mahasiswa. Mahasiswa dikatakan tuntas jika memperoleh nilai lebih besar sama dengan ≥ 71 . Menurut Poerwanti (2008: 6-15) skala 100 berangkat dari persentase yang mengartikan skor prestasi sebagai proporsi penguasaan mahasiswa pada suatu perangkat tes dengan batas minimal angka 0 sampai 100 %. Dalam menentukan skor berdasar proporsi berikut rumusnya:

$$\text{Skor} = \frac{B}{S_t} \times 100\%$$

Dimana:

B = banyaknya butir yang dijawab benar (jumlah skor jawaban benar pada tiap butir/ item soal pada tes bentuk uraian)

S_t = skor teoritis (skor maksimal)

Nilai ketuntasan adalah nilai yang menggambarkan proporsi dan kualifikasi penguasaan mahasiswa terhadap kompetensi yang diajarkan. Rumusnya menentukan ketuntasan klasikal adalah sebagai berikut:

$$\% \text{ ketuntasan belajar} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

(Aqib, 2010: 41)

Data hasil belajar mahasiswa dapat dianalisis secara kuantitatif untuk memperoleh kesimpulan dengan menggunakan tabel 3.1 sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Mahasiswa

Tingkat Keberhasilan %	Kualifikasi
>80%	Sangat Tinggi (SB)
60-79%	Tinggi (B)
40-59%	Sedang (C)
20-39%	Rendah (K)
<20%	Sangat Rendah

Data yang dianalisis dalam uji peningkatan ini diperoleh dari hasil observasi terhadap kemampuan analisis mahasiswa semester 1E PGSD UHAMKA. Teknik analisis data dengan mengumpulkan data yang ada kemudian dianalisis menggunakan histogram. Perhitungan dilakukan dua kali, yaitu pada saat *pretest* dan *posttest* untuk setiap siklus. Analisis dilakukan dengan menggunakan rumus gain ternormalisasi rata-rata (*average normalized gain*) oleh Hake dalam Wiyono (2013: 53) dianggap lebih efektif. Skor *pretest* dan *posttest* kemudian dihitung dengan menggunakan rumus *Normalized Gain*.

$$(g) = \frac{S_{post} - S_{pr}}{S_{max} - S_{pr}}$$

Keterangan:

S_{pre} = Skor rata-rata hasil keterampilan mengajar saat *microteaching*

S_{post} = Skor rata-rata hasil keterampilan mengajar saat Pasca PPL

S_{max} = Skor maksimum hasil keterampilan adasar mengajar

Selanjutnya nilai *Normalized Gain* yang diperoleh diterjemahkan sesuai dengan kriteria perolehan *Normalized Gain* sebagai berikut.

Tabel 2. Kriteria Perolehan *Normalized Gain*

Pencapaian	Kriteria
$0,0 \leq g \leq 0,3$	Rendah
$0,3 < g \leq 0,7$	Sedang
$0,7 < g \leq 1,0$	Tinggi

Indikator keberhasilan dalam penelitian pada mata kuliah Konsep Dasar IPS melalui penerapan model *problem based instruction* dapat meningkatkan kemampuan analisis mahasiswa kelas 1E PGSD UHAMKA dengan indikator sebagai berikut: (1) 100% mahasiswa kelas IE PGSD UHAMKA mengalami ketuntasan secara klasikal, artinya 100% dari siswa mencapai nilai KKM yaitu ≥ 71 ; dan (2) Kemampuan analisis mahasiswa melalui model *problem based instruction* pada mata kuliah Konsep Dasar meningkat dengan uji *n-gain* kriteria minimal “sedang” ($0,3 < g \leq 0,7$) sesuai Tabel 3.2 kriteria perolehan *Normalized Gain*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di gedung A di ruang 305, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka. Penerapan model *problem based instruction* pada mata kuliah Konsep Dasar IPS terbukti dapat meningkatkan kemampuan analisis mahasiswa PGSD UHAMKA semester 1 pada kelas 1E, sehingga hasil belajar pun dapat ditingkatkan. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak tiga siklus, karena pada siklus III data yang diperoleh sudah mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditentukan maka siklus dihentikan. Pelaksanaan PTK dimulai pada pertemuan minggu kelima mata kuliah Konsep Dasar IPS sebagai siklus I dengan materi pembelajaran “Arti Individu dan Masyarakat”. Siklus II yang seharusnya dilaksanakan pada pertemuan minggu keenam mata kuliah Konsep Dasar IPS dengan materi pembelajaran “Fenomena Fisik dan Manusia”, namun dilaksanakan pada pertemuan minggu ketujuh. Sedangkan, siklus III yang seharusnya dilaksanakan pada pertemuan minggu ketujuh mata kuliah Konsep Dasar IPS dengan materi pembelajaran “Kemajemukan Agama, Ras dan Etnik”, namun dilaksanakan pada pertemuan minggu ke delapan.

Berikut ini, akan dipaparkan hasil penelitian yang terdiri atas observasi kemampuan analisis mahasiswa dengan menerapkan model *problem based instruction* pada mata kuliah Konsep Dasar IPS pada mahasiswa PGSD UHAMKA semester 1 pada kelas 1E.

Data pra siklus diperoleh dari hasil tes materi pembelajaran Konsep Dasar IPS pada pertemuan kedua materi “Konsep Dasar Sejarah, Geografi dan Ekonomi”. Bentuk yang diberikan kepada mahasiswa adalah tes *essay* sejumlah lima soal. Diperoleh data awal hasil belajar mahasiswa pada pembelajaran Konsep Dasar IPS yang diperoleh sebelum diadakan siklus yaitu rerata kelas yang didapat 69,03 dengan nilai terendah 55 dan nilai tertinggi adalah 80, sehingga ketuntasan

klasikalnya adalah 55,6%. Jumlah mahasiswa yang tuntas sebanyak 20 dari 36 mahasiswa dan yang tidak tuntas sebanyak 16 dari 36 mahasiswa.

Hasil Siklus I

Hasil tes kemampuan analisis mahasiswa pada siklus I merupakan hasil tes individu dalam perkuliahan Konsep Dasar IPS melalui model *problem based instruction*. Jumlah mahasiswa yang mengikuti tes siklus I berjumlah 36 orang. Tes pada siklus I dilakukan dengan cara mengerjakan soal pretest dan posttest pada materi “Arti Individu dan Masyarakat”. Hasil belajar mahasiswa kelas 1E dapat dilihat pada tabel 3. berikut.

Tabel 3. Data Hasil Belajar Mahasiswa Kelas 1E Siklus I

No.	Keterangan	Skor
1.	Rata-Rata Kelas Hasil Pretest	59,44
2.	Rata-Rata Kelas Hasil Posttest	76,39
3.	Nilai Tertinggi Hasil Posttest	85
4.	Nilai Terendah Hasil Posttest	70
5.	Mahasiswa yang “TUNTAS”	25
6.	Mahasiswa yang “TIDAK TUNTAS”	11
7.	Ketuntasan Belajar Klasikal Mahasiswa	69,44%

Berdasarkan tabel 3. di atas, menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar kemampuan analisis mahasiswa secara klasikal pada siklus I berdasarkan hasil posttest sebesar 76,39 dengan

perolehan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 70. Mahasiswa yang dikatakan tuntas adalah 25 orang dengan pencapaian ketuntasan belajar klasikal sebesar 69,44% dalam kategori “tinggi” berdasarkan Aqib (2010: 41).

Tabel 4. Hasil N-Gain Kemampuan Analisis Mahasiswa Siklus I

Siklus	Nilai pretest	Nilai posttest	N-Gain
Pertama	59,44	76,39	0,418

Berdasarkan tabel hasil n-gain pada siklus I dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan analisis mahasiswa pada kelas 1E, sehingga penerapan model *problem based instruction* pada mata kuliah Konsep Dasar IPS dianggap berhasil dalam meningkatkan kemampuan analisis mahasiswa dengan kategori “sedang” sesuai dengan kriteria Tabel (3.2) yaitu $0,3 < g \leq 0,7$.

Hasil tes kemampuan analisis mahasiswa pada siklus II merupakan hasil tes individu dalam perkuliahan Konsep Dasar IPS melalui model *problem based instruction*. Jumlah mahasiswa yang mengikuti tes siklus II berjumlah 36 orang. Tes pada siklus II dilakukan dengan cara mengerjakan soal pretest dan posttest pada materi “Fenomena Fisik dan Manusia”. Hasil belajar mahasiswa kelas 1E dapat dilihat pada tabel 5. berikut.

Hasil Siklus II

Data Hasil Belajar Mahasiswa Kelas 1E Siklus II

No.	Keterangan	Skor
1	Rata-Rata Kelas Hasil Pretest	68,19
2	Rata-Rata Kelas Hasil Posttest	79,58
3	Nilai Tertinggi Hasil Posttest	90
4	Nilai Terendah Hasil Posttest	65

5	Mahasiswa yang “TUNTAS”	35
6	Mahasiswa yang “TIDAK TUNTAS”	1
7	Ketuntasan Belajar Klasikal Mahasiswa	97,22%

Berdasarkan tabel 5. di atas, menunjukkan bahwa meningkatkan kemampuan analisis mahasiswa

Tabel 6. Hasil N-Gain Kemampuan Analisis Mahasiswa Siklus II

Siklus	Nilai pretest	Nilai posttest	N-Gain
Kedua	68,19	79,58	0,358

rata-rata hasil belajar kemampuan analisis mahasiswa secara klasikal pada siklus II berdasarkan hasil posttest sebesar 79,58 dengan perolehan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 65. Mahasiswa yang dikatakan tuntas adalah 35 orang dengan pencapaian ketuntasan belajar klasikal sebesar 97,22% dalam kategori “sangat tinggi” berdasarkan Aqib (2010: 41).

Berdasarkan tabel hasil n-gain yang diperoleh di atas dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan analisis mahasiswa pada kelas 1E pada siklus II, sehingga penerapan model *problem based instruction* pada mata kuliah Konsep Dasar IPS dianggap berhasil dalam

Tabel 7. Data Hasil Belajar Mahasiswa Kelas 1E Siklus III

No.	Keterangan	Skor
1.	Rata-Rata Kelas Hasil Pretest	66,11
2.	Rata-Rata Kelas Hasil Posttest	83,06
3.	Nilai Tertinggi Hasil Posttest	90
4.	Nilai Terendah Hasil Posttest	75
5.	Mahasiswa yang “TUNTAS”	36
6.	Mahasiswa yang “TIDAK TUNTAS”	0
7.	Ketuntasan Belajar Klasikal Mahasiswa	100%

Berdasarkan tabel 7. di atas, menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar kemampuan analisis mahasiswa secara klasikal pada siklus III berdasarkan hasil posttest sebesar 83,06 dengan perolehan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 75.

Tabel 8. Hasil N-Gain Kemampuan Analisis Mahasiswa Siklus III

Siklus	Nilai pretest	Nilai posttest	N-Gain
Ketiga	66,11	83,06	0,500

Berdasarkan tabel hasil n-gain yang diperoleh di atas dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan analisis mahasiswa pada kelas 1E pada siklus III, sehingga penerapan model *problem based instruction* pada mata kuliah Konsep Dasar IPS dianggap berhasil dalam meningkatkan kemampuan analisis mahasiswa dengan kategori “sedang” sesuai dengan kriteria Tabel (3.2) yaitu $0,3 < g \leq 0,7$.

dengan kategori “sedang” sesuai dengan kriteria Tabel (3.2) yaitu $0,3 < g \leq 0,7$.

Hasil Siklus 3

Hasil tes kemampuan analisis mahasiswa pada siklus III merupakan hasil tes individu dalam perkuliahan Konsep Dasar IPS melalui model *problem based instruction*. Jumlah mahasiswa yang mengikuti tes siklus III berjumlah 36 orang. Tes pada siklus III dilakukan dengan cara mengerjakan soal pretest dan posttest pada materi “Kemajemukan Agama, Ras, dan Etnik”. Hasil belajar mahasiswa kelas 1E dapat dilihat pada tabel 7. berikut.

Mahasiswa yang dikatakan tuntas adalah 36 orang dengan pencapaian ketuntasan belajar klasikal sebesar 100% dalam kategori “sangat tinggi” berdasarkan Aqib (2010: 41).

Berdasarkan hasil evaluasi mata kuliah Konsep Dasar IPS pada mahasiswa kelas 1E melalui model *problem based instruction* diperoleh nilai rata-rata yang mengalami peningkatan pada tahap tindakan kelas yaitu pada pra siklus, siklus I, siklus II dan siklus III dibandingkan pada saat pra siklus.

Hasil belajar mahasiswa pada pra siklus dalam kategori rendah dengan ketuntasan klasikal yaitu 55,6%, rata-rata 69,03. Jumlah mahasiswa

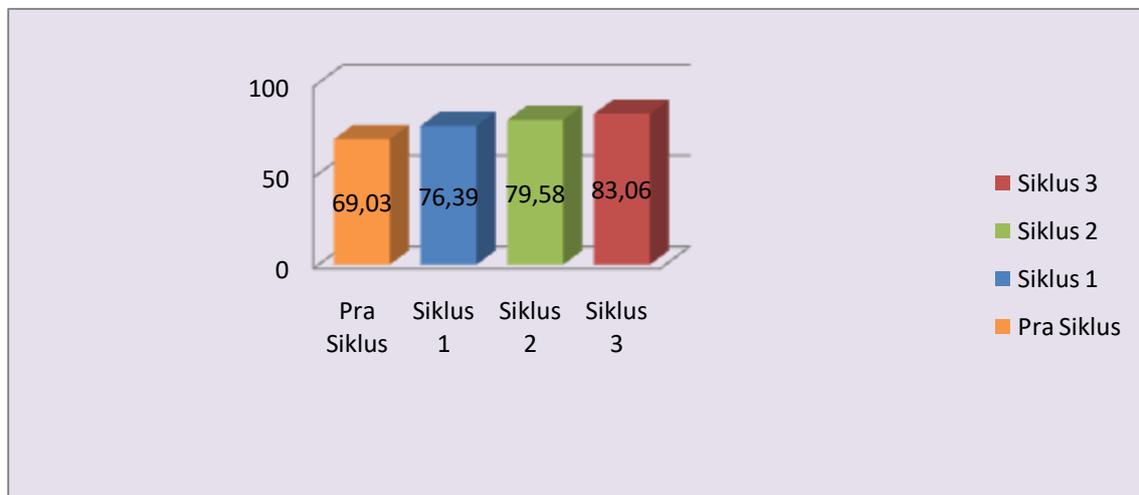
yang tuntas sebanyak 20 dari 36 orang dan yang tidak tuntas sebanyak 16 dari 36 orang. Siklus I dalam kategori rendah dengan ketuntasan klasikal yaitu 69,44% rata-rata 76,39. Perolehan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 70. Mahasiswa yang memenuhi KKM adalah 25 mahasiswa. Dengan perolehan hasil belajar seperti di atas, peneliti masih perlu melakukan penelitian tindakan untuk siklus selanjutnya. Di karenakan dari 36 mahasiswa yang tuntas sesuai dengan nilai KKM ≥ 71 adalah 25 orang.

Siklus II dalam kategori sangat tinggi dengan ketuntasan klasikal yaitu 97,22%, rata-rata 79,58. Perolehan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 65. Mahasiswa yang memenuhi KKM adalah 35 orang. Dengan perolehan hasil belajar seperti di atas, peneliti masih perlu melakukan penelitian tindakan untuk siklus selanjutnya

dikarenakan ketuntasan klasikal yang diperoleh belum sesuai dengan indikator keberhasilan yaitu 100%.

Siklus III dalam kategori sangat tinggi dengan ketuntasan klasikal yaitu 100%, rata-rata 83,06. Perolehan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 75. Seluruh mahasiswa kelas 1E memperoleh ketuntasan dalam mata kuliah Konsep Dasar IPS dikarenakan dari 36 mahasiswa yang tuntas sesuai dengan nilai KKM ($KKM \geq 71$) adalah 36 orang. Hasil tersebut sudah memenuhi kriteria indikator keberhasilan yang direncanakan yaitu 100% mahasiswa tuntas belajar dengan memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal ≥ 71 .

Diagram 1. Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Kelas 1E Pada Pra Siklus, Siklus I, Siklus II dan Siklus III

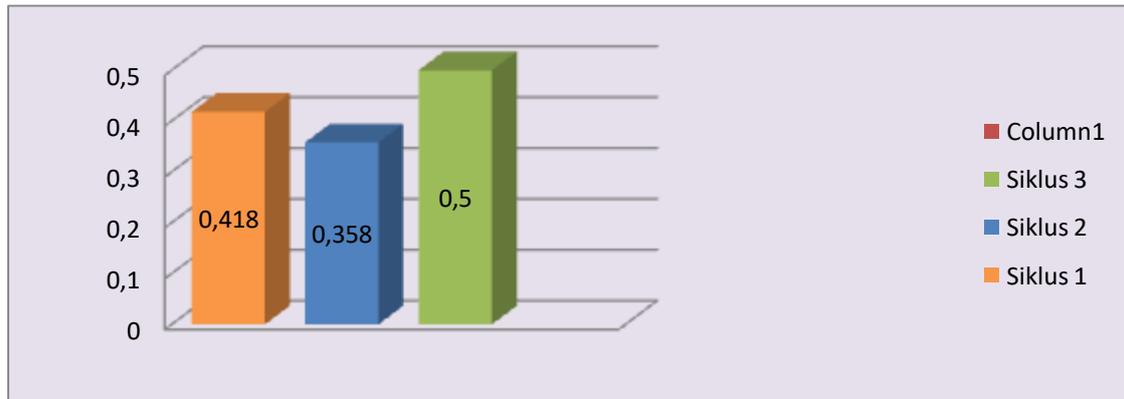


Hasil belajar pada mata kuliah Konsep Dasar IPS melalui penerapan model *problem based instruction* dengan pra siklus terdapat 16 mahasiswa yang belum tuntas, siklus I terdapat 11 mahasiswa yang belum tuntas, siklus II terdapat 1 mahasiswa yang belum tuntas, sedangkan siklus III keseluruhan mahasiswa tuntas. Pada siklus III dari hasil belajar mata kuliah Konsep Dasar IPS dikategorikan sangat tinggi, keseluruhan mahasiswa tuntas serta mencapai rata-rata kelas 83,06 dengan ketuntasan klasikal 100%. Indikator keberhasilan pembelajaran di siklus III sudah tercapai, maka kegiatan pembelajaran pada siklus III dirasa cukup dan penelitian berhenti di siklus III.

Dalam penelitian ini sudah sesuai dengan pendapat Hamalik (2009: 112) yang menyatakan bahwa hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Peningkatan kemampuan analisis pada pelaksanaan siklus I diperoleh hasil kemampuan analisis mahasiswa pada mata kuliah Konsep Dasar IPS melalui penerapan model *problem based instruction* dengan perolehan nilai n-gain 0,418 dengan kategori sedang. Pada siklus II memperoleh nilai n-gain 0,358 dengan kategori sedang. Pada siklus III memperoleh nilai n-gain 0,500 dengan kategori sedang. Hasil tersebut sudah memenuhi kriteria indikator keberhasilan yang direncanakan yaitu perolehan n-gain minimal dengan kategori sedang. Hasil kemampuan analisis mahasiswa melalui model *problem based instruction* pada mata kuliah Konsep Dasar sudah memenuhi kriteria indikator keberhasilan yang direncanakan yaitu peningkatan dengan uji n-gain kriteria minimal “sedang” ($0,3 < g \leq 0,7$) sesuai Tabel 3.2 kriteria perolehan *Normalized Gain*. Berikut diagram uji peningkatan kemampuan analisis mahasiswa kelas 1E:

Diagram 2. Peningkatan Kemampuan Analisis Siklus III
Mahasiswa Kelas 1E Pada Siklus I, Siklus II dan



SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas mengenai kemampuan analisis mahasiswa pada mata kuliah Konsep Dasar IPS melalui menerapkan model *problem based instruction* pada mahasiswa kelas 1E PGSD UHAMKA, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Hasil belajar mahasiswa dalam menerapkan model *problem based instruction* pada mata kuliah Konsep Dasar IPS mengalami peningkatan yang signifikan dapat dilihat pada saat pra siklus dengan pencapaian rata-rata kelas sebesar 69,03 dengan ketuntasan klasikalnya 55,6% dalam kategori sedang. Setelah diadakan perbaikan pada siklus I, pencapaian rata-rata kelas sebesar 76,39 dengan ketuntasan klasikal 69,44% dalam kategori tinggi. Kemudian setelah diadakan perbaikan pada siklus II, pencapaian rata-rata hasil belajar mahasiswa meningkat sebesar 3,19 sehingga menjadi 79,58 dengan ketuntasan klasikal 97,22% dalam kategori sangat tinggi. Setelah diadakan perbaikan lagi, pencapaian rata-rata hasil belajar siswa pada siklus III meningkat sebesar 3,48, sehingga menjadi 83,06 dengan ketuntasan klasikal 100% dalam kategori sangat tinggi; dan (2) Uji peningkatan kemampuan mahasiswa di setiap siklusnya terjadi peningkatan. Pada pelaksanaan siklus I diperoleh hasil kemampuan analisis mahasiswa pada mata kuliah Konsep Dasar IPS melalui penerapan model *problem based instruction* dengan perolehan nilai n-gain 0,418 dengan kategori sedang. Pada siklus II memperoleh nilai n-gain 0,358 dengan kategori sedang. Pada siklus III memperoleh nilai n-gain 0,500 dengan kategori sedang.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
Arikunto, S. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

- Daryanto. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Yogyakarta: GAVA MEDIA.
Dewi, T.A. 2016. Penerapan Model Problem Based Instruction Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Ekonomi Pembangunan. *Jurnal Promosi Um Metro*, 4 (1): 35-45.
Dwijananti, P. dan Yulianti, D. 2010. Pengembangan Kemampuan Berfikir Kritis Mahasiswa Melalui Pembelajaran Problem Based Instruction Pada Mata Kuliah Fisika Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 6: 108-114.
Eggen, et.al. 2012. *Strategi dan Model Pembelajaran Mengejar Konten dan Keterampilan Berfikir*. Jakarta: Indeks.
Hamalik, O. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
Jauhar, M. 2011. *Implementasi Paikem dari Behavioristik sampai Konstruktivisme*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
Nur, M. 2011. *Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah*. Surabaya: Pusat Sains dan Matematika Sekolah Unesa.
Poerwanti, E., dkk. 2008. *Assesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas.
Purwaningsih, dkk. 2012. Model Pembelajaran Problem Based Instruction (PBI) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar dan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa. *Jurnal Online UM*. Diunduh dari <http://jurnal-online.um.ac.id/data/artikel/artikelE67FDF9F7E69BEB865ABE1DC9CD3E489.pdf>
Wardani, N.S. 2015. PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN “Meretas Sukses Publikasi Ilmiah Bidang Pendidikan Jurnal Bereputasi”. *Prosiding. SEMINAR*

NASIONAL PENDIDIKAN UNS & ISPI
JAWA TENGAH 2015.

- Winarti. 2015. Profil Kemampuan Berfikir Analisis dan Evaluasi Mahasiswa dalam Mengerjakan Soal Konsep Kalor. *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika*, 2 (1).
- Wiyono. 2013. Pembelajaran Matematika Model Concept Attainment Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Materi Segitiga. *Jurnal of Educational Research and Development*, 2 (1): 55-5.

PERSEPSI SISWA SMK SARASWATI SALATIGA TERHADAP PERANAN GURU PEMBIMBING

Watik Utami ^{1✉}, Umbu Tagela², Yustinus Windrawanto³

Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Kristen Satya Wacana

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meneliti persepsi siswa SMK Saraswati Salatiga terhadap peranan guru pembimbing. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Saraswati Salatiga yang berjumlah 100 siswa, Kepala Sekolah dan 1 Guru BK. Pengumpulan data dilakukan dengan membagikan angket kepada siswa dan wawancara kepada kepala Sekolah, Guru BK dan Siswa terhadap peranan guru pembimbing. Teknik analisis dalam penelitian ini menggunakan model Miles and Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil angket dari persepsi siswa terhadap peranan guru pembimbing termasuk dalam kategori baik.

Kata kunci: persepsi siswa, peranan guru pembimbing

Abstract

The aim of this student to examine the perception of student of SMK Saraswati Salatiga about role of teacher guidance and counseling. The type of this research is descriptive qualitative. The subject of this study were the student of grade X SMK Saraswati Salatiga. Amounting to 100 student, Principal and one Teacher. Data collection is done by distributing question to student and interview to principals, teacher and student to the role of teacher guidance and counseling. Analysis technique in this research use Miles and Huberman.

Keywords: *perception students, role of teacher guidance and counseling*

✉Alamat korespondensi:
Kampus UMK Gondangmanis, Bae Kudus Gd. L. It I PO. BOX 53 Kudus
Tlp (0291) 438229 Fax. (0291) 437198
E-mail: 132014062@students.uksw.edu

ISBN: 978-602-1180-70-9

PENDAHULUAN

Bimbingan dan konseling merupakan salah satu komponen dari pendidikan, mengingat bahwa Bimbingan dan Konseling adalah suatu kegiatan bantuan dan tuntutan yang diberikan kepada individu pada umumnya, dan siswa pada khususnya disekolah dalam rangka meningkatkan mutunya. Hal ini sangat relevan jika dilihat dari perumusan bahwa pendidikan itu adalah merupakan usaha sadar yang bertujuan untuk mengembangkan kepribadian dan potensi-potensinya (bakat, minat, dan kemampuannya). Kepribadian menyangkut masalah perilaku atau sikap mental dan kemampuannya meliputi masalah akademik dan keterampilan. Tingkat kepribadian dan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang merupakan suatu gambaran mutu dari orang bersangkutan (Sukardi, 2003).

Peranan Guru Pembimbing di sekolah tidak hanya mencari kesalahan siswa sehingga siswa bisa dipanggil dan dimarahi, tetapi banyak peranan yang harus diterapkan dalam sekolah supaya siswa tidak salah dalam mempersepsikan Guru Pembimbing, siswa sering memperhatikan yang nampak pada Guru Pembimbing seperti mimik wajah, cara Guru Pembimbing menyampaikan informasi dan ekspresi wajah, dari hal-hal kecil tersebut jika tidak diperhatikan oleh Guru Pembimbing maka persepsi siswa akan salah. Maka dari itu selain mimik wajah, cara penyampaian Guru Pembimbing dan ekspresi wajah juga peranan yang seharusnya dilakukan di sekolah. Peranan Guru Pembimbing menurut teori Slameto 1988, diantaranya adalah: 1) Sebagai Perencana Progam Bimbingan dan Penyuluhan 2) Sebagai Administrator Pembimbing 3) Sebagai Penasihat 4) Sebagai Konsultan 5) Sebagai Pemberi Informasi 6) Sebagai Tester 7) Sebagai Penatar Bimbingan dan Penyuluhan 8) Sebagai Konselor atau Penyuluh. Peranan tersebut sangat bermanfaat bagi siswa dan dapat dijadikan suatu motivasi untuk acuan bagaimana mempersiapkan segala sesuatu dengan kesatuan diri siswa dan kemampuan yang dimiliki oleh siswa tersebut, agar menghasilkan masa depan yang baik dan sebagai generasi penerus bangsa yang produktif dan mempunyai daya pemikiran yang meninggi dalam pola pikir selain itu dari 8 peranan di atas jika diberikan dengan baik maka siswa tidak akan berpersepsi yang salah tentang Guru Pembimbing.

Berangkat dari hasil observasi dan wawancara dengan beberapa siswa di SMK SARASWATI SALATIGA diperoleh gambaran Guru Pembimbing tidak memberikan perannya sebagaimana mestinya sehingga masih banyak siswa yang beranggapan bahwa Guru Pembimbing

hanya menjadi polisi sekolah. Dengan mempertimbangkan hal di atas penulis berkeinginan meneliti Persepsi Siswa Terhadap Peranan Guru Pembimbing di SMK SARASWATI SALATIGA

Bimbingan dan Konseling

Permendikbud nomor 111 tahun 2014 tentang Bimbingan dan Konseling pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah menjelaskan Bimbingan dan Konseling adalah upaya sistematis, objektif, logis, dan berkelanjutan serta terprogram yang dilakukan oleh konselor atau guru Bimbingan dan Konseling untuk memfasilitasi perkembangan peserta didik/Konseli untuk mencapai kemandirian dalam kehidupannya.

Persepsi Siswa terhadap Peranan Guru Pembimbing

Atkinson dkk (2002), mengemukakan bahwa persepsi merupakan penelitian bagaimana mengintegrasikan sensasi kedalam percepts objek, dan bagaimana selanjutnya menggunakan percepts itu untuk mengenali dunia (percepts adalah hasil dari proses perseptual).

Proses Terjadinya Persepsi

Menurut Walgito (2003), terjadinya persepsi melalui suatu proses, yaitu melalui beberapa tahap sebagai berikut:

1. Suatu objek atau sasaran menimbulkan stimulus, selanjutnya stimulus tersebut ditangkap oleh alat indera. Proses ini berlangsung secara alami dan berkaitan dengan segi fisik. Proses tersebut dinamakan proses kealaman.
2. Stimulus suatu objek yang diterima oleh alat indera, kemudian disalurkan ke otak melalui syaraf sensoris. Proses penranferan stimulus ke otak disebut proses psikologis yaitu, yaitu berfungsinya alat indera secara normal, dan otak selanjutnya memproses stimulus hingga individu menyadari objek yang diterima oleh alat inderanya. Proses ini juga disebut proses psikologis. Dalam hal ini terjadilah adanya proses persepsi yaitu suatu proses dimana individu mengetahui dan menyadari suatu objek berdasarkan stimulus yang mengenai alat inderanya.

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Persepsi

Siagian (1994), mengemukakan bahwa komponen-komponen yang mempengaruhi persepsi ada tiga factor, yaitu meliputi:

- 1) Pelaku Persepsi

Apabila seorang individu memandang suatu objek dan mencoba menafsirkan apa yang dilihatnya. Penafsiran itu sangat di pengaruhi oleh karakteristik pribadi dan pelaku persepsi individu

itu seperti sikap, motif, kepentingan minat, pengalaman dan pengharapan.

2) Sasaran atau objek

Karakteristik dari target yang akan diamati dapat mempengaruhi apa yang dipersepsikan. Sasaran itu mungkin berupa orang, benda atau peristiwa.

3) Situasi

Unsur lingkungan sekitarnya bisa mempengaruhi persepsi kita jadi persepsi harus dilihat secara kontekstual artinya dalam situasi mana persepsi itu timbul perlu mendapat perhatian.

Peranan Guru Pembimbing

Peranan menurut KBBI adalah bagian yang dimainkan seorang pemain dan tindakan yang dilakukan oleh seseorang dalam suatu peristiwa, beliau mempunyai peranan besar dalam menggerakkan revolusi.

Dalam buku bimbingan di sekolah Slameto (1988) juga mengemukakan peranan guru bimbingan dan konseling di sekolah adalah sebagai berikut.

a. Pembimbing sebagai perencana program bimbingan dan penyuluhan

Dalam peranan ini pembimbing membuat program bimbingan dan penyuluhan, baik itu program tahunan, semesteran, bulanan, mingguan dan program harian.

b. Pembimbing sebagai administrator pembimbing

Data murid yang dikumpulkan perlu diadministrasikan tetapi tidak semua data dicatat. Data yang dicatat adalah data yang mutlak diperlukan seperti evaluasi. Kegiatan pembimbing sehubungan dengan peranan ini adalah mengadministrasikan data murid yang perlu, misalnya dalam kartu pribadi, serta mencatat kegiatan-kegiatan bimbingan yang dipandang di masa yang akan datang.

c. Pembimbing sebagai penasihat

Pemberian nasihat dapat secara individu maupun kelompok, sehubungan dengan peranan ini pembimbing perlu memikirkan masalah-masalah.

d. Pembimbing sebagai konsultan

Peranan pembimbing mungkin berkonsultasi dengan guru, orang tua, petugas dari bidang yang berlainan dalam rangka menolong murid sehubungan dengan peranan ini agar pertolongan berhasil.

e. Pembimbing sebagai pemberi informasi

Tugas utama pembimbing dalam peranan ini adalah memberikan informasi. Informasi tersebut dapat di berikan kepada murid dengan cara-cara wawancara, ditulis dalam bulletin, majalah, surat kabar, dan diskusi.

f. Pembimbing sebagai tester

Salah satu teknik pengumpulan data dalam rangka memahami murid adalah testing, khususnya tes psikologis yang mencakup tes bakat, minat, kecerdasan dan kepribadian.

g. Pembimbing sebagai penatar bimbingan dan penyuluhan

Dalam pelaksanaan bimbingan dan penyuluhan di sekolah, seorang pembimbing selalu bekerja sama dengan guru-guru atau staf yang lain. Kenyataan adalah, bahwa tidak semua guru mengenal apa itu bimbingan dan penyuluhan, ataupun jika mereka mengenal pengetahuan mereka masih sangat terbatas. Untuk meningkatkan mutu pelayanan dengan melibatkan secara aktif semua guru dan staf yang lain, maka perlu adanya penataran bimbingan dan penyuluhan bagi guru-guru dan staf yang lain.

h. Pembimbing sebagai konselor atau penyuluh

Mengingat bahwa konseling adalah jantung atau inti dari bimbingan, dapat di katakana bahwa peranan inti dari pembimbing adalah konselor. Sehubungan dengan peranan ini tugas pembimbing adalah mengadakan konseling.

METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan menggunakan teknik pengambilan data angket dan wawancara, data yang ingin digali peneliti yaitu tentang persepsi siswa terhadap peranan guru pembimbing. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Saraswati Salatiga, Kepala Sekolah dan 1 Guru. Dalam teknik pengumpulan data, menggunakan Triangulasi Sumber yaitu dengan mengecek data kepada sumber yang berbeda dengan teknik yang sama. Teknik analisis data yang digunakan adalah Model Miles and Huberman mengemukakan bahwa aktifitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis penelitian persepsi siswa terhadap peranan guru pembimbing berdasarkan kriteria (Moleong Lexy, 1988) sebagai berikut:

81-100	(Sangat baik)
61-80	(Baik)
41-60	(Cukup baik)
21-40	(Kurang)
1-20	(Sangat tidak baik)

Pembimbing Sebagai Perencana Program Bimbingan dan Penyuluhan

Berdasarkan tabel 1 diperoleh gambaran bahwa pada umumnya Persepsi Siswa Terhadap

Peranan Guru Pembimbing Sebagai Perencana Progam Bimbingan dan Penyuluhan pada kategori baik (72%). Hal tersebut di atas didukung oleh hasil wawancara bahwa pada umumnya Kepala Sekolah, Guru Mata Pelajaran dan Siswa mengatakan peranan Guru Pembimbing Sebagai Perencana Progam Bimbingan dan Penyuluhan adalah Baik.

Mengacu data tersebut di atas penulis menyimpulkan bahwa Persepsi Siswa Terhadap Guru Pembimbing Sebagai Perencana Progam Bimbingan dan Penyuluhan, Baik. Hal ini membuktikan bahwa Guru Pembimbing di SMK Saraswati Salatiga telah menjalankan perannya sebagai Guru Pembimbing.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Pembimbing Sebagai Perencana Progam Bimbingan dan Penyuluhan

No	Jawaban	F	%
1	Ya	62	62%
	Tidak	38	38%
2	Ya	64	64%
	Tidak	36	38%
3	Ya	72	7%
	Tidak	28	28%
4	Ya	78	78%
	Tidak	22	22%
5	Ya	84	84%
	Tidak	16	16%
Rata-rata		72	72%

Pembimbing Sebagai Administrator Pembimbing

Berdasarkan tabel 2 diperoleh gambaran bahwa pada umumnya Persepsi Siswa Terhadap Peranan Guru Pembimbing Sebagai Administrator Pembimbing pada kategori baik (74%). Hal tersebut di atas didukung oleh hasil wawancara bahwa pada umumnya Kepala Sekolah, Guru Mata Pelajaran dan Siswa mengatakan peranan Guru Pembimbing Sebagai Administrator Pembimbing adalah Baik.

Mengacu data tersebut di atas penulis menyimpulkan bahwa Persepsi Siswa Terhadap Guru Pembimbing Sebagai Administrator Pembimbing, Baik. Hal ini membuktikan bahwa Guru Pembimbing di SMK Saraswati Salatiga telah menjalankan perannya sebagai Guru Pembimbing.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Pembimbing Sebagai Administrator Pembimbing

No	Jawaban	F	%
1	Ya	84	84%
	Tidak	16	16%
2	Ya	80	80%
	Tidak	20	20%

3	Ya	84	84%
	Tidak	16	16%
4	Ya	66	66%
	Tidak	34	34%
5	Ya	56	56%
	Tidak	44	44%
Rata-rata		74	74%

Pembimbing Sebagai Penasihat

Berdasarkan tabel 3 diperoleh gambaran bahwa pada umumnya Persepsi Siswa Terhadap Guru Pembimbing Sebagai Penasihat pada kategori baik (66%). Hal tersebut di atas didukung oleh hasil wawancara bahwa pada umumnya Kepala Sekolah, Guru Mata Pelajaran dan Siswa mengatakan peranan Guru Pembimbing Sebagai Penasihat adalah baik.

Mengacu data tersebut di atas penulis menyimpulkan bahwa Persepsi Siswa Terhadap Guru Pembimbing Sebagai Penasihat baik. Hal ini membuktikan bahwa Guru Pembimbing di SMK Saraswati Salatiga telah menjalankan perannya sebagai Guru Pembimbing.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Pembimbing Sebagai Penasihat

No	Jawaban	F	%
1	Ya	72	72%
	Tidak	28	28%
2	Ya	66	66%
	Tidak	34	34%
3	Ya	68	68%
	Tidak	32	32%
4	Ya	62	62%
	Tidak	38	38%
5	Ya	62	62%
	Tidak	38	38%
Rata-rata		66	66%

Pembimbing Sebagai Konsultan

Berdasarkan tabel 4 diperoleh gambaran bahwa pada umumnya Persepsi Siswa Terhadap Guru Pembimbing Sebagai Konsultan pada kategori baik (78%). Hal tersebut di atas didukung oleh hasil wawancara bahwa pada umumnya Kepala Sekolah, Guru Mata Pelajaran dan Siswa mengatakan peranan Guru Pembimbing Sebagai Konsultan adalah baik.

Mengacu data tersebut di atas penulis menyimpulkan bahwa Persepsi Siswa Terhadap Guru Pembimbing Sebagai Konsultan baik. Hal ini membuktikan bahwa Guru Pembimbing di SMK Saraswati Salatiga telah menjalankan perannya sebagai Guru Pembimbing.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Pembimbing Sebagai Konsultan

No	Jawaban	F	%
1	Ya	80	80%
	Tidak	20	20%
2	Ya	78	78%
	Tidak	22	22%
3	Ya	80	80%
	Tidak	20	20%
4	Ya	68	68%
	Tidak	32	32%
5	Ya	84	84%
	Tidak	14	14%
Rata-rata		78	78%

Pembimbing Sebagai Pemberi Informasi

Berdasarkan tabel 5 diperoleh gambaran bahwa pada umumnya Persepsi Siswa Terhadap Guru Pembimbing Sebagai Pemberi Informasi, pada kategori baik (74%). Hal tersebut di atas didukung oleh hasil wawancara bahwa pada umumnya Kepala Sekolah, Guru Mata Pelajaran dan Siswa mengatakan peranan Guru Pembimbing Sebagai Pemberi Informasi adalah baik.

Mengacu data tersebut di atas penulis menyimpulkan bahwa Persepsi Siswa Terhadap Guru Pembimbing Sebagai Konsultan baik. Hal ini membuktikan bahwa Guru Pembimbing di SMK Saraswati Salatiga telah menjalankan perannya sebagai Guru Pembimbing.

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Pembimbing Sebagai Pemberi Informasi

No	Jawaban	F	%
1	Ya	72	72%
	Tidak	28	28%
2	Ya	62	62%
	Tidak	38	38%
3	Ya	68	68%
	Tidak	32	32%
4	Ya	82	82%
	Tidak	18	18%
5	Ya	86	86%
	Tidak	14	14%
Rata-rata		74	74%

Pembimbing Sebagai Tester

Berdasarkan tabel diperoleh gambaran bahwa pada umumnya Persepsi Siswa Terhadap Guru Pembimbing Sebagai Tester pada kategori baik (66%). Hal tersebut di atas didukung oleh hasil wawancara bahwa pada umumnya Kepala Sekolah, Guru Mata Pelajaran dan Siswa mengatakan peranan Guru Pembimbing Sebagai Tester adalah baik.

Mengacu data tersebut di atas penulis menyimpulkan bahwa Persepsi Siswa Terhadap Guru Pembimbing Sebagai Tester baik. Hal ini membuktikan bahwa Guru Pembimbing di SMK Saraswati Salatiga telah menjalankan perannya sebagai Guru Pembimbing.

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Pembimbing Sebagai Tester

No	Jawaban	F	%
1	Ya	74	74%
	Tidak	26	26%
2	Ya	62	62%
	Tidak	38	38%
3	Ya	64	64%
	Tidak	36	36%
4	Ya	64	64%
	Tidak	36	36%
5	Ya	66	66%
	Tidak	34	34%
Rata-rata		66	66%

Pembimbing Sebagai Penatar Bimbingan dan Penyuluhan

Berdasarkan tabel 7 diperoleh gambaran bahwa pada umumnya Persepsi Siswa Terhadap Guru Pembimbing Sebagai Penatar Bimbingan dan Penyuluhan pada kategori baik (74%). Hal tersebut di atas didukung oleh hasil wawancara bahwa pada umumnya Kepala Sekolah, Guru Mata Pelajaran dan Siswa mengatakan peranan Guru Pembimbing Sebagai Penatar Bimbingan dan Penyuluhan adalah baik.

Mengacu data tersebut di atas penulis menyimpulkan bahwa Persepsi Siswa Terhadap Guru Sebagai Penatar Bimbingan dan Penyuluhan baik. Hal ini membuktikan bahwa Guru Pembimbing di SMK Saraswati Salatiga telah menjalankan perannya sebagai Guru Pembimbing.

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Pembimbing Sebagai Penatar Bimbingan dan Penyuluhan

No	Jawaban	F	%
1	Ya	64	64%
	Tidak	36	36%
2	Ya	72	72%
	Tidak	28	28%
3	Ya	74	74%
	Tidak	26	26%
4	Ya	88	88%
	Tidak	12	12%
5	Ya	72	72%
	Tidak	28	28%
Rata-rata		74	74%

2. Pembimbing Sebagai Konselor atau Penyuluh

Berdasarkan tabel 8 diperoleh gambaran bahwa pada umumnya Persepsi Siswa Terhadap Guru Pembimbing Sebagai Konselor atau penyuluh pada kategori baik (80%). Hal tersebut di atas didukung oleh hasil wawancara bahwa pada umumnya Kepala Sekolah, Guru Mata Pelajaran dan Siswa mengatakan peranan Guru Pembimbing Sebagai Konselor atau Penyuluh adalah baik.

Mengacu data tersebut di atas penulis menyimpulkan bahwa Persepsi Siswa Terhadap Guru Sebagai Konselor atau Penyuluh baik. Hal ini membuktikan bahwa Guru Pembimbing di SMK Saraswati Salatiga telah menjalankan perannya sebagai Guru Pembimbing.

Berdasarkan pembahasan di atas penulis berpendapat bahwa Persepsi Siswa Terhadap Peranan Guru Pembimbing di SMK Saraswati Salatiga bahwa Guru Pembimbing telah berperan sebagai Guru Pembimbing. Hal tersebut dapat didukung oleh wawancara dengan Kepala Sekolah.

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Pembimbing Sebagai Konselor atau Penyuluh

No	Jawaban	F	%
1	Ya	72	72%
	Tidak	28	28%
2	Ya	86	86%
	Tidak	14	14%
3	Ya	84	84%
	Tidak	16	16%
4	Ya	84	84%
	Tidak	16	16%
5	Ya	74	74%
	Tidak	26	26%
Rata-rata		80	80

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pembahasan dapat diperoleh kesimpulan bahwa persepsi siswa terhadap peranan Guru Pembimbing dikategorikan baik, dibuktikan dari kesimpulan hasil angket. Hal ini didukung oleh hasil wawancara dengan Kepala Sekolah, Guru Mata Pelajaran dan siswa. Peranan Guru Pembimbing dapat di kategorikan dari yang tertinggi sampai terendah seperti berikut: 1) Pembimbing Sebagai Konselor atau Penyuluh, 2) Pembimbing Sebagai Konsultan, 3) Pembimbing Sebagai Penatar Bimbingan dan Penyuluhan, 4) Pembimbing Sebagai Pemberi Informasi, 5) Pembimbing Sebagai Administrator Pembimbing, 6) Pembimbing Sebagai Perencana Progam Bimbingan dan Penyuluhan, 7) Pembimbing Sebagai Penasihat, 8) Pembimbing Sebagai Tester.

1. Kepala Sekolah

Kepala Sekolah dapat memberikan arahan terhadap peranan Guru Pembimbing di Sekolah tentang Pembimbing Sebagai Penasihat dan Pembimbing Sebagai Tester. Khususnya pembimbing sebagai tester, dapat dapat belajar sama dengan pihak yang memiliki sertifikat sebagai tester.

2. Guru Pembimbing

Guru Pembimbing dapat meningkatkan perannya sebagai Guru Pembimbing di Sekolah memperkuat perannya sebagai penasihat dan sebagai tester selanjutnya Guru Pembimbing mempertahankan delapan Peranan Guru Pembimbing.

3. Penelitian Lebih Lanjut

Peneliti menyarankan agar peneliti selanjutnya dapat meneliti kembali mengenai Persepsi Siswa Terhadap Peranan Guru Pembimbing di Sekolah terutama subjek kelas XI dan XII sehingga siswa mempunyai gambaran yang jelas terhadap Peranan Guru Pembimbing.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminuddin. Muh L. 2010. *Persepsi Siswa Tentang Pelaksanaan Bimbingan dan Konseling di SMK N 5 Semarang*. Skripsi (diterbitkan lib.unnes.ac.id/4089/1/8151.pdf.
- Desmita. 2011. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Elias Gustap. 2003. *Persepsi siswa kelas X (sepuluh) Terhadap Peranan Guru BK di SMA N 2 Salatiga*. Skripsi (diterbitkan Repositoryuksw) FKIP UKSW Salatiga.
- Hamdany, D. 2010. *Pengantar Metodologi Penelitian Panduan Penulis Tugas Akhir*. Bandung: ITB.
- Mohammad Ali dan Mohammad Ansori. 2006. *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta didik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Moleong, L. 1988. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurihsan, J. 2006. *Bimbingan dan Konseling dalam Berbagai Latar Kehidupan*. Bandung: PT Reflika Aditama.
- Permendikbud. 2014. Nomor 111. *Bimbingan dan Konseling pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*.
- Richard C. Atkinson, dkk. 2002. edisi sebelas jilid satu. *Pengantar Psikologi*. Jakarta: Interaksa.
- Siagian. S. P. 1994. *Managemen Strategi*. Jakarta: Bumi Angkasa.
- Slameto. 1988. *Bimbingan di Sekolah*. Jakarta: Bina Aksara.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. 2012. *Metodologi Penelitian kuantitatif Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi, D. K. 2003. *Manajemen Bimbingan dan konseling di sekolah*. Bandung: ALFABETA.
- Sunarti. 2011. *Persepsi Siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Getasan Kabupaten Semarang tentang Poin Pelanggaran Tata Tertib Sekolah*. Salatiga (skripsi)
- W.S. Winkel & MM. Sri Hastuti. 2004. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi
- Walgito, B. 2004. *Bimbingan dan konseling (studi dan karir)*. Yogyakarta: CV. ANDI OFFISET.
- Walgito, B. 2003. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi.

ASSERTIVE TRAINING UNTUK MENINGKATKAN KARAKTER JUJUR PADA SISWA SD

Anggraeni Karuniawati¹✉, Ifada Putri Eka Agusti², Recha A'izzatunni'mah³

Universitas Negeri Semarang

Abstrak

Kejujuran merupakan salah satu sendi utama yang bisa menopang sendi-sendi kehidupan lainnya. Dalam konteks pembangunan karakter di sekolah, kejujuran menjadi amat penting bagi anak-anak Indonesia saat ini. Karakter jujur pada anak dapat dilihat secara langsung dalam kehidupan di kelas, misalnya ketika anak melaksanakan ujian. Perbuatan menyontek merupakan salah satu perbuatan yang mencerminkan anak tidak berbuat jujur kepada diri sendiri, guru, teman, dan orang tua. Anak berusaha mendapatkan nilai maksimal namun tidak disesuaikan dengan kemampuan dan keadaan sebenarnya. Untuk itulah karakter siswa, yaitu melalui: 1) Pengetahuan; 2) Pemahaman; 3) Pelatihan; 4) Pembiasaan. Salah satunya melalui *assertive training* (pelatihan asertif). Perilaku asertif adalah ekspresi langsung, jujur pada tempatnya dari pikiran, perasaan, kebutuhan atau hak-hak seseorang tanpa kecemasan yang beralasan. Tujuan dari artikel ini yaitu untuk memberikan inovasi baru dalam meningkatkan karakter jujur pada siswa, yaitu melalui *assertive training*. Harapannya melalui *assertive training* siswa dapat mengekspresikan perasaan dan pikirannya dengan cara yang baik. Sehingga siswa terbiasa mengungkapkan keadaan yang sesungguhnya dialami.

Kata kunci: *Assertive Training, Karakter Jujur*

Abstract

Honesty is one of the main joints that can sustain the other joints of life. In the context of character building in schools, honesty becomes very important for today's Indonesian children. Honest character in a child can be seen directly in students' classroom interaction such as when they are doing a test. Accordingly, the act of cheating which may happen during the test is one of the actions that reflects that the child does not do honest deed to himself, teachers, friends, and parents. He sure is trying to get the maximum score, yet not adjusted to his ability and actual circumstances. That's why honest character needs to be applied to students. It is known that there are several ways to teach honesty to students, namely through: 1) Knowledge; 2) Understanding; 3) Training; and 4) Habituation. One of them is possibly one by doing assertive training. Assertive behavior is a direct, honest expression in place of one's thoughts, feelings, needs or rights without reasoned anxiety. In line with the previous explanation, this article presents a new innovation in improving the honest character of the students through assertive training. Assertive training is expected to let students express their feelings and thoughts in a good way, so they will be accustomed to express the real situation experienced.

Keywords: *Assertive Training, Honest Character*

✉Alamat korespondensi:
Kampus UMK Gondangmanis, Bae Kudus Gd. L. Lt I PO. BOX 53 Kudus
Tlp (0291) 438229 Fax. (0291) 437198
E-mail: intankumalasari507@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter merupakan sebuah sistem pendidikan yang di dalamnya mengandung unsur-unsur nilai karakter siswa seperti pengetahuan, kesadaran diri, tekad, serta adanya kemauan dan tindakan untuk melaksanakannya, baik untuk dirinya sendiri atau lingkungannya, sehingga akan terwujud *insan kamil* (Aunillah, 2011: 18). Pendidikan karakter juga diartikan sebagai suatu bantuan sosial agar individu mampu menghayati kebebasannya dalam hidup bersama dengan orang lain di kehidupan sehari-hari (Albertus, 2010: 4). Kedua penjelasan tersebut memberikan penjelasan bahwa pendidikan karakter merupakan pendidikan yang mengandung nilai-nilai karakter individu yang bermanfaat untuk dirinya dan lingkungannya sehingga individu tersebut dapat hidup bersama dengan orang lain di kehidupan sehari-hari.

Manusia memiliki potensi yang berbeda untuk tumbuh dan berkembang guna menutupi keterbatasan dalam lingkungannya. Oleh karena itu pendidikan karakter penting untuk dikembangkan karena pendidikan karakter dapat dijadikan sarana dalam membentuk perilaku yang sesuai dengan lingkungan, sehingga manusia dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan potensinya.

Ada beberapa nilai dalam pendidikan karakter diantaranya jujur, disiplin, percaya diri, peduli, mandiri, gigih, tegas, bertanggung jawab, kreatif, dan bersikap kritis. Jadi, kejujuran merupakan salah satu nilai dalam pendidikan karakter yang bisa dijadikan menopang sendi-sendi kehidupan lainnya. Mengingat pentingnya sikap jujur yang harus dimiliki oleh setiap elemen masyarakat sehingga perlu ditanamkan sejak dini. Menanamkan sikap jujur pada siswa sejak dini dapat dilakukan di bangku sekolah dasar karena sesuai dengan tugas perkembangan anak usia SD (6-12 tahun) yang mana pada usia tersebut anak membentuk nilai moral.

Memerlukan waktu yang bertahap untuk membentuk karakter jujur pada seorang siswa. Seorang anak akan lebih mengutamakan sifat jujur apabila ada upaya untuk membentuk kepribadian anak, hal ini sangat diperlukan guna mencetak generasi yang berkualitas. Selain itu karakter jujur dapat digunakan dalam membentuk karakter anak lainnya.

Dalam konteks pembangunan karakter di sekolah, kejujuran menjadi amat penting bagi anak-anak Indonesia saat ini. Karakter jujur dapat dilihat secara langsung dalam kehidupan di kelas pada saat ujian dimana adanya siswa yang menyontek. Perbuatan tersebut merupakan perbuatan yang mencerminkan anak tidak jujur

terhadap diri sendiri, orang tua, teman, dan guru. Anak tidak jujur dengan memanipulasi nilai yang diperolehnya seolah-olah sesuai dengan kondisi dan kemampuan anak yang sebenarnya, padahal tidak seperti itu.

Dengan adanya fenomena tersebut maka menanamkan kejujuran pada siswa SD dapat di tingkatkan dengan salah satu cara yaitu *assertive training*. *Assertive training* merupakan suatu strategi konseling dalam pendekatan perilaku yang digunakan untuk mengembangkan perilaku asertif pada klien. Menurut Corey (2007) perilaku asertif adalah ekspresi langsung, jujur pada tempatnya dari pikiran, perasaan, kebutuhan atau hak-hak seseorang tanpa kecemasan yang beralasan.

PEMBAHASAN

Karakter Jujur

1. Definisi

Karakter adalah watak, tabiat, akhlak, atau juga kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan yang diyakini dan mendasari cara pandang, berpikir, sikap, dan cara bertindak orang tersebut. Sedangkan jujur merupakan perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan (Kurniawan, 2015). Jadi karakter jujur adalah kepribadian seseorang seseorang yang didasarkan pada kesesuaian dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan sehingga menjadikan diri seseorang selalu dapat dipercaya.

2. Pentingnya Karakter Jujur

Mengacu pada Kebijakan Nasional Pendidikan Karakter Bangsa (2010), Kementerian Pendidikan Nasional telah menyusun Desain Induk Pendidikan Karakter (2010). Isinya mencakup antara lain kerangka dasar, pendekatan, dan strategi implementasi pendidikan karakter. Adapun tema pembangunan karakter bangsa dan pendidikan karakter adalah membangun generasi yang jujur, cerdas, tangguh, dan peduli (jurdistangli). Keempat nilai ini masing-masing dipilih dari olah hati, olah pikir, olah raga, dan olah rasa/karsa, berdasarkan pertimbangan bahwa kondisi masyarakat Indonesia saat ini sangat membutuhkan pengembangan karakter dengan empat nilai utama tersebut. Dengan kata lain, pengembangannya dijadikan prioritas utama secara nasional (Darmiyati Zuchdi, dkk 2012: 34 dalam Kurnia, 2014: 37).

Uraian di atas membuktikan, bahwa nilai kejujuran merupakan salah satu nilai dasar yang diprioritaskan dalam pendidikan karakter.

Dalam konteks pembangunan karakter di sekolah, kejujuran amat penting untuk menjadi

karakter anak-anak Indonesia saat ini. Karakter ini dapat dilihat langsung dalam kehidupan di kelas, misalnya ketika anak melaksanakan ujian. Perbuatan mencontek merupakan perbuatan yang mencerminkan anak tidak berbuat jujur kepada diri, teman, orang tua, dan gurunya. Dengan mencontek, anak menipu diri, teman, orang tua dan gurunya (Kesuma, Triatna, dan Permana dalam Kurnia, 2014: 37). Sesuai dengan pernyataan Fitri dalam Kurnia (2014: 37), bahwa sesungguhnya nilai yang sangat menggerogoti bangsa Indonesia saat ini adalah hilangnya nilai kejujuran dan bangkitnya nilai kebohongan di semua sektor, mulai dari sektor politik, ekonomi, sosial, bahkan masuk dalam dunia pendidikan. Pendidikan yang dianggap pintu gerbang menuju perbaikan moral dan budaya bangsa, justru secara nyata terlibat dalam proses ketidakjujuran. Triliunan rupiah harus dikeluarkan untuk membiayai Ujian Akhir Nasional, baik biaya operasional maupun untuk menggaji para pengawas dari tingkat pusat sampai daerah, mulai dari pengawas ruang, satuan pendidikan maupun pengawas dari pihak kepolisian. Para pengawas tersebut hanya bertugas memastikan bahwa tidak ada kecurangan dalam proses ujian.

Oleh karena itu, sekolah dipercaya pemerintah sebagai fasilitator dalam pentingnya menanamkan sikap jujur pada peserta didik. Contohnya dengan dicetuskannya program kantin kejujuran di sekolah, bertujuan untuk menanamkan kebiasaan jujur pada diri peserta didik sejak dini, dengan harapan sikap jujur akan menjadi habits (kebiasaan) sampai dewasa.

3. Ciri-ciri Orang Jujur

Menurut Chairilisyah (2016: 10) ciri-ciri orang jujur diantaranya: (a) tidak bersikap pura-pura; (b) berkata apa adanya; (c) tidak berkata bohong; (d) tidak menipu diri sendiri maupun orang lain; (e) mau mengakui kelebihan dan kekurangan orang lain; (f) dapat mengembankan kepercayaan atau amanah dari orang lain; (g) dapat mengembankan kepercayaan dari orang tua dan keluarga; (h) tidak membohongi diri sendiri dan orang lain; (i) tidak mengambil hak milik orang lain; dan (j) tidak merugikan orang lain.

4. Cara Melatih Kejujuran

Grand Design Pendidikan Karakter Kemendiknas menyatakan bahwa pendidikan karakter merupakan proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik agar memiliki nilai-nilai luhur dan perilaku berkarakter yang dilakukan melalui tri pusta pendidikan, yaitu: pendidikan di keluarga, pendidikan di sekolah dan pendidikan di masyarakat (Jedun dalam kurniawan, 2015).

Pendidikan dalam keluarga adalah proses pembelajaran yang terjadi yang merupakan organisasi terbatas, dan mempunyai ukuran yang minimum, terutama pihak-pihak yang pada awalnya mengadakan suatu ikatan. Semakin dewasa seseorang maka akan berangsur-angsur akan melepaskan ciri-ciri dari keluarga yang merupakan bagian dari masyarakat total yang lahir di dalamnya. Keluarga merupakan institusi sosial yang bersifat universal multifungsional, yaitu fungsi pengawasan, sosial, pendidikan, keagamaan, perlindungan, dan rekreasi. Keluarga merupakan kelembagaan masyarakat yang memegang peran dalam proses pendidikan. Anggota keluarga berperan penting dalam proses pembentukan dan pengembangan pribadi anak. Hal ini bertujuan untuk membentuk anak yang baik dan bertanggung jawab sebagai anggota masyarakat (Ahmadi, 2004).

Pendidikan dalam sekolah bertujuan untuk membimbing, mengarahkan, dan mendidik sehingga lembaga tersebut menghendaki kehadiran kelompok-kelompok umur tertentu dalam ruang kelas yang dipimpin oleh guru untuk mempelajari kurikulum bertingkat. Jadi dapat dikatakan bahwa jalur pendidikan dalam sekolah terstruktur dan berjenjang yang terdiri dari pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Tugas guru selain memberikan ilmu-ilmu pengetahuan, tetapi juga mendidik dalam keterampilan anak beragama dan berbudi pekerti luhur. Di sinilah sekolah dalam membantu keluarga dalam memberikan pendidikan dan pengajaran kepada anak didik.

Pendidikan dalam masyarakat berhubungan bahwa manusia merupakan makhluk social. Manusia merupakan makhluk yang memiliki keinginan untuk menyatu dengan sesamanya serta alam lingkungan di sekitarnya. Dengan menggunakan pikiran, naluri, perasaan, keinginan dan sebagainya manusia memberi reaksi dan melakukan interaksi dengan lingkungannya. Pola interaksi sosial dihasilkan oleh hubungan yang berkesinambungan dalam suatu masyarakat. Masyarakat adalah kesatuan hidup manusia yang berinteraksi menurut suatu sistem adat istiadat tertentu yang bersifat kontinyu, dan yang terikat oleh suatu rasa identitas bersama.

Assertive Training

1. Pengertian

Wolpe dalam Jones (2011: 467) mendefinisikan perilaku asertif adalah ekspresi verbal dan motorik yang sesuai dari emosi apapun selain kecemasan. Menurut Corey (2013: 213), perilaku asertif adalah ekspresi langsung, jujur,

pada tempatnya dari pikiran, perasaan, kebutuhan atau hak-hak seseorang tanpa kecemasan yang beralasan. Jadi dapat diketahui bahwa *assertive training* merupakan pelatihan untuk membentuk ekspresi yang sesuai dengan emosi yang disesuaikan tempatnya dari pikiran, perasaan, kebutuhan atau hak-hak seseorang tanpa kecemasan yang beralasan.

2. Tujuan

Latihan asertif merupakan teknik yang melatih keberanian klien untuk mengekspresikan tingkah laku tertentu melalui bermain peran, latihan, atau meniru model-model sosial. Maksud utama teknik asertif (Ratna, 2013: 36) adalah:

- Mendorong kemampuan klien mengekspresikan berbagai hal yang berhubungan dengan emosinya.
- Membangkitkan kemampuan klien dalam mengungkapkan hak asasinya sendiri tanpa menolak hak asasi orang lain.
- Mendorong klien untuk meningkatkan kepercayaan dan kemampuan diri.
- Meningkatkan kemampuan untuk memilih tingkah laku asertif yang cocok untuk diri sendiri.

Menurut Corey (2013: 213) menjelaskan bahwa latihan asertif akan membantu bagi orang-orang yang:

- Tidak mampu mengungkapkan kemarahan atau perasaan tersinggung.
- Menunjukkan kesopanan yang berlebihan dan selalu mendorong orang lain untuk mendahuluinya.
- Memiliki kesulitan untuk mengatakan "tidak".
- Mengalami kesulitan untuk mengungkapkan afeksi dan respon-respon positif lainnya.
- Merasa tidak punya hak untuk memiliki perasaan-perasaan dan pikiran sendiri.

Dengan demikian tujuan *assertive training* adalah agar individu belajar mengganti suatu respon yang tidak sesuai dengan respon baru yang sesuai. Di samping itu, bertujuan untuk mengkomunikasikan apa yang diinginkan, dirasakan, dan dipikirkan kepada orang lain secara jujur dan terbuka dengan menghormati hak pribadi kita sendiri dan orang lain.

3. Prosedur

Menurut Ratna, 2013: 43 menjelaskan tahap-tahap dalam pelaksanaan teknik asertif adalah:

- Rasional (arti, tujuan, dan manfaat)
- Mendiskusikan perilaku agresif, pasif, dan asertif

- Berlatih untuk membedakan pernyataan dan perilaku agresif, pasif, dan asertif dalam relasi
 - Memfasilitasi konseli untuk belajar perilaku non verbal dalam latihan asertif
 - Bermain peran atau modeling
 - Memberikan balikan dan penguatan
 - Memberikan tugas rumah
- ## 4. Kelemahan dan Kelebihan

Kelemahan dan kelebihan *assertive training* yaitu:

Kelemahan berdasarkan mental individu

- Perasaan segan konseli
- Perasaan takut menyakiti
- Perasaan berdosa setiap kali tidak meng-YA-kan orang lain
- Merasa tidak terpuji ketika mengatakan "tidak" kepada orang lain
- Takut jika akhirnya dirinya tidak lagi disukai atau diterima

Kelemahan berdasarkan budaya

Budaya timur yang menganut nilai tenggang rasa dan "tepo seliro"

Kelebihan

- Tidak membutuhkan alat yang mahal
- Konseli berpikir untuk dapat mengatur perilaku mereka
- Tidak sulit untuk dipelajari dan dipraktekkan
- Dengan berlatih keterampilan sosial dan perbaikan gaya komunikasi akan meningkatkan keterampilan asertif individu meskipun dari segi budaya tidak mendukung.

Keterikatan Karakter Jujur dengan *Assertive Training*

Hasil penelitian di Harvard University Amerika Serikat, ternyata kesuksesan seseorang tidak ditentukan semata-mata oleh pengetahuan dan kemampuan teknis (*hard skill*) saja, tetapi lebih oleh kemampuan mengelola diri dan orang lain (*soft skill*). Sukses seseorang di kemudian hari ternyata justru lebih hanya ditentukan oleh kecerdasan emosi kemudian kecerdasan kognitif (IQ).

Dari ke-13 faktor penunjang keberhasilan, 10 di antaranya adalah kualitas karakter seseorang dan hanya 3 yang terakhir berkaitan dengan faktor kecerdasan (IQ). Ke-13 faktor tersebut adalah: (1) jujur dan mandiri; (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 kontrol terbatas; (10) dapat menyelesaikan masalah pribadi dan profesinya;

(11) mempunyai kemampuan dasar (kecerdasan); (12) bisa membaca dengan pemahaman memadai; dan (13) mengerti dasar-dasar matematika (berhitung).

Hasil penelitian Thomas Stanley terhadap 750 jutawan dunia tentang kisah sukses mereka dalam mengelola bisnis bahwa ada 5 kunci pokok keberhasilan, yakni: (1) kejujuran; (2) kedisiplinan; (3) kerjasama; (4) *team work* yang kokoh; dan (5) *bekerja* lebih keras dari yang lain.

Dari beberapa hasil penelitian di atas, yang menjadi faktor utama penunjang keberhasilan seseorang, ternyata kejujuran berada pada posisi yang paling atas. Artinya, kejujuran merupakan modal terbesar bagi setiap orang. Jika karakter jujur ini bisa dibudayakan sejak di lembaga pendidikan sekolah, maka bangsa ini akan damai, maju dan beradab. Karena sudah jelas, bahwa kejujuran merupakan modal awal untuk membangun setiap pribadi masyarakat dan bangsa ini (Zulkhairi, 2011: 108-110).

Kirschenbaum (Zuchdi dalam Kurnia, 2014: 45), bidang pendidikan karakter muncul kesadaran akan perlunya digunakan pendekatan komprehensif, yang diharapkan dapat menghasilkan lulusan yang mampu membuat keputusan moral dan sekaligus memiliki perilaku yang terpuji berkat pembiasaan terus-menerus dalam proses pendidikan. Pada dasarnya pendekatan komprehensif dalam pendidikan nilai dapat ditindaklanjuti dari segi metode yang digunakan, pendidik yang berpartisipasi (guru, orang tua, unsur masyarakat) dan konteks berlangsungnya pendidikan karakter (sekolah, keluarga, lembaga, atau organisasi masyarakat). Metode komprehensif ini meliputi, inkulkasi (*inculcation*), keteladanan (*modeling*), fasilitasi (*facilitation*), dan pengembangan keterampilan (*skill building*).

Salah satu keterampilan yang dapat diberikan yaitu latihan asertif (*assertive training*). Program pelatihan asertif dirancang untuk memperbaiki keyakinan dan perilaku asertif individu yang dapat membantu individu mengubah cara mereka melihat diri mereka sendiri, membangun rasa percaya diri, dan mengurangi kecemasan sosial (Avsar, 2017: 188).

Asertif memiliki tujuan untuk mendorong klien meningkatkan kepercayaan dan kemampuan diri (Ratna, 2013: 36). Selain itu latihan asertif akan membantu bagi orang-orang yang memiliki kesulitan untuk mengatakan "tidak" (Corey, 2013: 213). Namun kebanyakan masyarakat Indonesia memiliki perasaan segan, takut menyakiti, perasaan berdosa setiap kali tidak meng-YA-kan orang lain, merasa tidak terpuji ketika mengatakan TIDAK

kepada orang lain, takut jika akhirnya dirinya tidak lagi disukai atau diterima, dan budaya timur yang menganut nilai tenggang rasa dan "tepo seliro" (Fauzan, 2010). Sehingga melalui latihan asertif mampu mengungkapkan afeksi dan respon-respon positif lainnya.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Karakter jujur adalah kepribadian seseorang seseorang yang didasarkan pada kesesuaian dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan sehingga menjadikan diri seseorang selalu dapat dipercaya. Kejujuran menjadi faktor utama penunjang keberhasilan seseorang. Jika karakter jujur ini bisa dibudayakan sejak di lembaga pendidikan sekolah, maka bangsa ini akan damai, maju dan beradab.

Salah satu keterampilan yang dapat diberikan di lembaga pendidikan sekolah yaitu latihan asertif (*assertive training*). *Assertive training* merupakan pelatihan untuk membentuk ekspresi yang sesuai dengan emosi yang disesuaikan tempatnya dari pikiran, perasaan, kebutuhan atau hak-hak seseorang tanpa kecemasan yang beralasan. Melalui latihan asertif mampu mengungkapkan afeksi dan respon-respon positif lainnya.

Saran

Dalam pelaksanaan *assertive training* di sekolah perlu diberikan oleh seseorang yang sudah ahli atau sebelumnya sudah mendapatkan pelatihan.

DAFTAR PUSTAKA

- Albertus, D.K. 2010. *Pendidikan Karakter: Strategi Mendidik Anak di Zaman Global*. Jakarta: Grasindo.
- Aunillah, N.I. 2011. *Panduan Menerapkan Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta: Penerbit Laksana
- Avşar, F. dan Alkaya, S.A. 2017. The Effectiveness Of Assertiveness Training For School-Aged Children On Bullying And Assertiveness Level. *Journal of Pediatric Nursing*. 186–190
- Chairilisyah, D. 2016. Metode Dan Teknik Mengajarkan Kejujuran Pada Anak Sejak Usia Dini. *Educhild*. 5(1), 8-14
- Corey, G. 2013. *Teori dan Praktek Konseling dan Psikoterapi*. Bandung: Refika Aditama
- Fauzan, L. 2010. *Makalah Konseptual Assertive Training*. Diunduh tanggal 9 Februari 2018 dari <https://lutfifauzan.wordpress.com/2010/01/12/makalah-konseptual-assertive-training/>

- Jones dan Nelson, R. 2011. *Teori dan Praktek Konseling dan Terapi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Kurnia, A.D. 2014. Implementasi Nilai Kejujuran Di Sekolah Dasar Negeri Kotagede 5 Yogyakarta (Skripsi). Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Kurniawan, M.I. 2015. Tri Pusat Pendidikan Sebagai Sarana Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar. *Journal Pedagogia*. 4(1): 41-49.
- Ratna, L. 2013. *Teknik-Teknik Konseling*. Yogyakarta: Deepublish.
- Zulkhairi, T. 2011. Membumikan Karakter Jujur Dalam Pendidikan Di Aceh. *Jurnal Ilmiah Islam Futura*, XI(1): 105-115.

PENGEMBANGAN BUDAYA SOPAN SANTUN MENGUNAKAN TEKNIK *MODELING* DALAM MENGHADAPI ABAD 21

Intan Kumala Sari✉, Anggilina Prasetyasari, Rizky Sagita Amalia

Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang

Abstrak

Indonesia sangat menjunjung tinggi adanya budaya, diantaranya yaitu adat istiadat, keramahan, termasuk budaya kesopanan. Namun, kehidupan bangsa saat ini sungguh ironis, banyak penyimpangan oleh generasi muda terutama anak-anak mengenai budaya sopan santun. Anak zaman sekarang kurang dapat menerapkan rasa hormat kepada orang yang lebih tua. Kemajuan teknologi dan masuknya budaya barat juga mempengaruhi penerapan nilai-nilai budaya bangsa Indonesia. Secara tidak langsung dengan lunturnya budaya terutama kesopanan, jati diri bangsa Indonesia mulai luntur. Solusi atas permasalahan tersebut melalui salah satu teknik bimbingan dan konseling yaitu teknik modeling yang terdiri dari tiga jenis antara lain modeling langsung, modeling simbolis, dan modeling ganda. Tujuan teknik modeling yaitu membantu konseli untuk merespon hal-hal yang baru, mengurangi respon yang tidak sesuai, serta untuk perolehan tingkah laku sosial yang lebih adaptif. Berkaitan dengan nilai kesopanan yang mulai luntur karena pengaruh dari budaya luar negeri, teknik modeling dapat membantu generasi muda meningkatkan kembali nilai-nilai budaya bangsa Indonesia terutama budaya kesopanan.

Kata kunci: bimbingan, budaya, kesopanan, konseling, teknik modeling

Abstract

Indonesia really respect about culture, among of them are traditions, friendliness, and also politeness. But nowadays, that is something ironic in Indonesian's life, there are so many deviation that is done by the young generation especially children about the culture of politeness. Children nowadays cannot apply the respect to the older people. Advancement of technology and also west culture which is come to Indonesia, influences the application of Indonesian culture. Indirectly, culture decreasing especially on politeness, made the symbol of Indonesia starts faded. Solution about that problem comes from one of guiding and counseling that is modeling technique that has three kinds as follows; Direct modeling, Symbolic modeling and double modeling. Purpose of the modeling technique is to help the counseling subject to responds new things, decrease inappropriate responses, and also to get adaptive social behavior. Related to the decreasing of politeness value because of the west culture, modeling technique can help young generation re-increase Indonesian culture value especially on politeness.

Key words: guidance, culture, politeness, counseling, modeling technique.

✉ Alamat korespondensi:

Kampus UMK Gondangmanis, Bae Kudus Gd. L. Lt I PO. BOX 53 Kudus
Tlp (0291) 438229 Fax. (0291) 437198
E-mail: intankumalasari507@gmail.com

ISBN: 978-602-1180-70-9

PENDAHULUAN

Budaya merupakan suatu tradisi peninggalan nenek moyang yang harus dilestarikan. Dalam setiap daerah memiliki budaya yang menjadikan ciri khas dari daerah tersebut. Walaupun setiap daerah mempunyai ciri khas tersendiri, tetapi dalam suatu budaya pastinya tidak lepas dari sopan santun karena Indonesia sendiri sangat menjunjung tinggi adanya budaya yang meliputi adat istiadat, keramahan, termasuk budaya kesopanan. Budaya sopan santun merupakan suatu tradisi dimana setiap orang dapat menerapkan di kehidupan dalam berperilaku, bertindak, maupun berbicara dalam kesehariannya. Namun, apabila kita berkaca pada kehidupan bangsa saat ini sungguh ironis, banyak penyimpangan oleh generasi muda terutama anak-anak mengenai budaya sopan santun.

Anak zaman sekarang kurang dapat menerapkan rasa hormat kepada orang yang lebih tua. Rasa hormat terhadap orang yang lebih tua seringkali tidak diutamakan. Apalagi dengan kemajuan teknologi dan masuknya budaya barat yang dapat mempengaruhi penerapan nilai-nilai tradisional bangsa Indonesia. Banyak anak-anak yang mulai mengikuti dan mencontoh kebudayaan luar negeri dan melupakan nilai-nilai tradisional negara sendiri, salah satunya tentang kesopanan. Secara tidak langsung dengan kurangnya kesopanan, jati diri kita sebagai bangsa Indonesia mulai luntur. Salah satu contoh yang mudah dilihat adalah sopan santun dalam tutur kata. Zaman dahulu, anak sangatlah sopan terhadap orang yang lebih tua. Mereka harus berlutut atau dalam bahasa Jawa "sungkem" jika sedang berhadapan dengan orang yang lebih tua. Tetapi sangatlah berbeda dengan zaman sekarang. Kebanyakan anak berlaku tidak sopan terhadap orang yang lebih tua seperti melawan ketika dinasihati, memotong pembicaraan, membiarkan orang yang lebih tua berdiri sedangkan ia tetap memilih duduk dikursi dalam tempat umum.

Diambil dari jurnal Bimbingan dan Konseling Islam, seorang siswa SMP di Kabupaten Kolaka, Sulawesi Tenggara, mengancam akan berbuat kasar setelah dimarahi oleh guru kelasnya. Siswa tersebut mengancam akan menginjak leher sang guru disebabkan sang guru memarahinya karena sering membuat onar di kelas. Masih dengan kasus yang samadilansir dalam Warta Kota Tribun News tentang siswa SMA Negeri 1 Torjun Jawa Timur yang membunuh gurunya sendiri. Kasus penganiayaan guru kesenian bernama Budi Cahyono oleh muridnya berinisial HI terjadi pada hari Kamis (1/2/2018) sekitar pukul 13.00 WIB. Saat itu, guru Budi sedang mengajar kesenian dan HI tertidur di kelas itu. Guru Budi langsung mendatangi siswa HI yang tidur itu dan mencoret mukanya dengan tinta. Namun HI tiba-tiba memukulgurunya. Pelaku juga mencegat gurunya

setelah pulang sekolah dan memukul korban. Sesampainya di rumah, korban langsung pingsan, sehingga dirujuk ke RS Dr Soetomo di Surabaya. Namun, nyawa guru tidak terselamatkan, dan ia meninggal di Rumah Sakit.

Dalam menyikapi hal tersebut penulis dalam artikel ini bertujuan untuk membantu mengembangkan budaya sopan santun yang sedikit demi sedikit mulai hilang menjadi diterapkan kembali dalam kehidupan terutama oleh generasi muda melalui suatu teknik yaitu teknik modeling. Teknik modeling merupakan suatu teknik dalam bimbingan dan konseling yang dipelajari melalui observasi dengan menambahkan atau mengurangi tingkah laku yang teramati, menggeneralisasi berbagai pengamatan sekaligus, melibatkan proses kognitif. Menurut Bandura dalam Erford (2016:340) teknik modeling adalah proses bagaimana individu belajar dari mengamati orang lain. Dalam mengembangkan budaya sopan santun menggunakan teknik modeling dirasa mampu untuk kembali menerapkan budaya kesopanan dengan beberapa jenis teknik modeling.

Pengembangan budaya sopan santun ini nantinya dapat membawa pengaruh yang positif terhadap perkembangan zaman. Selain itu dengan mengembangkan budaya sopan santun dapat menjadi pendidikan karakter yang dapat ditanamkan kepada anak sejak usia dini untuk menghadapi perkembangan zaman yang semakin maju yang dipengaruhi oleh budaya luar sehingga menyebabkan budaya sopan santun mulai hilang.

PEMBAHASAN

Konsep Budaya

Kebudayaan (*culture*), berasal dari bahasa Latin *cultura*, yang dalam bahasa Perancis disebut *la culture*. Dalam khasanah bahasa Sanskerta, kata budaya diambil dari kata *buddayah*, yang berarti akal budi. Budaya adalah cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang yang diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya bersifat kompleks, abstrak dan luas. Kebudayaan menurut Selo Sumardjan dan Soelaiman Soemardi adalah sarana hasil karya, rasa dan cipta masyarakat. Adapun perwujudan kebudayaan adalah benda-benda yang diciptakan oleh manusia sebagai makhluk yang berbudaya berupa perilaku dan benda-benda yang bersifat nyata, misalnya pola-pola perilaku bahasa, peralatan hidup, organisasi sosial, religi, seni, dan lain-lain yang kesemuanya ditunjukkan untuk membantu manusia dalam kelangsungan hidupnya di masyarakat.

Konsep Sopan Santun

Sopan santun merupakan istilah bahasa Jawa yang dapat diartikan sebagai perilaku seseorang yang menjunjung tinggi nilai-nilai menghormati, menghargai, tidak sombong dan berakhlak mulia. Pengejawantahan atau

perwujudan dari sikap sopan santun ini adalah perilaku yang menghormati orang lain melalui komunikasi menggunakan bahasa yang tidak meremehkan atau merendahkan orang lain. Dalam budaya Jawa sikap sopan salah satunya ditandai dengan perilaku menghormati kepada orang yang lebih tua, menggunakan bahasa yang sopan, dan tidak memiliki sifat yang sombong.

Menurut jenis perilakunya, sopan santun dapat dibedakan menjadi sopan santun nonverbal dan verbal. Sopan santun nonverbal adalah sopan santun perilaku biasa seperti makan, minum, dan berjalan. Sopan santun verbal merupakan sopan santun perilaku dengan menggunakan bahasa atau sopan santun berbahasa seperti sopan santun berbicara, menyapa, menyuruh, menelepon, berterimakasih, meminta maaf, mengkritik dan lain-lain.

Teknik Modeling

Modeling adalah belajar dengan mengamati, menirukan, dengan menambahkan atau mengurangi tingkah laku yang teramati. Modeling dilakukan oleh perilaku seseorang individu atau kelompok (model) sebagai stimulus terjadinya pikiran, sikap, dan perilaku yang serupa di pihak pengamat. Modeling merupakan belajar melalui observasi dengan menambahkan atau mengurangi tingkah laku yang teramati, menggeneralisasi berbagai pengamatan sekaligus, melibatkan proses kognitif. Modeling menurut Bandura (Erford, 2016:340) yaitu proses bagaimana individu belajar dari mengamati orang lain.

Teknik modeling dapat digunakan untuk klien yang mengalami gangguan-gangguan reaksi emosional atau pengendalian diri, kekurangan keterampilan kecakapan sosial, keterampilan wawancara pekerjaan, ketegangan, phobia, ketergantungan alkohol atau obat-obatan terlarang, hambatan dalam pergaulan dan lain-lain. Teknik ini juga sesuai diterapkan pada klien yang memiliki kesulitan belajar tanpa contoh, sehingga dia memerlukan model yang konkret untuk dilihat/diamati sebagai pembelajaran pembentukan tingkah laku konseli.

Menurut Alwisol (2009: 292), teknik modeling bukan sekedar menirukan atau mengulangi apa yang dilakukan orang model (orang lain), tetapi modeling melibatkan penambahan dan atau pengurangan tingkah laku yang teramati, menggeneralisir berbagai pengamatan sekaligus dan melibatkan proses kognitif. Menurut Corey dalam Adiputra (2015 : 51) penggunaan Teknik Modeling Terhadap Perencanaan Karir Siswa dalam percontohan individu mengamati seorang model kemudian diperkuat untuk mencontoh tingkah laku sang model. Titik perhatian

bagi konseli yaitu suatu model yang akan disediakan oleh konselor dengan tujuan konseli dapat mencontoh tingkah laku yang ada didalam diri model sebagai perubahan perilaku konseli.

Tujuan Teknik Modeling

Teknik modeling bertujuan untuk membentuk tingkah laku baru pada klien. Namun penggunaan teknik sendiri dapat disesuaikan dengan kebutuhan ataupun permasalahan klien. Menurut Willis (2004, 78) perilaku model digunakan untuk: (1) membentuk perilaku baru pada klien, (2) memperkuat perilaku yang sudah terbentuk. Tujuan digunakannya teknik ini beberapa yang diantaranya: (1) membantu seseorang yang mengatasi fobia, penderita ketergantungan atau juga bisa kecanduan pada sebuah obat-obatan atau alkohol dan yang lainnya, (2) membantu menghadapi penderita yang mengalami gangguan pada kepribadiannya yang berat seperti psikosis, (3) untuk memperoleh tingkah laku sosial yang lebih baik lagi, (4) agar seseorang itu bisa belajar sendiri menunjukkan sebuah perbuatan yang dikehendaki tanpa harus belajar lewat trial dan error itu sendiri, (5) membantu konseli untuk merespon hal-hal yang ia dapatkan semuanya baru, (6) melaksanakan dengan tekun respon yang semula terhambat ataupun juga terjalang oleh apapun, (7) mengurangi respon respon yang tidak layak.

Tujuan teknik modeling lainnya adalah: 1) membantu konseli untuk merespon hal-hal yang baru, 2) mengurangi respon-respon yang tidak sesuai, 3) untuk perolehan tingkah laku sosial yang lebih adaptif.

Manfaat Teknik Modeling

Manfaat dari teknik modeling antara lain adalah: 1) Agar memperoleh sebuah keterampilan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya sendiri juga; 2) memberikan seseorang pengalaman belajar yang bisa di contoh oleh konseli mereka; 3) menghapus hasil belajar yang tidak baik ataupun tidak adaptif; 4) memperoleh perilaku atau tingkah laku yang lebih efektif; 5) mengatasi gangguan gangguan pada keterampilan sosial, gangguan reaksi emosional dan juga pengendalian diri.

Jenis-Jenis Teknik Modeling

Ada tiga jenis teknik dalam modeling, yaitu. 1) Modeling Langsung: merupakan cara yang dilakukan dengan menggunakan model langsung dalam mendemonstrasikan perilaku yang dikehendaki atau dimiliki oleh klien, 2) Modeling Simbolis: merupakan cara/prosedur yang melibatkan pengilustrasian perilaku target dengan menggunakan rekaman video atau audio dalam mendemonstrasikan perilaku yang dikehendaki

atau dimiliki oleh klien, 3) Modeling Ganda: merupakan cara yang dilakuakn dengan pengamatan terhadap beberapa model, klien memiliki alternatif cara berperilaku sehingga klien dapat memilih perilaku yang tepat dan berhasil.

Prosedur Teknik Modeling

Ada empat sub-proses yang ada dalam proses teknik yaitu: (1) klien memperhatikan dan mengingat demonstrasi modeling (*atensi*), (2) klien mempertahankan/menyimpan pengamatan atas peristiwa yang dicontohkan (*retensi*), (3) klien melakukan kembali perilaku yang ditampilkan tetapi dengan adanya modifikasi, penyesuaian diri, dan kreatif, (4) konseli termotivasi secara internal atau eksternal untuk melakukan perilaku target (*motivasi*). Secara khusus prosedur teknik modeling yakni meliputi: a) Menentukan perilaku tujuan, b) Menentukan jenis modeling yang akan digunakan, c) Meminta konseli memperhatikan dan mengingat demonstrasi modeling, d) Konselor menunjukan kepada konseli mengenai perilaku model, menggunakan model teramati dan dipahami jenis perilaku yang dicontoh, e) Konselor meminta konseli untuk mengamati model dan menyimpulkan tentang apa yang dilihat dari demonstrasi model tersebut, f) Klien melakukan kembali perilaku yang ditampilkan tetapi dengan adanya modifikasi, penyesuaian diri, dan kreatif, g) Melakukan evaluasi dan penugasan.

Prinsip Teknik Modeling

Teknik Modeling juga mempunyai beberapa hal yang perlu diingat untuk diketahui, antara lain: 1) Pemberian sebuah pengalaman pengalaman belajar sebagai proses penghapusan hasil belajar yang tidak efektif, 2) Model sebagai stimulus terjadinya sebuah pikiran, sikap, dan perilaku seseorang bagi pengamat (konseli), 3) Individu sendiri mengamati model (tingkah laku yang nampak dan spesifik) kemudian di perkuat dan mencontohnya sebagai perilaku, 4) Status dan kehormatan model yang amat berarti, karena keberhasilan teknik ini tergantung kepada keyakinan konseli terhadap model yang sering di amati, 5) Adegan yang lebih dari 1 dapat menggambarkan situasi situasi yang berbeda di mana tingkah laku ketegasan biasanya di perlukan oleh seorang model atau bisa yang di sebut dengan cocok.

Kelemahan dan Kelebihan Teknik Modeling

Kelemahan teknik modeling antara lain; 1) sulit diterapkan untuk individu yang kurang kreatif, 2) konseli bisa merasakan kebosanan, 3) tidak selalu mudah untuk mendapatkan model yang relevan dan kredibel.

Sedangkan Kelebihan teknik modeling antara lain: 1) dengan teknik ini konseli belajar mengembangkan perilaku, 2) pemecahan masalah yang diperlukan dalam kehidupan, 3) tidak membutuhkan alat yang mahal, 4) menggunakan waktu secara efektif dan efisien karena belajar dari mengobservasi, 5) konseli berpikir untuk dapat mengatur perilaku mereka, 6) mudah untuk di pelajari dan dipraktikan.

SIMPULAN DAN SARAN

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kesopanan adalah perilaku menghormati orang lain melalui komunikasi menggunakan bahasa yang tidak meremehkan atau merendahkan orang lain. Sedangkan Modeling menurut Bandura (Erford, 2016:340) yaitu proses bagaimana individu belajar dari mengamati orang lain. Teknik modeling merupakan teknik yang bertujuan untuk membentuk tingkah laku baru pada klien. Berkaitan dengan hal tersebut, untuk mengurangi kasus yang bertolak belakang dengan budaya kesopanan, diharapkan teknik modeling dapat membantu menerapkan kembali sikap kesopanan kepada siswa sebagai generasi muda saat ini dengan cara memberi contoh dan mencontohtentunya hal-hal yang dapat meningkatkan budaya kesopanan.

Saran bagi pihak sekolah adalah dapat menempatkan pendidikan karakter dalam kerangka dinamika proses pembentukan individu, para insan pendidik diharapkan semakin dapat menyadari pentingnya budaya kesopanan melalui teknik modeling sebagai sarana pembentuk pedoman perilaku dan menciptakan sebuah lingkungan yang kondusif bagi proses pertumbuhan berupa kenyamanan, keamanan yang membantu suasana pengembangan diri satu sama lain dalam keseluruhan dimensinya. Sedangkan saran bagi peserta didik, yaitu teknik modeling dipandang sebagai solusi adanya kekurangan sopanan di sekolah. Melalui kegiatan ini, siswa dilatih bertindak sesuai dengan norma dan aturan berlaku. Melalui kegiatan ini pula, siswa dibiasakan memperhatikan kemudian melaksanakan hal-hal yang sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat seperti gotong-royong, sopan santun, saling menghormati, dan lain sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Pengertian Teknik Modeling*.
<http://humanisgroup.net/pengertian-teknik-modeling/>. Diunduh tanggal 18 Februari 2018 pukul 14.00 WIB.
- Adiputra, S. 2015. *Penggunaan Teknik Modeling Terhadap Perencanaan Karir Siswa*. Jurnal Fokus Konseling, 1 (1): 51.

- Alwisol. 2009. *Psikologi Kepribadian*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Erford, B.T. 2016. *40 Teknik yang Harus diketahui Setiap Konselor (Edisi Kedua)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Handayani, T.U. Membangun Jati Diri Bangsa Melalui Budaya, Pendidikan Karakter, Dan Sopan Santun Berbahasa. *Prosiding SMP Negeri 2 Sukoharjo*, 237.
- Ratna, L. 2013. *Teknik-Teknikn Konseling*. Yogyakarta: Deepublish.
- Suryono, J. 2010. Norma dan Etika Sopan Santun antara Budaya Barat (Amerika) dan Budaya Timur (Indonesia). *Jurnal Studi Ilmu Komunikasi*, 19 (1): 120.
- Sutanti, T. 2015. Efektivitas Teknik Modeling Untuk Meningkatkan *Empati* Mahasiswa Prodi Bk Universitas Ahmad Dahlan. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 1 (2): 192.
- Ujiningsih & Antoro, S.D. 2010. Pembudayaan Sikap Sopan Santun di Rumah dan di Sekolah Sebagai Upaya untuk Meningkatkan Karakter Siswa. *Prosiding Ilmiah Nasional Guru II Universitas Terbuka Tahun 2010*, 3.

MANAJEMEN PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER SISWA DI SEKOLAH DASAR (STUDI DI SD UT BUMI KARTINI JEPARA)

Nur Rohman ✉

Universitas Islam Nahdlatul Ulama

Abstrak

Pendidikan karakter semakin mendapatkan prioritas dengan diberlakukannya Peraturan Pemerintah no 87 tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter yang merupakan gerakan pendidikan di bawah tanggung jawab sekolah untuk memperkuat karakter siswa (Pasal 1 PP no.87/2017). Penyelenggaraan Penguatan Pendidikan Karakter dilaksanakan dengan prinsip manajemen berbasis sekolah yang merupakan tanggung jawab kepala sekolah dan guru, sebagai pemenuhan beban kerja guru dan kepala sekolah (Pasal 6 ayat 3,4,5 PP 87/2017). Sesuai arahan presiden Joko Widodo bahwa pendidikan karakter pada jenjang pendidikan dasar mendapatkan porsi yang lebih besar dibandingkan pendidikan yang mengajarkan pengetahuan, untuk Sekolah Dasar sebesar 70 persen sedangkan untuk Sekolah Menengah Pertama sebesar 60 persen. Ketertarikan peneliti untuk mengkaji pendidikan karakter didasari oleh adanya penurunan karakter siswa kelas tinggi dibanding karakter siswa kelas rendah. Fokus kajian utama penelitian ini adalah manajemen penguatan pendidikan karakter di Sekolah Dasar yang meliputi perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Metode penelitian dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif melalui kegiatan observasi, dokumentasi dan wawancara studi kasus di SD Unggulan Terpadu Bumi Kartini Jepara. Hasil penelitian ini diperoleh gambaran bahwa pertama, perencanaan penguatan pendidikan karakter siswa telah dilaksanakan dengan baik melalui penyusunan tujuan, strategi dan pemetaan kebijakan serta pemetaan prosedur dan penyempurnaan program menggunakan rancangan RPP dan silabus; kedua, pelaksanaan pendidikan karakter berjalan dengan baik melalui kegiatan kegiatan bersifat religius, penanaman nasionalisme, peduli sosial dan kepedulian terhadap lingkungan; ketiga, evaluasi manajemen penguatan pendidikan karakter siswa melalui kegiatan pengawasan terhadap pelaksanaan kegiatan dengan melaksanakan refleksi, analisis dan rencana tindak lanjut.

Kata kunci: manajemen sekolah, pendidikan karakter

Abstract

Character education get more strengthened by the enactment of Government Regulation no 87 of 2017 on Strengthening Character Education which is an education movement under the responsibility of educational unit to strengthen the character of learners (Article 1 PP no.87 / 2017)The Implementation of Strengthening Character Education is implemented with the principle of school-based management which is the responsibility of the head of formal education unit and teacher, as the fulfillment of teacher workload and head of formal education unit (Article 6 paragraph 3,4,5 PP 87/2017).As the suggested of President Joko Widodo that education character at the level of basic education get a larger portion of education than teaches knowledge. For elementary school is 70% while for a junior high school is 60%. The point of this research is management of strengthening characters education in elementary schools are includes planning, implementation and evaluation. The research method is descriptive qualitative through observation, documentation and interview.The result of this research obtained depiction that the first,the reinforcement of character education students have been implemented well through the preparation of goals, strategy and policy mapping and procedure mapping and program improvement using RPP and syllabus design; second, the implementation of character education runs well through activities of religious activities, nationalism cultivation, social care and environmental awareness; third, evaluation of the strengthening of character education management students through supervision activities on the implementation of activities by implementing reflection, analysis and follow-up plan.

Keywords: school management, character education

✉Alamat korespondensi:

Kampus UMK Gondangmanis, Bae Kudus Gd. L. It I PO. BOX 53 Kudus
Tlp (0291) 438229 Fax. (0291) 437198
E-mail: gnurrohman@gmail.com

ISBN: 978-602-1180-70-9

PENDAHULUAN

Banyak pihak sepakat kalau sekolah harus berperan penting bagi pengembangan dan pembentukan karakter siswa (Nucci, Larry P. & Narvaez, Darcia, 2008). Pengembangan dan pembentukan karakter siswa semakin mendapatkan prioritas di Indonesia dengan diberlakukannya Peraturan Pemerintah no.87 tahun 2017, tentang Penguatan Pendidikan Karakter yang merupakan gerakan pendidikan di sekolah untuk memperkuat karakter siswa melalui harmonisasi olah hati (etik), olah rasa (estetis), olah pikir (literasi), dan olah raga (kinestetik) dengan dukungan pelibatan publik dan kerja sama antara sekolah, keluarga, dan masyarakat (Pasal 1 PP no.87/2017). Dimensi pengolahan karakter siswa berupa: (1) olah hati lebih menitikberatkan kepada individu yang memiliki kerohanian yang mendalam, (2) olah rasa menitikberatkan kepada individu yang memiliki integritas moral, rasa berkesenian dan berkebudayaan, (3) olah pikir menitikberatkan kepada individu yang memiliki keunggulan akademis sebagai hasil pembelajaran dan pembelajar sepanjang hayat, (4) olah raga menitikberatkan kepada individu yang sehat dan mampu berpartisipasi aktif sebagai warga negara.

Penyelenggaraan Penguatan Pendidikan Karakter dilaksanakan dengan prinsip manajemen berbasis sekolah yang merupakan tanggung jawab kepala sekolah dan guru, sebagai pemenuhan beban kerja guru dan kepala sekolah (Pasal 6 ayat 3,4,5 PP no.87/2017). Sesuai arahan presiden Joko Widodo bahwa pendidikan karakter pada jenjang pendidikan dasar mendapatkan porsi yang lebih besar dibandingkan pendidikan yang mengajarkan pengetahuan, untuk Sekolah Dasar sebesar 70 persen sedangkan untuk Sekolah Menengah Pertama sebesar 60 persen.

Ketertarikan peneliti untuk mengkaji pendidikan karakter di SD Unggulan Terpadu Bumi Kartini Jepara didasari oleh adanya penurunan karakter siswa kelas tinggi dibanding karakter siswa kelas rendah. Di samping itu sekolah tersebut tergolong memiliki berbagai prestasi sekolah baik tingkat kecamatan, tingkat kabupaten, tingkat propinsi dan tingkat nasional bahkan mengikuti even-even internasional di Singapura. Di samping dua alasan tersebut, ternyata di sekolah tersebut juga sangat diminati oleh masyarakat sekitar, terbukti dengan lonjakan pendaftaran siswa baru pada tiga tahun terakhir.

Survey pendahuluan peneliti kepada orang tua wali murid mengenai alasan menyekolahkan

putra-putri mereka ke SD UT Bumi Kartini bahwa siswa-siswi SD UT Bumi Kartini memiliki sikap sopan santun dan religiusitas yang tinggi dan menyelenggarakan model pembelajaran yang mengintegrasikan ilmu pengetahuan umum dan ilmu-ilmu keagamaan yang cukup. Hal ini menjadi kebutuhan masyarakat dewasa ini karena model konvensional yang memisahkan antara SD/MI di pagi hari dan madrasah diniyah pada sore hari mulai kurang mendapatkan sambutan dan cenderung ditinggalkan. Orang tua/masyarakat yang memiliki kesibukan pekerjaan cukup tinggi, kini lebih memilih sekolah dasar terpadu yang “mengintegrasikan” keduanya dalam satu paket pendidikan dasar.

Menyadari betapa pentingnya penyediaan sekolah yang akan menjadi panutan dan harapan masyarakat, keberadaan SD UT Bumi Kartini yang diinginkan adalah mampu mencetak SDM unggul dan mempunyai kemampuan bersaing, sehingga dapat mengelola secara optimal sumber daya yang tersedia dan potensi unggulan-unggulan daerah lainnya. Oleh sebab itu diperlukan adanya manajemen perencanaan strategis yang komprehensif, sehingga akan melahirkan suatu bentuk penyelenggaraan sekolah yang dikelola lebih efisien dan efektif juga mampu mengantarkan dan sekaligus mengembangkan kemampuan siswanya sesuai dengan potensi yang dimilikinya.

Dengan demikian SD UT Bumi Kartini merupakan sekolah yang diharapkan memiliki kemampuan di dalam mengelola sumber daya yang tersedia secara efisien dan efektif untuk menghantarkan peserta didik berkembang secara optimal menjadi manusia unggul yang tidak hanya memiliki kecerdasan intelektual akan tetapi juga memiliki kecerdasan lainnya.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis mengambil penelitian dengan judul “Manajemen Penguatan Pendidikan Karakter Siswa di Sekolah Dasar (Studi Deskriptif Kualitatif di SD Unggulan Terpadu Bumi Kartini Jepara)”. Adapun rumusan masalah adalah bagaimanakah manajemen penguatan pendidikan karakter siswa di SD UT Bumi Kartini Jepara? Secara khusus rumusan masalah sebagai berikut: (a) bagaimanakah perencanaan penguatan pendidikan karakter siswa di SD UT Bumi Kartini Jepara?; (b) bagaimanakah pelaksanaan penguatan pendidikan karakter siswa di SD UT Bumi Kartini Jepara?; (c) bagaimanakah evaluasi penguatan pendidikan karakter di SD UT Bumi Kartini Jepara?

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran tentang manajemen penguatan pendidikan karakter siswa di SD UT Bumi Kartini Jepara. Secara khusus ingin mendeskripsikan: (a). Perencanaan penguatan pendidikan karakter siswa di SD UT Bumi Kartini Jepara, (b) pelaksanaan penguatan pendidikan karakter siswa di SD UT Bumi Kartini Jepara, (c) evaluasi penguatan pendidikan karakter siswa di SD UT Bumi Kartini Jepara.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat: a) bagi guru sebagai bahan masukan tentang pendidikan karakter dalam meningkatkan suasana belajar yang lebih kondusif dan berkualitas; b) bagi kepala sekolah sebagai bahan masukan pelaksanaan supervisi pada guru; c) bagi pejabat yang berwenang sebagai bahan masukan tentang manajemen penguatan pendidikan karakter.

Penanaman dan penguatan pendidikan karakter yang lebih majemuk sangat diperlukan bagi siswa-siswi di SD UT Bumi Kartini agar dapat tumbuh dan berkembang karakter yang dikehendaki oleh pendidikan seutuhnya. Untuk itu sangat dibutuhkan adanya perkembangan pemikiran dan praksis dalam pengembangannya. Kondisi yang ada saat ini membutuhkan sentuhan yang benar-benar dapat meningkatkan dan menumbuhkan kembangkan karakter yang baik. Oleh karena itu harus ada hasil penelitian yang mendalam untuk dapat menguatkan perilaku yang membentuk nilai-nilai karakter tersebut.

Penanaman dan penguatan pendidikan karakter yang lebih majemuk sangat diperlukan bagi siswa-siswi di SD UT Bumi Kartini agar dapat tumbuh dan berkembang karakter yang dikehendaki oleh pendidikan seutuhnya. Untuk itu sangat dibutuhkan adanya perkembangan pemikiran dan praksis dalam pengembangannya. Kondisi yang ada saat ini membutuhkan sentuhan yang benar-benar dapat meningkatkan dan menumbuhkan kembangkan karakter yang baik. Oleh karena itu harus ada hasil penelitian yang mendalam untuk dapat menguatkan perilaku yang membentuk nilai-nilai karakter tersebut.

Berkowitz dan Bier (2005) menjelaskan 12 rekomendasi dan 18 praktik dalam pendidikan karakter setelah menganalisa sejumlah riset empirik untuk meneliti apakah pendidikan karakter itu berhasil atau tidak. Kesimpulannya, mereka mengatakan kalau pendidikan karakter itu bisa berhasil bila diimplementasikan secara efektif. Mereka juga. Penguatan Pendidikan Karakter

dilaksanakan dengan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam pendidikan karakter terutama meliputi nilai-nilai (1) religius, (2) jujur, (3) toleran, (4) disiplin, (5) bekerja keras, (6) kreatif, (7) mandiri, (8) demokratis, (9) rasa ingin tahu, (10) semangat kebangsaan, (11) cinta tanah air, (12) menghargai prestasi, (13) komunikatif, (14) cinta damai, (15) gemar membaca, (16) peduli lingkungan, (17) peduli sosial, dan (18) bertanggungjawab. Adapun struktur program penguatan pendidikan karakter difokuskan pada jenjang Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP) dengan memanfaatkan ekosistem pendidikan yang ada di lingkungan sekolah serta penguatan kapasitas kepala sekolah, guru, orang tua, komite sekolah, dan pemangku kepentingan lain yang relevan.

Narvaez (2006) menjelaskan model pendidikan dan pengembangan karakter yang dia sebut sebagai IEE (*Integrative Ethical Education* = pendidikan bersifat integratif) yang mengaggap etika yang karakter sebagai sejumlah komponen skill yang bisa dipelihara sampai tingkatan tertinggi. Dia mengatakan kalau perkembangan karakter anak berlangsung mulai dari tingkat pemula sampai tingkat ahli. Pendekatan ini memerlukan lingkungan sekolah yang terstruktur dengan baik di mana siswa bisa memahami dan mengembangkan skill serta memperoleh kesempatan untuk mempraktikkan moral yang baik. Siswa belajar dari berbagai pengalaman dan membangun dasar pengetahuan yang bisa digunakan dalam pengalaman belajar praktis yang otentik. Narvaez menjelaskan kalau pendekatannya tidak hanya tentang kemampuan intelektual atau kompetensi teknis semata; namun juga berupaya mengintegrasikan pendidikan karakter dengan sains kognitif.

Struktur kurikulum tidak mengubah kurikulum yang sudah ada, melainkan optimalisasi kurikulum melalui kegiatan intrakurikuler, kokurikuler dan ekstra kurikuler di sekolah.

Dengan mengajak sekolah untuk menemukan ciri khasnya sehingga sekolah menjadi sangat kaya dan unik serta mewujudkan kegiatan pembentukan karakter empat dimensi pengolahan karakter yang digagas oleh Ki Hajar Dewantoro meliputi olah rasa, olah rasa, olah pikir dan olah raga.

Ada tiga basis gerakan penguatan pendidikan karakter yaitu 1) berbasis kelas, 2) berbasis budaya sekolah dan 3) berbasis masyarakat. Untuk penguatan pendidikan karakter

berbasis kelas melalui: a) integrasi proses pembelajaran berbasis kelas melalui isi kurikulum dalam mata pelajaran, baik secara tematik maupun terintegrasi, b) memperkuat manajemen kelas dan pilihan metodologi dan evaluasi pengajaran, c) mengembangkan muatan lokal sesuai kebutuhan daerah. Untuk penguatan pendidikan karakter berbasis kelas melalui: a) pembiasaan nilai-nilai dalam keseharian sekolah, b) keteladanan orang dewasa di lingkungan pendidikan, c) melibatkan ekosistem sekolah, d) ruang yang luas pada segenap potensi siswa melalui kegiatan ko-kurikuler dan ekstrakurikuler, e) memberdayakan manajemen sekolah, f) mempertimbangkan norma, peraturan dan tradisi sekolah. Untuk penguatan pendidikan karakter berbasis masyarakat dengan: a) menjadikan potensi lingkungan sebagai sumber pembelajaran, b) sinergi dengan berbagai program yang ada dalam lingkup akademisi dan kegiatan pendidikan, c) sinkronisasi program dan kegiatan melalui kerjasama dengan pemerintah daerah, masyarakat serta orang tua siswa (komite). Penguatan pendidikan karakter dilaksanakan melalui integrasi intrakurikuler, kokurikuler dan ekstra kurikuler. (cerdasberkarakter.kemdikbud.go.id)

Culberston (Asep: 2012) mengemukakan bahwa beberapa karakteristik dari proses manajemen yang berkarakter mulia pada suatu sekolah, adalah mengintegrasikan nilai-nilai karakter pada keseluruhan kegiatan: (1) Manajemen sekolah; (2) Kinerja sekolah; (3) Kinerja personal; (4) Layanan pendidikan; dan (5) Pembelajaran.

Hoover (Asep; 2012) menyatakan bahwa keberhasilan dalam proses pembentukan karakter lulusan suatu sekolah ditentukan bukan oleh kekuatan proses pembelajaran, tetapi akan ditentukan oleh kekuatan manajemen sekolah. Hal ini mengandung pengertian bahwa mutu karakter lulusan memiliki ketergantungan kuat terhadap kualitas manajemen sekolahnya karena proses pembentukan karakter harus terintegrasi kedalam berbagai bentuk kegiatan sekolah.

Menurut Asep (2012) sistem pengelolaan dan penyelenggaraan pendidikan dengan menginternalisasikan dan mengintegrasikan nilai-nilai karakter terimplementasi pada: (a) setiap komponen manajemen sekolah (input, proses dan output/outcome); (b) proses perencanaan, pengorganisasian, implementasi, pengawasan dan evaluasi manajemen sekolah; dan (c) sasaran kinerja sekolah, yakni pengelolaan (kurikulum dan

pembelajaran, siswa, ketenagaan, keuangan, sarana prasarana, administrasi, keorganisasian, peran masyarakat, dan lingkungan, iklim serta budaya) berbasis karakter.

METODE PENELITIAN

Metode awal yang peneliti lakukan adalah melalui observasi obyek penelitian, mencari informasi dari wali murid dan mencari dokumen-dokumen serta dilanjutkan wawancara pada sumber yang dapat memberikan keterangan tentang data-data yang peneliti perlukan dalam pembahasan. Menurut Creswell (2012) subyek penelitian merupakan sumber data yang dapat mendirikan keterangan mengenai sesuatu yang sedang dikumpulkan oleh seseorang dalam pencarian informasi. Dalam penelitian ini ditetapkan subyek penelitian yaitu kepala sekolah, guru dan siswa. Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah observasi, dokumentasi dan wawancara yang dikembangkan melalui analisis data kualitatif yaitu melalui teknik induksi analitis. Analisis data dilakukan sejak data dikumpulkan dari obyek lapangan selama penelitian berlangsung sehingga proses pengumpulan data dan analisis data dapat dilakukan secara bersama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Perencanaan

Unsur perencanaan kegiatan yang dilakukan oleh SD Unggulan Terpadu Bumi Kartini Jepara tentang penguatan pendidikan karakter siswa dilakukan melalui perumusan tujuan, penyusunan strategi, penetapan kebijaksanaan, pemetaan prosedur, penyediaan anggaran dan penyempurnaan program. Cara yang dilakukan sekolah dalam merumuskan tujuan penguatan pendidikan karakter di SD Unggulan Terpadu Bumi Kartini Jepara yaitu mengidentifikasi dan menganalisa semua muatan nilai karakter yang diharapkan dari penerapan kurikulum,

kemudian dirumuskan tujuan secara bersama-sama untuk mencari keputusan dapat dipertanggungjawabkan oleh pelaksana dan pihak manajemen sekolah di SD Unggulan Terpadu Bumi Kartini Jepara. Tujuan penguatan pendidikan karakter yang dilaksanakan di SD Unggulan Terpadu Bumi Kartini Jepara telah disosialisasikan dan diketahui oleh setiap guru serta komite sekolah. Strategi penguatan pendidikan karakter disusun dan disepakati bersama yang dilakukan secara bersama dengan perumusan tujuan

penguatan pendidikan karakter, dan telah didokumentasikan satu bukulengkap dengan anggaran dan jalur pencapaian program penguatan pendidikan karakter dengan segenap daya dan upaya yang dilakukan dengan berbagai cara atau metode pembelajaran dalam menerapkan penguatan pendidikan berkarakter kepada siswa baik melalui proses pembelajaran pada setiap mata pelajaran atau tema dan subtema maupun proses pembiasaan di dalam kelas ataupun di luar kelas yang dituangkan dalam RPP.

Penetapan kebijakan tentang penguatan pendidikan karakter terlebih dahulu melalui musyawarah, sebagaimana perumusan tujuan dan strategi penguatan pendidikan karakter yang telah disusun dan dibukukan menjadi satu kesatuan bersama surat keputusan kepala sekolah tentang petunjuk pelaksanaan dan aturan teknis kegiatan yang ditetapkan untuk pelaksanaan penguatan pendidikan karakter di SD Unggulan Terpadu Bumi Kartini Jepara. Dalam musyawarah perumusan tujuan dan strategi yang dilakukan pada awal tahun pembelajaran melibatkan semua guru dan unsur komite sekolah sebagai perwakilan dari wali murid. Keputusan dan kesepakatan dalam musyawarah telah dilakukan sosialisasi dan seluruh rekan guru serta komite sekolah sudah mendapatkan salinannya masing-masing dan telah dilaksanakan dengan baik sesuai petunjuk pelaksanaan dan teknis yang disampaikan oleh kepala sekolah kepada guru sebagai pelaksana kegiatan.

Pemetaan prosedur penguatan pendidikan karakter untuk diterapkan pada setiap jenjang kelas dilakukan secara bersama-sama dan dikaji berdasarkan materi ajar yang akan diterapkan di jenjang kelas dari kelas rendah hingga kelas tinggi terutama dalam penerapan kurikulum 2013 untuk memberikan kemudahan bagi pelaksanaan pendidikan karakter di kelas, agar guru yang mengajar sudah dapat memilah langsung mana karakter yang harus ditanamkan pada kelas rendah dan mana yang harus ditanamkan pada kelas tinggi. Selanjutnya guru harus memahami pemetaan prosedur pendidikan karakter baik pada penyusunan RPP maupun di dalam pelaksanaan proses pembelajaran di kelas atau di luar kelas serta pada proses penanaman karakter melalui pemberian tauladan pada perilaku guru atau sikap yang dilakukan oleh segenap guru, tata usaha dan kepala sekolah bahkan komite sekolah.

Kebijakan penguatan pendidikan karakter yang diterapkan di sekolah ini pasti membutuhkan

biaya. Untuk menyikapi hal tersebut, maka bendahara sekolah sudah mengalokasikan anggaran untuk program penguatan pendidikan karakter sesuai dengan usulan kebutuhan yang diajukan dalam musyawarah perumusan tujuan, strategi, penetapan kebijakan dan pemetaan prosedurnya. Anggaran yang dialokasikan dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan pelaksanaan penguatan pendidikan karakter sebagaimana yang diajukan oleh guru dan komite sekolah dalam rapat awal tahun ajaran, walaupun secara keseluruhan anggaran yang dialokasikan belum maksimal terpenuhi karena aspek lain pun harus dibiayai oleh sekolah dalam penyelenggaraan pendidikan secara menyeluruh dan berkualitas. Sebagai upaya untuk memperoleh perencanaan yang baik dan matang dalam penyusunan rencana program penguatan pendidikan karakter siswa, program yang telah disepakati dan dirumuskan bersama dilakukan pengkajian ulang dan revisi secara bersama juga, termasuk diantaranya RPP dan silabus yang memuat nilai-nilai 18 karakter siswa, hal ini dimaksudkan agar hasil musyawarah tersebut dapat dikemas secara baik dan sempurna dan mengurangi kemungkinan terjadinya hal-hal yang tidak diharapkan. Artinya pengkajian ulang tersebut dimaksudkan untuk perbaikan program dalam upaya mengurangi risiko terjadinya hambatan atau pemborosan dalam anggaran dan juga energi bagi guru dalam melaksanakannya.

2. Pelaksanaan

Pengorganisasian pelaksanaan penguatan pendidikan karakter yang dilakukan di SD Unggulan Terpadu Bumi Kartini Jepara disesuaikan dengan jenjang kelas dan disesuaikan dengan waktu, tempat serta keadaan yang dihadapi. Artinya pengorganisasian yang dilakukan memiliki perencanaan yang jelas dan diatur berdasarkan kebutuhan yang benar-benar memerlukan strategi serta prosedur yang terarah. Upaya untuk pelaksanaan penguatan pendidikan karakter siswa di SD Unggulan Terpadu Bumi Kartini Jepara mendapat respon positif dari seluruh warga sekolah yang diprogramkan oleh sekolah sudah dipahami oleh seluruh unsur pelaksana program penguatan pendidikan karakter, baik guru, tata usaha dan karyawan maupun siswa dan warga lingkungan sekolah lainnya dengan meminimalkan hambatan yang akan dihadapi baik yang bersifat materi maupun yang bersifat program. Kepala sekolah memberikan arahan secara jelas tentang pelaksanaan penguatan pendidikan karakter, berkenaan dengan petunjuk pelaksanaan

petunjuk teknis kerja yang harus dipahami oleh guru dan warga sekolah lainnya dalam bentuk bimbingan baik praktis maupun secara terbimbing selama pelaksanaannya.

Upaya yang telah dilakukan berupa pembimbingan praktis dan pembimbingan berkelanjutannya selama program dilaksanakan maka guru dan siswa serta warga sekolah lainnya telah mampu memahami arah dan tujuan penguatan pendidikan karakter sebagaimana yang dilakukan guru sesuai dengan skenario pembelajaran dalam RPP. Penguatan pendidikan karakter di SD Unggulan Terpadu Bumi Kartini Jepara yang dilaksanakan berdasarkan tuntunan RPP telah disusun oleh guru dalam perencanaan program penguatan pendidikan karakter sehingga dapat berjalan sesuai dengan petunjuk dan tujuan yang dirumuskan.

Upaya yang dilakukan dalam pengelolaan nilai karakter siswa pada aspek nilai religius dapat dibiasakan dengan membacanya sebelum aktivitas belajar dimulai, yakni pada setiap jam pertama akan dimulai.

Pendidikan karakter nilai jujur diberikan pembinaan melalui mata pelajaran yang berkenaan dengan sikap, seperti mata pelajaran PKn dan pendidikan Agama, juga diintegrasikan pada mata pelajaran IPS dan Bahasa Indonesia.

Penguatan pendidikan karakter nilai toleransi diawali oleh guru memberikan ketauladanan melalui cara dan perilaku yang baik, saling menghormati, menghargai dan tidak memancing permusuhan dengan berlaku adil dan bijaksana.

Penguatan pendidikan karakter nilai disiplin dilakukan dengan mengingatkan kepada siswa selalu tepat waktu dan tertib terhadap peraturan sekolah dan melalui kegiatan yang padat dan banyak diikuti pada ekstrakurikuler, siswa pada akhirnya akan selalu menghargai waktu saat diberikan tugas.

Penguatan pendidikan karakter nilai kerja keras tergambar saat siswa menyelesaikan pekerjaan yang ditugaskan oleh guru secara bersamaan.

Penguatan pendidikan karakter nilai kreatif ditugaskan kepada guru agar dapat melakukan berbagai percobaan-percobaan menggunakan media yang tersedia, walaupun laboratorium di sekolah ini belum tersedia ruangan khusus.

Penguatan pendidikan karakter nilai mandiri untuk menjadi terampil dan memiliki keahlian dilakukan oleh sekolah melalui program

ekstrakurikuler berupa kegiatan berkegiatan di lingkungan sekolah, kegiatan olahraga beladiri dan olahraga seni drama serta kegiatan ekstrakurikuler baca tulis al-qur'an.

Penguatan pendidikan karakter nilai demokratis dapat dilihat dari cara mereka berkelompok baik saat di kelas dalam diskusi atau kerja kelompok maupun pada saat mereka berbagi tugas saat melaksanakan pekerjaan sebagai petugas piket kebersihan kelas dan lingkungan sekolah.

Penguatan pendidikan karakter nilai rasa ingin tahu bahwa siswa diberikan kesempatan untuk memahami materi pelajaran melalui kemampuan dia berpikir yang diarahkan oleh guru melalui berbagai kegiatan, seperti pengamatan, diskusi, latihan mengerjakan tugas dan percobaan-percobaan dalam mata pelajaran tertentu yang memerlukan pendekatan yang spesial.

Penguatan pendidikan karakter nilai cinta tanah air mengarahkan dan memupuk semangat dalam menjaga persatuan antar siswa dalam pergaulannya, serta mampu menunjukkan sikap yang baik dalam menjalin keharmonisan pergaulannya antar sesama.

Penguatan pendidikan karakter menghargai prestasi menggunakan pendekatan bermain sambil belajar, mencoba sambil mengamati dan menyimpulkan serta mempraktekkan sambil mempresentasikan, yang biasa dilakukan oleh beberapa orang guru. Akan tetapi kegiatan ini tidak dilakukan secara terus menerus oleh guru, mengingat keterbatasan kemampuan guru dan sekolah dalam memfasilitasi kegiatan tersebut.

Penguatan pendidikan karakter nilai bersahabat/komunikatif seperti membagi makanan pada temannya, meminjamkan pena, pensil dan penghapus pada teman dan tidak suka berkelahi, dibiasakan untuk selalu bersikap baik pada temannya, tidak saling mengganggu pada saat belajar dan hanya boleh melakukan kegiatan yang berkenaan dengan kegiatan yang bermanfaat.

Penguatan pendidikan karakter nilai cinta damai agar siswa mampu menjalin komunikasi secara baik dengan menggunakan bahasa yang sama-sama mereka pahami, dan mereka juga mampu membedakan lawan bicara mereka dengan baik.

Penguatan pendidikan karakter gemar membaca dengan mengaktifkan perpustakaan yang dibuka setiap hari sekolah dari jam 8.00 sampai dengan jam 15.30, siswa boleh meminjam buku untuk dibawa pulang dan boleh membaca di ruangan perpustakaan pada waktu istirahat atau saat sore menunggu jemputan orang tua.

Penguatan pendidikan karakter peduli lingkungan di SD ini berhasil membuat siswa sadar akan kebersihan lingkungan sekolah, karena tidak ada siswa yang membuang sampah sembarangan lagi. Penguatan pendidikan karakter nilai peduli sosial tercipta dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru yang mengajar dengan menggunakan metode kooperatif, dan pengamatan secara berkelompok.

Penguatan pendidikan karakter tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas-tugasnya secara baik, saat guru memberikan apresiasi dengan baik pada setiap hasil kerjanya, tetapi bila hasil kerjanya yang diapresiasi hanya kesalahannya saja maka siswa akan merasa malu, takut dan lari dari pekerjaan tersebut serta dengan memberikan *reward* pada siswa yang memiliki kecepatan dan benar dalam menyelesaikan tugas-tugasnya, selanjutnya juga diberikan penghargaan berupa pujian dan nilai yang sempurna bagi siswa tersebut.

3. Evaluasi

Pelaksanaan kegiatan penguatan pendidikan karakter juga dilakukan pengawasan, monitoring dan evaluasi secara berkala, baik harian, mingguan, bulanan, triwulan, semester dan tahunan. Pengawasan pelaksanaan penguatan pendidikan karakter ini dilakukan oleh guru, kepala sekolah, komite sekolah dan pengawas. Pengawasan yang dilakukan bertujuan untuk mencari tahu tentang kelemahan dan kekuatan yang terjadi selama pelaksanaan program penguatan pendidikan karakter, baik dari aspek materi maupun kinerja pada siswa dan juga guru yang melaksanakan pendidikan karakter siswa. Telah dilaksanakan beberapa kali saran perbaikan dalam hal pembinaan karakter terhadap siswa terhadap tamu yang datang ke sekolah agar lebih bersikap ramah dan tidak bergerombolan seperti baru pertama kali melihat sesuatu.

Penguatan pendidikan karakter siswa yang dilakukan oleh sekolah baik di kelas melalui proses pembelajaran maupun di lingkungan sekolah melalui pembiasaan dan pembinaan selalu dilakukan upaya perbaikan dan refleksi. Pelaksanaan refleksi dilakukan secara seksama dan didiskusikan melalui kegiatan yang memenuhi prosedur yang melibatkan tim pengawas, yakni komite sekolah, perwakilan guru, kepala sekolah dan pengawas dari yayasan, untuk mengidentifikasi kelemahan dan kekuatan yang terjadi selama pelaksanaan program penguatan pendidikan karakter, sehingga upaya refleksi yang dilakukan sesuai dengan tujuan meskipun masih ada beberapa

hal yang kurang dan terdapat juga beberapa hal yang menjadi kelebihan penguatan pendidikan karakter yang dilakukan. Setelah kegiatan evaluasi yang dilakukan melalui pelaksanaan refleksi dengan maksud untuk mengetahui kelemahan dan kekuatan penyelenggaraan penguatan pendidikan karakter siswa di SD Unggulan Terpadu Bumi Kartini Jeparas selanjutnya melakukan analisis secara bersama-sama dalam tim pengawas dan pelaksana untuk mencari penetapan solusi yang akan diterapkan pada penguatan pendidikan karakter selanjutnya. Penerapan dan pemanfaatan hasil analisa pada penguatan pendidikan karakter yang dilakukan sudah sesuai dengan harapan, dalam perbaikan dan peningkatan kualitas dan efektivitas kinerja akan dilakukan untuk pelaksanaan kegiatan penguatan pendidikan karakter pada masa yang akan datang.

Kegiatan perbaikan dan penyempurnaan hal-hal yang masih dianggap kurang memuaskan, meskipun dalam hal yang dianggap sudah baik juga menjadi perhatian untuk dapat ditingkatkan menjadi lebih baik lagi dan akan dilakukan dalam program tindak lanjut yaitu memperbaiki rencana kegiatan secara lebih terfokus dan matang, meningkatkan keterpakaian tepat guna strategi pelaksanaan penguatan pendidikan karakter siswa dan memetakan prosedur secara lebih rinci.

Pembahasan

Keterangan dan data-data yang diperoleh dari deskripsi hasil penelitian di atas dapat dimaknai melalui penjelasan yang mengarah pada rumusan masalah penelitian ini. Sehingga dapat diarahkan pada pencapaian tujuan penelitian yang telah penulis rumuskan pada bab awal laporan penelitian ini yang berkenaan dengan deskripsi tentang manajemen penguatan pendidikan karakter siswa di sekolah dasar.

1. Perencanaan Pendidikan Karakter Siswa

Perencanaan kegiatan yang dilakukan oleh SD Unggulan Terpadu Bumi Kartini Jeparas tentang penguatan pendidikan karakter siswa telah dilakukan sesuai dengan prosedur dan secara bersama-sama dengan membentuk tim perumus tujuan, tim pelaksana dan tim pengawas kegiatan. Artinya rangkaian kegiatan perencanaan yang telah dilakukan telah memenuhi standar perencanaan yang setidaknya tidaknya menurut Made, perencanaan program penguatan pendidikan karakter siswa telah memenuhi unsur-unsur perencanaan dengan baik. Kegiatan perumusan tujuan, penetapan strategi, pengambilan kebijakan, pemetaan prosedur, serta penyempurnaan anggaran dan program dilakukan

secara bersama-sama dan dilakukan penelaahan secara seksama sehingga dalam kegiatan perencanaan ini benar-benar menghasilkan dokumen rencana yang bagus dan dapat diterapkan secara maksimal dengan peluang hambatan yang sangat kecil. Keterangan dan teori pendukung yang telah diungkapkan tersebut, menunjukkan bahwa adanya kesamaan konsep antara kenyataan yang terjadi di SD Unggulan Terpadu Bumi Kartini Jepara dalam perencanaan kegiatan penguatan pendidikan karakter siswa dengan teori tentang perencanaan suatu kegiatan oleh pendapat ahli. Keterkaitan ini merupakan suatu kesengajaan dan hal yang benar-benar telah menunjukkan bahwa pelaku manajemen sekolah di SD Unggulan Terpadu Bumi Kartini Jepara sudah melaksanakan penyusunan rencana kegiatan secara benar dan sesuai dengan prosedur yang harus dilakukan.

2. Pelaksanaan Pendidikan Karakter Siswa

Pelaksanaan kegiatan penguatan pendidikan karakter siswa di SD Unggulan Terpadu Bumi Kartini Jepara telah dilakukan pengorganisasian kegiatan, pengarahan, dan tindakan yang difokuskan pada 18 nilai karakter yang harus ditanamkan pada siswa disekolah. Menurut Mandaru, pendapat ini menunjukkan bahwa perlakuan yang dilakukan oleh sekolah di SD Unggulan Terpadu Bumi Kartini Jepara ini memiliki kesamaan dengan maksud dan makna yang termaktub pada teori tersebut. Meskipun pada penerapannya dilakukan dengan berbagai upaya termasuk membuat dan menerapkan aturan secara tegas untuk memberikan efek jera bagi siswa yang kurang memperhatikan nilai karakter dalam kepedulian pada kesehatan dan kebersihan lingkungan.

3. Evaluasi Pendidikan Karakter Siswa

Kegiatan evaluasi yang telah dilakukan oleh tim pengawas yayasan dalam pelaksanaan penguatan pendidikan karakter di SD Unggulan Terpadu Bumi Kartini Jepara telah dilakukan melalui kegiatan pengawasan, refleksi, analisa, dan tindak lanjut. Hal ini merupakan aspek yang harus dipenuhi dalam kegiatan evaluasi. Menurut Made, evaluasi program penguatan pendidikan karakter di SD Unggulan Terpadu Bumi Kartini Jepara dilakukan secara bersama-sama antara kepala sekolah, pengawas yayasan dan tim perumus, pelaksana dan tim pengawas kegiatan. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan tanggung jawab sepenuhnya kepada seluruh unsur yang terlibat dalam kegiatan ini. Kegiatan pengawasan oleh tim pengawas dimaksudkan untuk dapat

menjaring informasi dan memberikan kontrol terhadap pelaksana yang melakukan kegiatan penguatan pendidikan karakter, sehingga tim perumus dapat memberikan tanggapan terhadap hasil kegiatan yang dilakukan berkenaan dengan sesuai atau tidak dengan rencana dan strategi yang disusun.

Selanjutnya kegiatan refleksi dilakukan oleh tim perumus dan pengawas untuk direkomendasikan pada tim pelaksana dalam memperbaiki dan meningkatkan aspek kegiatan yang dianggap memiliki kekurangan dan kelebihan. Sedangkan hasil pelaksanaan perbaikan tersebut selanjutnya akan dianalisis untuk dikembangkan menjadi suatu ketetapan dan menjadi suatu simpulan dari hasil kegiatan penguatan pendidikan karakter siswa di SD Unggulan Terpadu Bumi Kartini Jepara yang kemudian akan dilakukan tindak lanjut berupa perbaikan dan penyempurnaan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Simpulan yang diperoleh secara umum dalam penelitian ini bahwa manajemen penguatan pendidikan karakter siswa di SD Unggulan Terpadu Bumi Kartini Jepara sudah terprogram dan terlaksana, meskipun masih ada yang memerlukan perbaikan dan peningkatan kualitas pengelolannya, sedangkan kesimpulan khususnya sebagai berikut:

1. Perencanaan manajemen penguatan pendidikan karakter siswa telah dilakukan sedemikian rupa, dimulai dari perumusan tujuan secara bersama, penyusunan strategi dengan seksama, penetapan kebijaksanaan yang berpedoman pada putusan bersama, pemetaan prosedur yang mengacu pada setiap jenjang kelas, dan penyempurnaan program secara adil dan terarah pada kualitas dan tepat guna.
2. Pelaksanaan manajemen penguatan pendidikan karakter siswa telah berjalan dengan baik melalui kegiatan pengorganisasian semua unsur pelaksanaan kegiatan, pengarahan pada semua warga sekolah dan tindakan yang berfokus pada penerapan 18 nilai-nilai karakter siswa yang dikehendaki oleh kurikulum 2013.
3. Evaluasi manajemen penguatan pendidikan karakter siswa dilakukan dengan kegiatan yang berorientasi dalam mengawasi pelaksanaan kegiatan serta melakukan refleksi untuk menemukan kelemahan dan kekuatan kegiatan, yang selanjutnya analisis tindakan perbaikan dan

tindak lanjut melalui program perbaikan dan penyempurnaan.

Saran

Mengacu pada hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan yang telah penulis uraikan diatas, dan sesuai dengan tujuan penelitian, maka penulis sarankan:

1. Kepada kepala sekolah, sekiranya dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai salah satu referensi dalam menyikapi pengelolaan penguatan pendidikan karakter siswa di SD Unggulan Terpadu Bumi Kartini Jepara khususnya, dan seluruh SD di Jepara pada umumnya.
2. Kepada guru, hendaknya selalu menanamkan dan membiasakan siswa untuk dapat menerapkan 18 nilai karakter siswa secara terus menerus dan berkesinambungan, melalui perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi program pendidikan karakter siswa secara baik dan tepat sasaran.
3. Kepada siswa, hendaknya mampu memahami dan menerapkan 18 karakter siswa yang telah diprogramkan dan dipelajari sehingga dapat menciptakan kehidupan dan masa depan generasi penerus bangsa yang berkarakter sesuai dengan nilai-nilai luhur Pancasila dan kepribadian bangsa yang kita inginkan.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Wibowo. 2012. *Pendidikan Karakter Usia Dini: Strategi Membangun Karakter di Usia Emas*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- A. Wibowo. 2013. *Manajemen Pendidikan Karakter: Konsep dan Praktik Implementasi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- A. Wibowo. 2017. *Manajemen Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Anita Shintauli Silitonga, Yetty Sarjono, Sofyan Anif. 2014. *Pengelolaan Kegiatan Bimbingan dan Konseling untuk Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Manajemen Pendidikan, Vol. 9, No. 1, Januari 2014: 28 – 39*.
- Asep Saepul Hidayat. 2012. *Manajemen Sekolah Berbasis Karakter*. *Jurnal Inovasi Dan Kewirausahaan*, volume 1 no. 1 Januari 2012 halaman 8-22.
- Benninga, Jacques S. Berkowitz, Marvin W., Kuehn Phyllis, Smith Karen. 2003. *The Relationship of Character Education Implementation and Academic Achievement in Elementary Schools*. *Journal of Research in Character Education*, 1(1), 2003, pp. 19–32.
- Berkowitz, Marvin W., Victor A. Battistich and Bier, Melinda C. 2008. *What Works in Character Education: What Is Known and What Needs to Be Known* dalam *Handbook of Moral and Character Education*. Routledge. New York.
- Creswel, John. 2015. *Riset Pendidikan; Perencanaan, Pelaksanaan dan Evaluasi Riset Kualitatif dan Kuantitatif*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- CZ Harun. 2013. *Manajemen Pendidikan Karakter*. *Jurnal Pendidikan Karakter*. UNY. Edisi Oktober 2013, TH. III No. 3.
- E. Mulyasa. 2011. *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hoy, Wayne K. 2014. *Administrasi Pendidikan*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Lukluk Isnaini, Rohmatun. 2016. *Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Melalui Manajemen Bimbingan dan Konseling Islam*. *Manageria: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Volume I, Nomor 1, Mei 2016.
- Narvaez, D. (2006). *Integrative Ethical Education*. In M. Killen & J. G. Smetana (Eds.), *Handbook of Moral Education* (pp. 703–733). Mahwah, NJ and London: Erlbaum.
- Nucci, Larry P & Narvaez, Darcia (editor). 2008. *Handbook of Moral and Character Education*. Routledge. New York.
- Nurlina. 2014. *Manajemen Pendidikan Berbasis Karakter*. *Jurnal Pendidikan Iqro*. STAIN Palopo Volume 2 No. 2 Desember 2014.

PERAN STRATEGIS KOMUNIKASI INTERPERSONAL DALAM MEMBANGUN KARAKTER SISWA DI TENGAH MARAKNYA PRAKTEK BULLYING

Fatoni Guruh Indarto[✉]

Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Sebelas Maret

Abstrak

Praktek bullying menjadi salah satu isu penting yang diperhatikan seluruh kalangan. Bullying yang terjadi khususnya di dunia pendidikan secara langsung akan memberikan dampak yang buruk bagi pelaku maupun korban bullying. Beberapa kasus bullying yang terjadi menunjukkan bahwa bullying menimpa siswa yang rata-rata kurang komunikatif, berkepribadian introvert, dan rendahnya rasa percaya diri pada siswa. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran bahwa ada banyak cara yang bisa dilakukan untuk mencegah dan menanggulangi praktek bullying, salah satunya adalah dengan penerapan komunikasi interpersonal yang efektif. Komunikasi interpersonal merupakan salah satu kunci yang dapat diterapkan untuk membangun karakter siswa yang lebih baik, khususnya sisi psikologis. Komunikasi interpersonal yang diterapkan secara strategis mampu mengubah dan membangun karakter siswa menjadi pribadi yang bertanggung jawab, bersahabat, dan peduli social. Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus pada siswi korban bullying di sebuah sekolah dasar swasta ternama di Kota Solo.

Kata kunci: Komunikasi interpersonal, Pendidikan karakter, *Bullying*, Studi kasus.

Abstract

The practice of bullying is one of the important issues that matters. Bullying that occurs in the world of education directly will give a bad impact for the perpetrators and victims of intimidation. Some bullying cases that occur show bullying to students who on average less communicative, introverted personality, and low self-confidence in students. This study is intended to provide an overview of the many ways that can be done to prevent and combat the practice of bullying, wrong by applying effective interpersonal communication. Interpersonal communication is one of the keys that can be applied to build better student character, especially the psychological side. Strategically applied interpersonal communication can transform and build the character of the student into a responsible, friendly, and socially responsible person. This study uses a case study approach for female students bullying in a prominent private elementary school in Solo.

Keywords: *Interpersonal Communication, Character Education, Bullying, Case Study.*

[✉]Alamat korespondensi:
Kampus UMK Gondangmanis, Bae Kudus Gd. L. Lt I PO. BOX 53 Kudus
Tlp (0291) 438229 Fax. (0291) 437198
E-mail: fatoni.pangeranku@gmail.com

ISBN: 978-602-1180-70-9

PENDAHULUAN

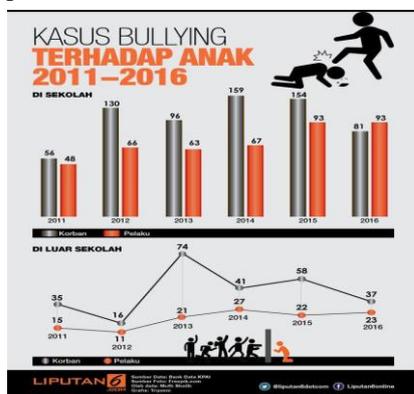
Praktek bullying sepertinya memang sudah mengakar dalam dunia pendidikan di Indonesia. Betapa tidak, mata rantai *bullying* seakan-akan tidak pernah putus di satu titik. Hari ini bisa jadi seorang siswa menjadi korban bullying, esok tidak menutup kemungkinan siswa tersebut menjadi pelaku bullying terhadap siswa lain karena efek pernah menjadi korban bullying sebelumnya.

Proses interaksi yang terjadi antar satu siswa dengan siswa lain di dalam sekolah tentunya menjadi celah besar dimana praktek bullying bisa terjadi. Lemahnya pengawasan dan kurangnya kesadaran baik dari tenaga pendidik maupun orang tua terhadap kondisi anak tentu menjadi factor penting yang menyebabkan *bullying* bisa terjadi.

Peran sisi personal (diri) masing-masing individu dapat membangun sebuah interaksi yang berbeda-beda. Ada yang berwujud interaksi positif dan sebaliknya (praktek *bullying*). Interaksi yang umum dilakukan antar individu tersebut berupa komunikasi baik secara verbal maupun non verbal. Bullying jelas bisa terjadi secara verbal maupun non verbal (perilaku/fisik).

Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mencatat bahwa praktek Bullying di Indonesia tidak bisa dianggap sebelah mata. Seperti dikutip dari situs resmi KPAI, setidaknya ada dua puluh enam ribu kasus bullying yang menimpa anak-anak. KPAI pun mengakui bahwa sulit untuk memutus mata rantai praktek bullying yang terjadi. Hal itu disebabkan karena ada lingkaran efek yang ditimbulkan pasca bullying terjadi, yakni pelaku bisa saja menjadi korban sedangkan korban justru menjadi pelaku bullying di kemudian hari. (<http://www.kpai.go.id/berita/kpai-terima-aduan-26-ribu-kasus-bully-selama-2011-2017/>).

Berbagai kalangan berpendapat bahwa fenomena bullying yang terjadi di sekolah ini bukan sekedar fenomena yang biasa terjadi dan seolah-olah sudah menjadi kultur dalam dunia pendidikan.



Seperti dilansir dari Liputan6.com tentang data kasus bullying di atas menunjukkan bahwa range antara jumlah pelaku dan jumlah korban tidak jauh berbeda. Pemberian sanksi berupa hukuman seperti dikeluarkan dari sekolah bagi pelaku tidak menjamin bahwa praktek bullying dinyatakan terputus di titik tersebut. Di luar itu, dampak secara psikologis kenyataannya jauh lebih besar daripada secara fisik semata.

Komunikasi mempunyai peranan penting dalam sebuah proses interaksi yang dilakukan oleh individu, termasuk bagaimana bullying bisa diciptakan hanya melalui sebuah komunikasi antar individu maupun kelompok. Harold Lasswell (1948) dalam buku Pengantar Komunikasi Massa Karya Baran, Stanley J (2012) memberikan definisi bahwa komunikasi adalah transmisi pesan dari suatu sumber kepada penerima. Komunikasi menurut Lasswell dapat digambarkan secara sederhana dengan menjawab pertanyaan sebagai berikut; Siapa?, Berkata apa?, Melalui saluran apa?, Kepada siapa?, dan dengan Efek apa?.

Definisi komunikasi tersebut berlaku pada semua level komunikasi yang ada, mulai dari komunikasi interpersonal, kelompok, hingga massa. Kasus bullying yang terjadi di bangku sekolah rata-rata berawal dari pola komunikasi interpersonal yang salah, bullying begitu mudah terjadi dan hampir tidak disadari bahwa ada yang menganggap bullying sebagai sebuah candaan semata. Selain pola komunikasi interpersonal yang salah, faktor psikologi seseorang juga sangat mempengaruhi bagaimana cara mereka berkomunikasi dengan orang lain. Contohnya ketika seorang anak yang dibesarkan dalam keluarga seorang pedagang di pasar akan jauh berbeda dengan komunikasi yang dilakukan oleh seorang anak yang dibesarkan dalam keluarga seorang anggota militer. Bisa jadi anak dari seorang pedagang akan berkomunikasi dengan cara halus seperti ketika seorang pedagang melayani pembeli, sedangkan anak seorang anggota militer akan berkomunikasi dengan cara yang lebih tegas, suara yang lantang, dan berani.

Komunikasi interpersonal secara mudah diartikan sebagai proses pertukaran pesan antar orang ke orang, person to person, pribadi antar pribadi. Sejatinya selama ini komunikasi interpersonal sehari-hari dilakukan oleh setiap orang, hanya saja mereka tidak menyadari bahwa komunikasi yang mereka lakukan merupakan komunikasi interpersonal. Komunikasi interpersonal tidak serta merta berjalan tanpa ada kendala di dalamnya. Menurut Rahmat (1996) Ada beberapa faktor personal yang mempengaruhi persepsi dalam komunikasi interpersonal; (1)

Pengalaman, faktor ini mempengaruhi kecermatan seseorang dalam mengolah sebuah persepsi. Contohnya siswa "A" raut wajahnya tiba-tiba berubah menjadi ketakutan ketika guru "X" memasuki kelas. Sementara siswa yang lain menunjukkan raut wajah yang biasa saja. Hal itu karena siswa "A" mempunyai pengalaman bahwa dia dulu pernah dibentak oleh guru "X", sehingga meskipun saat memasuki kelas guru "X" tidak membentak-bentak tetap saja siswa "A" tersebut terbawa pengalamannya di masa lalu, (2) Motivasi, terkadang komunikasi interpersonal yang terjadi antar personal dilatar belakangi oleh faktor motivasi tertentu. Contohnya ketika siswa datang ke sekolah pagi buta saat hari pertama masuk sekolah, bahkan gerbang sekolah belum dibuka namun siswa-siswa sudah berkumpul di depan gerbang sekolah, itu semua dilakukan atas dasar motivasi agar bisa mendapat bangku paling depan di kelas nanti. (3) Kepribadian, terkadang beberapa orang salah dalam menafsirkan kepribadian seseorang. Contohnya seorang guru begitu senang ketika mengajar di kelas "X" karena murid-muridnya "pendiam". Pendiam adalah sifat yang multitafsir, bisa jadi si guru menafsirkan "pendiam" ini karena murid-murid serius memperhatikan pelajaran, sementara guru BK memandang bahwa murid-murid seharusnya tidak "pendiam" selama pelajaran, akan lebih baik jika lebih atraktif.

Dari paparan pengantar tersebut, korelasi antara komunikasi interpersonal dengan praktek bullying dapat diibaratkan sebagai hubungan sebab-akibat, terkait satu dengan yang lain, dan saling mempengaruhi. Sehingga pemahaman yang lebih dalam tentang komunikasi interpersonal yang efektif dan dampak praktek bullying penting untuk dijadikan perhatian semua pihak dalam misi pengembangan karakter siswa, baik aktor (pengirim-penerima pesan) komunikasi maupun lingkungan di sekitarnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan metode deskriptif kualitatif dengan teknik analisis studi kasus. Menurut Creswell (1998) oleh Yani Kusmarni dijelaskan bahwa studi kasus adalah spesifikasi kasus dalam suatu kejadian baik itu yang mencakup individu, kelompok budaya ataupun suatu potret kehidupan. Studi kasus mempunyai karakteristik yaitu; (1) mengidentifikasi "kasus" untuk suatu studi; (2) kasus tersebut merupakan sebuah "system yang terikat" oleh waktu dan tempat; (3) studi kasus menggunakan berbagai sumber informasi dalam pengumpulan datanya untuk memberikan

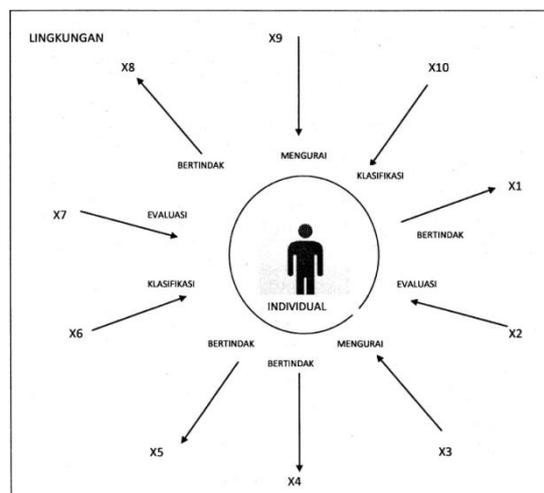
gambaran secara rinci dan mendalam tentang respons dari suatu peristiwa dan (4) menggunakan pendekatan studi kasus, Peneliti akan "menghabiskan waktu" dalam menggambarkan konteks atau setting untuk suatu kasus.

Penelitian ini mengambil kasus praktek bullying yang terjadi di sebuah sekolah dasar swasta ternama di Kota Solo. Peneliti melakukan observasi dan wawancara mendalam terhadap beberapa responden yaitu; korban, teman-teman korban, pelaku, tenaga pendidik, dan orang tua murid. Siswi sekolah dasar swasta ternama di Kota Solo. Siswi tersebut menjadi korban bullying oleh teman-temannya yang mana menimbulkan dampak psikologi yang dalam baik bagi korban maupun bagi pelaku. Peneliti melakukan observasi dan wawancara mendalam terhadap beberapa responden yaitu; korban, teman-teman korban, pelaku, tenaga pendidik, dan orang tua murid.

Adapun langkah pengumpulan data yang peneliti lakukan adalah dengan dokumentasi, observasi menyeluruh baik saat jam belajar, saat anak-anak bermain, bergaul, dan wawancara (tanya-jawab) secara informal dengan tema obrolan santai. Tema tersebut dipilih karena peneliti tidak ingin menambah rasa takut yang telah dialami korban dan responden yang lain terkait kasus tersebut.

PEMBAHASAN

Konsep diri (jati diri) seorang anak dibentuk dan dipengaruhi faktor-faktor yang ada di sekelilingnya. Anak yang tidak patuh dan cenderung nakal bukan berarti selamanya dia akan tidak patuh dan nakal terus menerus. Ketidakpatuhan dan kenakalan bukan sikap bawaan dari lahir, melainkan merupakan bentuk dari stimulasi-stimulasi pengaruh dari lingkungan.



Gambar 1. Interpretasi dan Tindakan

Ruben (2013) dalam buku Komunikasi dan Perilaku Manusia pada gambar di atas menjelaskan tentang bagaimana interpretasi seseorang akan mempengaruhi tindakan dari seseorang tersebut. Hal ini juga terjadi pada anak-anak di bangku sekolah. Ibarat sebuah lumbung padi, anak-anak seperti sebuah lumbung kosong yang siap dipenuhi dengan butiran padi. Dalam hal ini siapapun (pesan apapun, darimana pun) akan dapat memenuhi lumbung (memori anak) tersebut. Fatalnya kadang tidak ada saringan (karakter) yang kuat untuk mengklasifikasi mana pesan yang positif dan mana yang negatif.

Bullying disebabkan oleh banyak faktor yang selalu mengitari anak-anak. Terkadang hanya karena masalah sepele, bisa terjadi bullying hingga mencakup kekerasan fisik. Kasus bullying yang terjadi sebuah sekolah dasar swasta di Kota Solo beberapa waktu silam ternyata disebabkan oleh faktor-faktor yang berbeda beda di setiap korban dan pelakunya.

Kasus pertama, seorang siswi sekolah dasar kelas III menjadi korban bullying karena hanya bersenggolan bahu dengan siswi kelas VI saat berpapasan di lorong kantin. Korban setelah kejadian dikatakan sudah meminta maaf pada pelaku, namun pelaku justru membentak pada korban. Konflik tersebut kenyataannya tidak berhenti pada titik itu, konflik terus berlanjut bahkan sampai membuat korban selalu menghindari dan berlari ketika melihat pelaku. Dari kasus tersebut, dapat ditelusur bahwa komunikasi interpersonal yang terjadi antara korban dengan pelaku tidak berjalan dengan baik. Korban yang dilatar belakangi paradigma bahwa ketika berbuat salah maka harus segera meminta maaf ternyata tidak mendapat feedback yang sempurna dari pelaku yang dilatarbelakangi oleh paradigma bahwa ketika kamu tidak salah maka saat itu kamu adalah pemenang dan berkuasa. Paradigma si pelaku ini didapat dari pengaruh siaran televisi berupa sinetron yang menceritakan kehidupan anak-anak genk motor. Jika diamati secara berkala, sinetron yang ditonton oleh pelaku tersebut hanya bercerita tentang tiga hal yaitu balap liar, perkelahian, dan bullying.

Kasus kedua, kasus dimana sekelompok anak terlibat praktek bullying karena latar belakang orang tua mereka, misalnya nama orang tua, pekerjaan, dsb. Praktek bullying dengan menjadikan nama orang tua seorang anak menjadi bahan candaan sebenarnya sudah lama terjadi. Bahkan untuk menyapa seorang anak pun tidak menggunakan nama asli anak tersebut melainkan dengan nama orang tua anak tersebut. Dari kasus tersebut, dapat ditarik benang merah bahwa

perlu di sekolah diadakan materi candaan untuk siswa? Sepertinya itu tidak mungkin karena candaan adalah perilaku naluriah secara spontan.

Dua kasus bullying di atas dari sekian banyak kasus bullying yang ada menjadikan sebuah motivasi khusus bahwa ada yang harus diubah dalam proses komunikasi interpersonal hingga karakter siswa. Komunikasi interpersonal yang efektif seharusnya tidak menimbulkan efek (*feedback*) berjangka pada penerima pesan begitu juga sebaliknya. Contoh ketika seorang guru menghukum siswa yang kedapatan tidak mengerjakan tugas dengan menyuruhnya untuk berdiri di depan kelas dengan membawa papan bertuliskan "aku pemalas". Bisa jadi maksud guru tersebut untuk menyadarkan siswa bahwa dia telah berbuat salah dan harus merubahnya. Namun apakah ada jaminan bahwa *feedback* (efek) dari pesan "aku pemalas" ini bagi siswa tersebut hanya sebuah tulisan dan siswa tersebut menyadari dan segera berubah, tentu tidak. Pesan "aku pemalas" ini bisa jadi malah menjadi labelling tersendiri bagi si anak oleh teman-temannya maupun dirinya sendiri. Secara psikologis, anak yang menerima pesan "aku pemalas" tersebut karakternya akan terbentuk sebagai seorang yang pemalas.

Sebagai oknum dalam dunia pendidikan, baik guru maupun murid dibutuhkan evaluasi kembali tentang komunikasi personal yang mereka lakukan di dalam sekolah. Sebagai catatan bahwa komunikasi interpersonal tidak serta merta merupakan proses interaksi sederhana antar individu. Titik penting dari suksesnya sebuah komunikasi interpersonal dalam membangun karakter anak yang kebal terhadap bullying adalah pada efek (*feedback*) yang ditimbulkan.

SIMPULAN DAN SARAN

Sebagai penutup, penelitian ini bertujuan untuk menyadarkan bahwa praktek bullying bisa dicegah dengan usaha bersama baik dari anak, guru, orang tua, dan lingkungan. Komunikasi interpersonal dapat dikatakan sebagai salah satu titik tumpu pondasi karakter siswa yang kebal terhadap praktek bullying.

Selain itu iklim pembelajaran yang kondusif, ceria, kreatif, dan berakhlak juga akan mempengaruhi bagaimana komunikasi interpersonal dapat membentuk karakter siswa menjadi lebih baik. Penelitian ini menerima segala masukan dan saran karena penulis menyadari bahwa kesempurnaan hanya milik Allah SWT, dan dengan adanya kritik dan saran tersebut diharapkan dapat menyempurnakan karya tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Baran, Stanley J. 2012. *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta: Erlangga.
- Rahmat, Jalaluddin. 1996. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ruben, Brent D etc. 2013. *Komunikasi dan Perilaku Manusia*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- http://file.upi.edu/Direktori/FPIPS/JUR._PEND._S_EJARAH/196601131990012-YANI_KUSMARNI/Laporan_Studi_Kasus.pdf
- <http://www.kpai.go.id/berita/kpai-terima-aduan-26-ribu-kasus-bully-selama-2011-2017/>
- <http://www.liputan6.com>

PENERAPAN BAHASA JAWA KRAMA UNTUK MEMBENTUK KARAKTER SOPAN SANTUN DI SEKOLAH DASAR

Indah Yulianti^{1✉}, Ani Isnani², Ayu Lailatuz Zakkiyyah³, Jelita Hakim⁴

Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang

Abstrak

Bahasa adalah salah satu alat untuk berkomunikasi. Bagi masyarakat Jawa, bahasa Jawa merupakan bahasa yang digunakan sehari-hari atau dapat disebut sebagai bahasa ibu. Bahasa Jawa memiliki fungsi komunikatif yang berperan sebagai sarana untuk mengenalkan nilai-nilai luhur, dan sopan santun dengan mengenali batas-batas serta menumbuhkan rasa tanggung jawab sehingga nilai sopan santun dapat membentuk pribadi seseorang. Dalam bahasa Jawa terdapat tingkatan-tingkatan yang digunakan untuk berkomunikasi yaitu: 1) bahasa Jawa ngoko, 2) bahasa Jawa madya, dan 3) bahasa Jawa krama. Bahasa Jawa krama digunakan untuk berkomunikasi dengan orang yang lebih tua atau yang dihormati. Di era globalisasi eksistensi penggunaan bahasa Jawa krama saat ini dirasakan semakin memudar, tidak hanya dalam pergaulan sehari-hari namun juga merambah ke instansi pendidikan salah satunya di sekolah dasar. Penerapan bahasa krama di instansi pendidikan terutama di sekolah dasar tentu dapat menggambarkan nilai karakter kesopanan siswa terhadap orang yang berkomunikasi dengan siswa. Pengimplementasian satu hari dalam satu minggu menggunakan bahasa Jawa krama serta penggunaan media sederhana seperti poster dan bel pergantian jam yang kontennya menggunakan bahasa Jawa krama diharapkan sebagai salah satu cara yang efektif untuk membentuk karakter sopan santun pada siswa sekolah dasar.

Kata kunci: Bahasa Jawa Krama, Karakter Sopan Santun, Sekolah Dasar

Abstract

Language is one of the tools to communicate. For the Java community, Javanese is the language used daily or can be called the mother tongue. Javanese language has a communicative function that serves as a means to introduce noble values, and manners by recognizing boundaries and fostering a sense of responsibility so that the value of manners can form a person. In Javanese language there are levels that are used to communicate are: 1) Javanese ngoko, 2) Javanese madya, and 3) Javanese krama. Javanese krama is used to communicate with an older or respected person. In the era of globalization, the use of Javanese krama language is felt increasingly faded, not only in the daily interaction but also penetrated into educational institutions, one of them in elementary school. Implementation of krama language in educational institutions especially in elementary school can certainly illustrate the value of the character of courtesy students to people who communicate with students. Implementation of one day in one week using Javanese krama language as well as the use of simple media such as posters and clock changing bells whose content using Javanese krama is expected as one effective way to form courteous character in elementary school students.

Keywords: Javanese Krama, Courteous Character, Elementary School

✉Alamat korespondensi:
Kampus UMK Gondangmanis, Bae Kudus Gd. L. Lt I PO. BOX 53 Kudus
Tlp (0291) 438229 Fax. (0291) 437198
E-mail:Indahyulie6@gmail.com

ISBN:978-602-1180-70-9

PENDAHULUAN

Sebagai makhluk sosial, manusia memerlukan interaksi dengan manusia lain. Pada saat berhubungan dengan orang lain, komunikasi merupakan hal yang paling penting agar hubungan dapat berjalan dengan baik. Sistem komunikasi yang efektif dan mudah dipahami adalah melalui sarana bahasa yang digunakan oleh masing-masing komunikan. Melalui tatanan penempatan dan penggunaan bahasa, karakter manusia dapat tercermin dari pesan yang terkandung pada saat proses penyampaiannya. Komunikasi yang baik, akan selalu menempatkan etika pada setiap bahasa yang digunakannya. Pada hal ini, salah satu bahasa yang dapat menjadikan manusia memiliki etika dan karakter yang diinginkan oleh sebagaimana makhluk sosial lain ialah bahasa Jawa. Penggunaan bahasa Jawa yang baik, yakni bahasajawa *krama* dapat membuat proses interaksi sosial menjadi lebih baik dan harmonis.

Kaidah dalam penggunaan bahasa haruslah ditaati. Etika Jawa pada intinya mengacu kepada kebudayaan Jawa yang mempunyai nilai dan didasarkan pada pantas dan tidak pantas apabila diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Apabila seseorang berbahasa Jawa dengan orang lain dengan tidak tepat tataran yang digunakan, maka pergaulan dengan orang lain menjadi terganggu, menjadi tidak serasi, menjadi tidak harmonis Digdya (dalam Purwadi, 2011: 243). Tingkatan bahasa Jawa dipakai sebagai tata pergaulan yaitu unggah-ungguh. Cara menghormati orang lain dalam berkomunikasi dengan bahasa Jawa oleh Clifford Geertz dikatakan istilah unggah-ungguh disebut juga sebagai *andap asor* yaitu suatu sikap merendahkan diri dengan sopan dan merupakan kelakuan yang benar yang harus ditunjukkan kepada setiap orang yang sederajat atau lebih tinggi (Setyanto dkk, 2015: 125).

Eksistensi penggunaan bahasa Jawa saat ini dirasakan semakin memudar. Semakin hari semakin sedikit masyarakat Jawa yang mau menggunakan bahasa Jawa dalam pergaulan hidup sehari-hari apa lagi digunakan dalam lingkup yang lebih luas sebagai bahasa pengetahuan. Hasil ini didukung oleh hasil pengamatan yang dilakukan oleh Setyanto, dkk (2015) menunjukkan bahwa ada kecenderungan kuat bahwa masyarakat Jawa sudah mulai meninggalkan penggunaan bahasa Jawa sebagai bahasa percakapan sehari-hari. Hal tersebut berdampak di dunia instansi pendidikan.

Penggunaan bahasa krama di instansi pendidikan tentu dapat menggambarkan nilai kesopanan siswa terhadap orang yang berkomunikasi dengan siswa. Sebagian besar orangtua mengeluhkan anaknya tidak dapat menggunakan bahasa krama dengan baik. Hal tersebut senada dengan hasil observasi yang dilakukan oleh Saputro (2017) di MI dan SD di Banyumas, terdapat permasalahan yang berhubungan dengan kemampuan anak berbicara menggunakan bahasa daerah yang sesuai, khususnya saat berbicara menggunakan bahasa daerah yang sesuai, khususnya saat anak berbicara dengan orang yang lebih tua yang seharusnya memakai *basa krama inggil* tetapi anak cenderung menggunakan *basa ngoko*.

Dampak negatif dari adanya pendangkalan bahasa Jawa di kalangan pemuda Jawa kini mulai terasa akibatnya. Banyak remaja atau pemuda yang tidak tahu penerapan sopan santun kepada mereka yang lebih tua, atau yang seharusnya dihormati. Lunturnya bahasa Jawa membuat kualitas budi pekerti dan tata krama para pemuda di Jawa semakin menurun. Karena cenderung tidak bisa berbahasa Jawa halus mereka lebih memilih berbahasa Indonesia yang dianggap lebih mudah. Oleh karena itu, pendidikan berbahasa Jawa yang baik dan benar perlu ditanamkan sejak dini supaya bahasa tetap terjaga kelestariannya dan karakteristik masyarakat suku Jawa yang dikenal berbudi luhur dan memiliki tata krama yang baik dan tetap terjaga.

PEMBAHASAN

A. Bahasa Jawa Krama

Bahasa Jawa merupakan bahasa sehari-hari yang digunakan oleh masyarakat Jawa, khususnya Jawa Tengah dan Jawa Timur. Masyarakat Jawa menggunakan bahasa Jawa untuk berkomunikasi. Masyarakat Jawa dituntut untuk menggunakan bahasa Jawa secara tepat, sesuai dengan kedudukan seseorang, status sosial, martabat, dan umur. Tingkatan bahasa Jawa dalam masyarakat Jawa digunakan sebagai unggah-ungguh, yang berarti sopan santun (Purwadi, 2011).

Saputro (2017: 2) menyatakan bahwa kata-kata atau bahasa yang ditunjukkan pada orang lain itu yang disebut unggah-ungguhing basa yang terbagi menjadi tiga, yaitu bahasa ngoko, bahasa madya dan bahasa krama. Masing-masing mempunyai makna dan tata krama yang

mendalam. Selain itu, menurut Rochayanti (2012) bahasa Jawa yang sering digunakan dalam masyarakat Jawa antara lain bahasa Jawa ngoko yang berarti bahasa Jawa tidak halus, namun bahasa yang sering digunakan untuk berkomunikasi dengan orang tua adalah bahasa Jawa kromo, baik kromo madya atau kromo inggil.

Sabdawara (dalam Setyanto 2015: 126) menyatakan bahwa bahasa Jawa dapat digunakan sebagai wahana pembentukan budi pekerti dan sopan santun karena kaya dan lengkap dengan perbendaharaan kata sebagai bahasa yang meliputi: fungsi, aturan atau norma kebahasaan, variasi atau tingkatan bahasa, etika dan nilai-nilai budaya yang tinggi dengan segala peran fungsinya. Bahasa Jawa memiliki fungsi komunikatif yang berperan sebagai sarana untuk mengenalkan nilai-nilai luhur, dan sopan santun dengan mengenali batas-batas serta menumbuhkan rasa tanggung jawab sehingga nilai sopan santun dapat membentuk pribadi seseorang Sabdawara (dalam Setyanto, 2015).

Trisnani (2015) menyampaikan beberapa ajaran atau prinsip bahasa Jawa, antara lain prinsi 'wong Jowo nggone sewu', 'dhupak bujang esem mantra, semu bupati dan sasmita narendra', 'nguwongke lan diuwongke', 'cacah agawe bubrah-rukun agawe santoso', dan 'rasa pangrasa'. Salah satu prinsip yang menyiratkan nilai-nilai sopan santun adalah prinsip 'dhupak bujang esem mantra, semu bupati dan sasmita narendra' yang dapat diartikan bahwa ketika berkomunikasi, orang Jawa akan memandang terhadap siapa yang ia ajak berbicara. Prinsip ini mengajarkan untuk menggunakan bahasa yang santun ketika berbicara dengan orang yang lebih tua. Bahasa santun yang dapat digunakan adalah bahasa Jawa krama.

Pada kehidupan bermasyarakat, penggunaan bahasa Jawa krama dapat dijadikan sebagai sarana untuk menjaga keharmonisan dalam interaksi social. Para orang tua berpendapat bahwa penggunaan bahasa Jawa krama dapat membuat anaknya menjadi lebih sopan, menghormati orang lain, khususnya pada orang yang lebih tua. Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat diketahui bahwa dengan membiasakan anak untuk menggunakan bahasa Jawa, dapat membuat anak memiliki sikap sopan santun yang baik (Purwadi, 2011).

B. Karakter Sopan Santun

Suyanto (dalam Ainah 2016: 877) menyatakan bahwa karakter adalah cara berpikir

dan berperilaku yang menjadikan ciri khas tiap individu untuk hidup bekerja sama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan karakter adalah usaha yang dilakukan untuk menanamkan nilai-nilai karakter. Nilai-nilai karakter tersebut meliputi pengetahuan, kesadaran dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut sehingga menjadi manusia yang berakhlak mulia (Al-Nashr, 2010).

Sopan santun adalah suatu aturan atau tata cara yang berkembang secara turun temurun dalam suatu budaya di masyarakat yang bisa bermanfaat dalam pergaulan antar sesama manusia sehingga terjalin suatu hubungan yang akrab, saling pengertian serta saling menghormati.

Terdapat dua jenis sopan santun, yaitu sopan santun dalam berbahasa dan sopan santun dalam berperilaku. Santun bahasa menunjukkan bagaimana seseorang melakukan interaksi sosial dalam kehidupannya secara lisan. Setiap orang harus menjaga santun bahasa agar komunikasi dan interaksi dapat berjalan baik. Bahasa yang dipergunakan dalam sebuah komunikasi sangat menentukan keberhasilan pembicaraan. Sedangkan santun dalam berperilaku dapat diimplementasikan dengan cara berbicara dan cara memperlakukan orang lain (Chazawi, 2007).

C. Pembentukan Karakter Sopan Santun melalui Penerapan Berbahasa Jawa Krama

Persoalan terkait dengan mulai luntarnya penggunaan bahasa jawa pada dunia pendidikan, melahirkan aturan baru yang dikeluarkan oleh pemerintah Jawa Tengah. Berdasarkan Surat Edaran Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Tengah No 424.13242 tertanggal 23 Juli 2013 (dalam Habiburrahman, 2016), menetapkan bahwa pemerintah mewajibkan:

Pembelajaran Bahasa dan Sastra Jawa Tengah di sekolah;

Penggunaan Bahasa Jawa sehari dalam seminggu disemua instansi pemerintah;

Mengijinkan penggunaan Bahasa Jawa dalam rapat paripurna.

Berdasarkan ketetapan pemerintah tersebut, setiap sekolah yang ada di Jawa Tengah berarti harus menggunakan bahasa jawa dalam satu hari tersebut. Sebagai awal dari pembiasaan tersebut, hari jumat merupakan hari yang baik karena hari tersebut merupakan hari yang pendek. Para siswa, guru maupun anggota masyarakat yang ada di sekolah diharapkan mampu menggunakan bahasa jawa pada saat proses berkomunikasi di

sekolah dengan baik. Kaidah dalam bahasa Jawa seperti kaidah yang berlaku, penggunaan bahasa Jawa tentunya menggunakan *unggah-ungguh*.

Bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa yang memiliki kearifan lokal. Di dalam bahasa Jawa itu sendiri terdapat *unggah-ungguh*. *Unggah-ungguh* itu sendiri berarti sopan santun, hal tersebut tercermin dari adanya tata aturan dalam penggunaan bahasa Jawa misalnya aturan menggunakan bahasa Jawa halus (krama) kepada orang yang lebih tua. Aturan tersebut mengajarkan kita untuk menghormati orang yang lebih tua.

Rakhmat (dalam Budiyono 2017: 101) menjelaskan bahwa untuk menanamkan karakter pada anak terdapat pada tiga tahap. Pertama kognitif, mengisi otak, mengajarnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan pada tahap-tahap berikutnya dapat membudayakan akal pikiran, sehingga dia dapat memfungsikan akalnyanya menjadi kecerdasan intelektual. Siswa memperoleh pengetahuannya terkait dengan informasi *unggah-ungguh* penggunaan bahasa Jawa krama serta manfaatnya melalui pelajaran bahasa Jawa yang diajarkan oleh guru setiap 2 jam per minggu. Melalui pelajaran bahasa Jawa, siswa dapat mempelajari konsep dari karakter sopan santun yang tertulis secara teoritik dikelas atau bahkan secara lisan melalui kalimat yang disampaikan oleh gurunya. Siswa yang belum mahir atau bahkan tidak mengetahui sama sekali penggunaan bahasa Jawa dapat lebih mengenal untuk kemudian mereka masukkan ke dalam memori pikirannya.

Penanaman karakter pada tahap kedua ialah afektif, yang berkenaan dengan perasaan, emosional, pembentukan sikap di dalam diri pribadi seseorang dengan terbentuknya sikap, simpati, antipati, mencintai, membenci, dan lain sebagainya. Sikap ini semua dapat digolongkan sebagai kecerdasan emosional. Setelah siswa memperoleh pembelajaran dikelas, mereka akan memberikan reaksi yang berupa perasaan yang dimilikinya. Siswa akan merasa lebih menyayangi bahasa Jawa krama karena mereka telah mengenalnya dan mendalaminya. Pikiran yang positif tentang bahasa Jawa krama akan membentuk sikap dalam diri siswa untuk lebih mencintai dan nantinya akan mendorong siswa untuk lebih memperdalam penggunaan bahasa Jawa krama yang sesuai dalam kehidupannya.

Ketiga psikomotorik, adalah berkenaan dengan aksi, perbuatan, perilaku, dan seterusnya. Siswa melakukan pertemuan yang diulang setiap minggunya di dalam kelas, maka pengenalan lebih

dalam pun sudah dilakukan. Perasaan yang positif diharapkan akan muncul dan kemudian memberikan reaksi dalam diri untuk bertindak. Dengan didukung oleh peraturan untuk selalu berbahasa Jawa krama setiap hari Jum'at, akan mempermudah siswa untuk mempraktikkan penggunaan bahasa Jawa krama tersebut. Perilaku sopan santun pada siswa pun akan tercermin seiring berjalannya waktu mereka menggunakan bahasa Jawa krama. Apabila *unggah-ungguh* diperhatikan, kesungguhan untuk menggunakan ditingkatkan maka siswa secara otomatis karakter sopan santun akan dimiliki oleh siswa.

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembentukan karakter sopan santun pada siswa dapat dilakukan menggunakan bahasa Jawa krama dengan cara mengajarkan kepada anak mengenai bahasa Jawa krama. Pengajaran bahasa Jawa krama tersebut dapat diberikan melalui mata pelajaran Bahasa Jawa di sekolah. Selanjutnya anak diberikan pemahaman dan pengarahan untuk menyayangi dan menghormati sesama terutama orang yang lebih tua. Terakhir anak dibiasakan untuk menggunakan bahasa Jawa krama ketika berbicara dengan orang yang lebih tua.

Dengan adanya pembiasaan penggunaan bahasa Jawa pada hari Jumat di setiap minggunya, diharapkan para siswa memiliki karakter yang tercermin dalam kaidah bahasa Jawa krama tersebut. Dengan berkomunikasi menggunakan bahasa Jawa krama disekolah, guru ataupun siswa dapat mengambil nilai-nilai *unggah-ungguh* yang terdapat didalamnya sehingga terbentuklah karakter sopan santun.

D. Pembentukan Karakter Sopan Santun melalui Penggunaan Media Berbahasa Jawa Krama

Penggunaan bahasa Jawa krama akan lebih mudah dilakukan oleh siswa apabila lingkungan disekitar juga mendukungnya. Salah satu pendukung siswa melakukan untuk kebiasaan tersebut ialah dengan menggunakan media. Hal ini dapat membuat proses pembelajaran siswa untuk berbahasa Jawa krama lebih efektif dan efisien karena membuatnya lebih menarik. Daryanto (dalam Nurhasanah dkk 2016) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Media dapat digunakan oleh guru pada saat menyampaikan materi penggunaan bahasa jawa krama dikelas dan diterapkan oleh pihak sekolah dalam penggunaan media-media yang sudah biasa dalam kesehariannya disekolah.

Tata bahasa jawa krama disampaikan dengan media berupa media pembelajaran dengan harapan jangkauan penyebarluasan informasi dapat menyeluruh kepada siswa di sekolah. Suwarna menjelaskan ada beberapa keuntungan yang didapatkan apabila pembelajaran bahasa jawa menggunakan media pembelajaran, diantaranya adalah pembelajaran bahasa jawa lebih menarik atau menimbulkan rasa cinta terhadap pelajaran bahasa jawa, menambah minat belajar murid yang akan melahirkan mutu belajar menjadi baik, mempermudah dan memperjelas materi pembelajaran, memperingan tugas guru, merangsang daya kreasi serta proses pembelajaran tidak monoton.

Secara garis besar, media pembelajaran dapat dibedakan menjadi tiga macam yaitu media cetak, media audio dan media visual Arsyad (dalam Khotimah, 2013). Hal ini tentunya dapat membuat proses penggunaan bahasa jawa krama disekolah lebih menarik dan menyenangkan.

a. Media cetak. Media ini menuangkan pesan atau materi yang akan disampaikan ke dalam bentuk symbol-simbol komunikasi verbal. Adapun yang termasuk media cetak yaitu buku teks, *hand out*, modul pembelajaran, *job sheet*, majalah, papan bulletin dan lain sebagainya. Media dalam bentuk cetak ini dapat di peroleh siswa pada saat pembelajaran di kelas maupun pada saat berada di perpustakaan.

b. Media audio. Media ini menyampaikan materi menggunakan bentuk suara dan pesan yang kemudian ditangkap oleh indera pendengaran. Yang termasuk dalam media audio yaitu tape recorder, microphone, megaphone dan lain sebagainya. Media audio ini dapat diperoleh oleh siswa pada bel masuk kelas dan pegantian jam pelajaran yang penggunaannya menggunakan bahasa jawa krama. Menggunakan bel ini dapat diterapkan pihak sekolah pada hari dimana masyarakat sekolah harus menggunakan bahasa jawa krama. Selain itu, sebelum masuk kelas atau pada jam-jam istirahat selain jam pelajaran, pihak sekolah dapat memutar lagu-lagu daerah yang bernuansa jawa sehingga siswa akan semakin akrab dengan penggunaan bahasa jawa krama tersebut.

c. Media visual. Media ini menyampaikan materi menggunakan gambar bergerak atau tidak bergerak sehingga pesan yang disampaikan ditangkap oleh indera penglihatan. Yang termasuk media visual yaitu *Over Head Projector (OHP)*, slide proyektor, gambar foto, poster dan lain sebagainya. Media ini dapat dijumpai siswa pada *running text* yang sudah dipasang didepan sekolah dengan menggunakan bahasa jawa krama (seperti yang tadinya tulisan 'selamat datang' menjadi 'sugeng rawuh'). Selain itu, penggunaan poster yang dipasang di sudut-sudut sekolah atau tempat dimana siswa dapat mudah menemukannya. Poster ini berisikan ajakan untuk selalu menggunakan bahasa jawa krama yang dapat membentuk sikap sopan santun pada siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Pembentukan karakter sopan santun pada siswa dapat dilakukan menggunakan bahasa Jawa krama dengan cara mengajarkan kepada anak mengenai bahasa jawa krama. Pengajaran bahasa jawa krama tersebut dapat diberikan melalui mata pelajaran Bahasa Jawa di sekolah. Anak diberikan pemahaman dan pengarahan untuk menyayangi dan menghormati sesama terutama orang yang lebih tua. Selanjutnya pengajaran bahasa jawa di sekolah dapat dimaksimalkan dengan penerapan peraturan pemerintah yakni penggunaan bahasa Jawa sehari dalam satu pekan serta penggunaan media pembelajaran berbasis bahasa Jawa dalam sarana prasarana di sekolah. Hal ini diharapkan dapat membantu membentuk karakter sopan santun siswa di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainah, Sarbaini, Adawiah, A. 201). Strategi Guru PKN Menanamkan Karakter Sopan Santun dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SMP Negeri 3 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6 (11), 875-881.
- Al-Nashr, M.S. 2010. *Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal; Telaah Pemikiran KH. Abdurrahman Wahid*. Skripsi Tidak Dipublikasikan. Semarang: Institut Agama Islam Negeri Walisongo.
- Budiyono, Feriandi Y.A. 2017. *Prosiding SNBK (Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling)*. Madiun: FKIP Universitas PGRI Madiun.
- Chazawi, A. 2007. *Tindak Pidana Kesopanan*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Habiburrahman, Lalu. 2016. Pengajaran Bahasa Dan Sastra Di Sekolah (Hambatan dan Alternatif Pemecahannya). *JUPE*, 1, 50-55.
- Khotimah, Khusnul. 2014. *Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Pemanfaatan Media Poster pada Pembelajaran Membatik Siswa Kelas I di SMK Maarif 2 Sleman*. Skripsi di publikasikan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nurhasanah, N., Wurianto, A. B., dan Arifin, B. 2016. Pengembangan Media *Kijank (Komik Indonesia, Jawa, dan Aksara Jawa) Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas 5 Sekolah Dasar*. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 1(4), 267-273.
- Purwadi. 2011. Etika Komunikasi dalam Bahasa Jawa. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 9(3), 139-249.
- Rochmayanti, C., Pujiyanti, E.E., Warsiki, AYN. 2012. Sosialisasi Budaya Lokal dalam Keluarga Jawa. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 10 (3), 308-320.
- Saputro, H.G. 2017. *Pelaksanaan Pelajaran Bahasa Jawa Materi Krama Inggil di Siswa MI dan SD Muhammadiyah Kecamatan Cilongok*. Thesis Tidak Dipublikasikan. Purwokerto: Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Setyanto, A.E., dkk. 2015. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Memudarnya Etika Komunikasi Masyarakat Jawa di Kota Surakarta. *Jurnal Komunikasi Massa*, 8 (2), 121-134.
- Suwarna. _____. *Alat Peraga dan Media Pembelajaran Bahasa Jawa Secara Komunikatif*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Trisnani, R.P., Anggriana, T.M. 2015. *Proceeding Seminar Nasional Konseling Berbasis Multikultural*. Semarang: FIP Universitas Negeri Semarang.
- Wisnu, K. A. 2016. *Perancangan Media Pembelajaran Untuk Melestarikan Bahasa Jawa Krama*. Skripsi Tidak Dipublikasikan. Semarang: Universitas Dian Nuswantoro.

PEMBIASAAN PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI UPAYA MENUMBUHKAN NILAI-NILAI KARAKTER PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Nur Lailifitriyani^{1✉}, Retno Dian Pertiwi², Yuniar Gita Tyas Sih Sasami³, Muslimin⁴

Prodi Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Semarang

Abstrak

Artikel ini bertujuan untuk menggambarkan manfaat pembiasaan permainan tradisional sebagai upaya menumbuhkan nilai-nilai karakter pada siswa sekolah dasar. Gagasan ini dilatarbelakangi oleh adanya fenomena maraknya kasus kecanduan *game online* yang termasuk dalam salah satu permasalahan di era globalisasi. Hal tersebut menyebabkan anak-anak melupakan permainan tradisional. Selain itu, kecanduan *game online* memiliki dampak buruk terhadap pembentukan karakter pada anak. Apabila hal ini tetap dibiarkan maka akan menimbulkan dampak *negative* bagi perkembangan anak pada tahap berikutnya. Melalui pembiasaan permainan tradisional di lingkungan sekolah, diharapkan dapat mampu menumbuhkan nilai-nilai karakter pada anak. Melalui proses pembiasaan permainan tradisional, anak dapat memperoleh kebebasan untuk mengekspresikan diri. Gagasan ini menawarkan supaya permainan-permainan tradisional diintegrasikan ke dalam salah satu mata pelajaran, sehingga pelaksanaannya dapat terjadwal dan memperoleh pendampingan yang cukup dari guru. Dengan adanya pembiasaan permainan tradisional di sekolah anak menjadi lebih mengenal berbagai macam permainan selain permainan digital. Selain daripada itu, energi dan waktu anak akan tersalurkan untuk kegiatan-kegiatan yang sifatnya konstruktif. Pada awal pelaksanaan pembiasaan, guru memberikan pengenalan dan pemahaman kepada siswa terkait dengan tujuan dan manfaat permainan tradisional. Setelah itu, permainan tradisional dilaksanakan tidak hanya satu kali tetapi berulang-ulang sehingga terjadi internalisasi nilai karakter yang termuat dalam permainan tradisional.

Kata kunci: nilai-nilai karakter, pembiasaan, permainan tradisional

Abstract

This article aims to illustrate the benefits of traditional game habituation as an effort to foster character values in elementary school students. This idea is motivated by the phenomenon of the proliferation of online game addiction cases that are included in one of the problems in the era of globalization. This causes children to forget the traditional game. Additionally, online game addiction has a negative impact on character formation in children. If this is still left then it will cause negative impact for the development of children in the next stage. Through the traditional game habituation in the school environment, is expected to be able to grow the character values in children. Through the process of traditional game habituation, children can gain freedom to express themselves. This idea offers that traditional games be integrated into one of the subjects, so that the execution can be scheduled and obtain sufficient mentoring from the teacher. With the habituation of traditional games in school children become more familiar with various games besides digital games. In addition, the child's energy and time will be channeled to constructive activities. At the beginning of habituation, teachers provide students with an introduction and understanding of the goals and benefits of traditional games. After that, the traditional game is held not only once but repeatedly so that internalization of the value of characters contained in the traditional game.

Keywords: character values, habituation, traditional games

✉Alamat korespondensi:
Kampus UMK Gondangmanis, Bae Kudus Gd. L. It I PO. BOX 53 Kudus
Tlp (0291) 438229 Fax. (0291) 437198
E-mail: Nlailifitriyani149@gmail.com

PENDAHULUAN

Dasawarsa ini, Indonesia tengah menghadapi dua tantangan besar, yakni era desentralisasi (otonomi daerah) yang telah dimulai, dan era globalisasi total yang belum terjadi. Globalisasi yang ada dihadapan kita sebagai fakta yang tidak bisa diingkari. Revolusi teknologi, transportasi, informasi, dan komunikasi menjadikan dunia dalam genggaman. Kita dapat mengetahui informasi, peristiwa, atau kejadian yang terjadi di belahan benua lain dalam hitungan detik melalui internet dan lain-lain.

Kedua tantangan tersebut merupakan ujian berat yang harus dilalui dan dipersiapkan oleh seluruh bangsa Indonesia. Kunci sukses dalam menghadapi tantangan berat itu terletak pada kualitas sumber daya manusia (SDM) Indonesia yang handal dan berbudaya (Muslich, 2011). Pendidikan karakter merupakan pondasi bangsa yang sangat penting dan perlu ditanamkan sejak dini kepada anak-anak. Maka, peningkatan kualitas SDM sejak dini adalah perihal penting yang harus dipikirkan secara sungguh-sungguh.

Karakter merupakan aspek yang penting untuk kesuksesan manusia di masa depan. Asmani (2011) mengemukakan karakter yang kuat akan membentuk mental yang kuat, sedangkan mental yang kuat akan melahirkan spirit yang kuat, pantang menyerah, berani mengarungi proses panjang, serta menerjang arus badai yang bergelombang dan berbahaya. Pendidikan karakter sebagai bagian dari upaya membangun karakter bangsa, karakter yang dijiwai nilai-nilai luhur bangsa (Nuh, 2010). Bangsa yang berkarakter unggul disamping tercermin dari moral, etika dan budi pekerti yang baik, juga ditandai dengan semangat, tekad, dan energi yang kuat (Wibowo, 2012: 51).

Demi mewujudkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional dapat dilakukan melalui pendidikan karakter terpadu; yaitu dengan memadukan dan mengoptimalkan kegiatan pendidikan informal lingkungan keluarga dengan pendidikan formal di sekolah. Dalam hal ini, waktu belajar anak didik di sekolah perlu dioptimalkan agar peningkatan mutu hasil belajar, terutama pembentukan karakter anak didik sesuai dengan tujuan pendidikan dapat tercapai.

Pendidikan dan pengembangan karakter menjadi hal yang sangat penting, mengingat anak didik adalah generasi yang akan menentukan nasib bangsa di kemudian hari. Karakter anak didik akan terbentuk dengan baik, jika dalam proses tumbuh kembang mereka mendapatkan cukup ruang untuk mengekspresikan diri secara leluasa (Wibowo, 2012). Salah satu bentuk kegiatan yang dapat

digunakan untuk mengekspresikan diri pada anak-anak yaitu dengan aktivitas bermain. Permainan adalah salah satu bentuk aktivitas sosial yang paling dominan pada masa anak-anak. Sebab, anak-anak menghabiskan lebih banyak waktunya di luar rumah bermain dengan teman-temannya dibandingkan terlibat dalam aktivitas lain (Desmita, 2009). Oleh sebab itu, hubungan sosial anak didik dengan teman sebayanya pada masa ini terjadi dalam bentuk permainan. Seorang anak dapat belajar mengenai bagaimana cara berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya dan mengembangkan minat serta bakat yang ada dalam dirinya melalui bermain (Hanum, 2015).

Pada kenyatannya fenomena saat ini anak-anak enggan untuk melakukan aktivitas bermain bersama dengan teman-temannya. Hal ini dikarenakan mereka sudah terlena dengan berbagai macam permainan-permainan digital, seperti *video games*, *playstation* (PS), dan *games online*. Kebanyakan anak-anak sekarang menghabiskan waktu luangnya untuk bermain dengan *smartphone* yang diberikan kepadanya. Anak yang bermain *games online* tanpa adanya kontrol, khususnya dari orang tua, cenderung mengalami kecanduan. Akibatnya, sebagian besar waktu anak hanya digunakan untuk bermain *games online*, dan meninggalkan dunia sosialnya.

Beberapa dampak negatif akibat bermain *game online* tanpa adanya kontrol dari diri sendiri yaitu; memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, duduk terlalu lama, sering terlambat makan, sering terpapar pancaran radiasi dari layar monitor komputer; dapat merusak perkembangan mental seseorang; menghambat proses pendewasaan diri; mempengaruhi prestasi belajar; pemborosan dan ketidakjujuran; dan kesulitan bersosialisasi dengan orang lain. Berdasarkan beberapa dampak tersebut, dapat dilihat bahwa karakter-karakter seperti apa yang akan terbentuk jika anak didik memainkan *game online* secara terus menerus. Karakter-karakter negatif akan mendominasi pada anak didik yang telah kecanduan *game online*.

Jika hal ini dibiarkan, maka dapat mengakibatkan berkembangnya karakter negatif pada anak. Oleh karenanya dibutuhkan upaya untuk menumbuhkembangkan nilai-nilai karakter pada anak tanpa menghalangi aktivitas bermain anak. Sekolah menjadi salah satu tempat yang cukup *representative* untuk membina anak supaya memiliki karakter-karakter mulia. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu, dengan melakukan pembiasaan permainan tradisional di sekolah. Upaya ini dapat menjadi metode yang tepat untuk menumbuhkan nilai-nilai karakter positif pada

siswa, karena apabila sekolah menerapkan pembiasaan permainan tradisional pada siswa sejak dini, diharapkan hal tersebut dapat mengurangi aktivitas bermain *game online* pada siswa. Kebiasaan bermain permainan tradisional diharapkan dapat menumbuhkan nilai-nilai karakter positif yang ada di dalam permainan tradisional.

Gunawan (dalam Aisyah 2015) mendefinisikan pembiasaan sebagai sesuatu yang dilakukan secara berulang-ulang dan terus menerus agar hal tersebut menjadi kebiasaan. Ngabdullah (2008) menjelaskan pembiasaan diartikan sebagai perilaku atau keterampilan yang dilakukan secara terus-menerus dan konsisten dalam jangka waktu yang lama. Perilaku yang dilakukan secara terus-menerus akan melekat pada diri pelakunya sehingga akan menjadi karakter. Berdasar pendapat tersebut maka dapat ditarik intisari bahwa pembiasaan merupakan perbuatan yang dilakukan secara berulang-ulang dan konsisten, sehingga pada akhirnya menjadi kebiasaan yang dapat membentuk karakter bagi pelakunya. Dengan kata lain, untuk menjadikan perbuatan baik yang bertahan, diperlukan pengulangan - pengulangan hingga akhirnya menjadi kebiasaan yang kemudian dapat membentuk karakter.

Tujuan pembiasaan yaitu untuk memperoleh sikap dan perilaku yang lebih positif secara kontekstual (Sobur, 2013). Menurut hukum Thorndike yaitu *the law of use* yang menyatakan bahwa hubungan atau koneksi antara stimulus dan respon akan menjadi kuat apabila sering digunakan (latihan). Pernyataan ini menjelaskan bahwa melalui latihan-latihan yang dilakukan secara berulang dan terus-menerus maka perbuatan (latihan) tersebut akan melekat kuat pada individu. Hukum inipun sesuai dengan gagasan yang ditawarkan yaitu bahwa melalui pembiasaan permainan tradisional yang dilakukan secara berulang dan terus menerus secara tidak langsung akan menumbuhkan nilai-nilai karakter pada siswa sekolah dasar, dan nilai-nilai karakter tersebut akan melekat kuat pada siswa.

Menurut Christriyati, dkk dalam Ekawati (2016) “permainan tradisional anak diartikan sebagai warisan leluhur bangsa Indonesia yang memiliki kandungan nilai-nilai positif didalamnya yang dapat mempengaruhi perkembangan jiwa anak”. Permainan tradisional menjadi salah satu budaya lokal yang mengandung nilai – nilai pendidikan karakter yang perlu diteruskan kepada generasi selanjutnya (Kasnadi dan Sutejo, 2017). Pendapat di atas menunjukkan bahwa selain melestarikan kebudayaan daerah, dengan melakukan permainan tradisional juga berfungsi

sebagai media pendidikan. Terdapat nilai-nilai pendidikan yang dapat diambil di dalamnya. Melalui permainan tradisional dapat pula mengembangkan hubungan sosial dengan teman sebaya.

Menurut Zaitun dan Siti Habibah dalam Mutakin (2014) akhlak atau karakter dapat dibentuk melalui pembiasaan. Meskipun pada awalnya anak didik terpaksa melakukan suatu perilaku tertentu, namun apabila perilaku tersebut dilakukan secara terus-menerus menjadi pembiasaan, maka akan menjadi sebuah karakter yang terpatri di dalam diri anak didik. Melalui pembiasaan permainan tradisional ini, diharapkan nilai – nilai karakter positif yang ada dalam permainan tradisional dapat dipahami oleh anak, dilakukan secara terus – menerus dan konsisten, selanjutnya dapat terinternalisasi dalam diri anak menjadi sebuah karakter.

PEMBAHASAN

Teori pembiasaan

Penerapan pendidikan karakter di lembaga sekolah dapat ditempuh melalui empat alternatif strategi secara terintegrasi. *Pertama*, memadukan konten pendidikan karakter yang telah dirumuskan ke dalam setiap mata pelajaran, yang mencakup pengembangan nilai-nilai pendidikan budaya dan karakter bangsa yang diintegrasikan ke dalam setiap pokok bahasan dari setiap mata pelajaran. *Kedua*, mengintegrasikan pendidikan karakter ke dalam kegiatan sehari-hari di sekolah, yang mencakup keteladanan dan kebiasaan rutin. *Ketiga*, memadukan pendidikan karakter kedalam kegiatan - kegiatan yang diprogramkan. *Keempat*, membangun komunikasi kerjasama yang epik antar sekolah dengan orang tua anak didik (Wiyani, 2012).

Berdasarkan ke empat strategi di atas, faktor pembiasaan merupakan faktor yang sangat penting dalam pendidikan karakter. Beberapa pendapat ahli dikatakan bahwa karakter diidentikkan dengan akhlak. Akhlak dapat dibentuk dengan metode pembiasaan dan penumbuhan kesadaran dalam diri anak didik, meskipun pada awalnya anak didik menolak atau terpaksa melakukan suatu perilaku yang baik, tetapi setelah lama dipraktikkan, secara terus-menerus dibiasakan dan dengan memahami arti penting tentang ibadah yang dilakukannya, maka akan menjadi sebuah karakter yang baik yang terpatri dalam diri anak didik (Zaitun dan Habibah, 2013).

Teori Pavlov menyatakan bahwa untuk menimbulkan reaksi yang diinginkan disebut respon, maka perlu adanya stimulus yang dilakukan secara berulang-ulang sehingga disebut

dengan pembiasaan. Dengan pemberian stimulus yang dibiasakan, maka akan menimbulkan respon yang dibiasakan. Sementara itu, Thorndike menyebutkan bahwa untuk memperoleh hasil yang baik maka kita memerlukan latihan. Latihan yang dimaksud ialah latihan yang dilakukan secara berulang-ulang dengan urutan yang benar dan secara teratur. Teori ini merujuk kepada sistem "coba-coba", yaitu suatu kegiatan yang bila kita gagal dalam melakukannya, maka kita harus terus mencoba hingga akhirnya berhasil (Choer, 2009).

Nilai-nilai karakter penting diwujudkan dalam penerapan program pembiasaan. Nilai-nilai ini-lah nantinya sebagai *output* dari segala pelaksanaan pembelajaran dan budaya sekolah. Nilai-nilai tersebut, di dalamnya ada komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai karakter, baik untuk Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan, sehingga menjadi manusia sebagai *insan kamil*. Usaha yang dapat dilakukan untuk membangun karakter bangsa adalah melalui penguatan budaya, aktualisasi nilai-nilai luhur Pancasila, implemmentasi ajaran-ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari, keteladanan dari semua komponen bangsa, dan melalui pendidikan baik formal, informal, maupun non formal.

Permainan Tradisional

Setiap daerah tentunya memiliki karakteristik yang menjadi ciri khas dari daerah tersebut tak terkecuali kegiatan yang biasa dilakukan oleh anak-anak pada tempo dulu bahkan pada era sekarang pada saat sore hari, yang biasa kita kenal sebagai permainan tradisional. Hal ini selaras dengan pendapat Sukmayadi (2016) bahwa "Permainan tradisional merupakan warisan bangsa Indonesia yang beragam dan warisan budaya tersebut menunjukkan ciri khas dan karakter suatu bangsa". Christriyati, dkk dalam (Ekawati, 2016) menjelaskan permainan tradisional anak diartikan sebagai warisan leluhur bangsa Indonesia yang memiliki kandungan nilai-nilai positif didalamnya yang dapat mempengaruhi perkembangan jiwa anak. Nilai-nilai positif tersebut tentunya didasarkan pada nilai budaya daerah setempat, maka dari itu "permainan tradisional memiliki arti tersendiri dalam menanamkan sikap, perilaku, dan keterampilan pada anak. Ada makna yang luhur yang terkandung di dalamnya, seperti nilai agama, nilai edukatif, norma, dan etika yang kesemuanya itu akan bermanfaat dalam kehidupan bermasyarakat kelak" (Khasanah dkk, 2011).

Selain itu, terdapat karakteristik permainan yang dapat dikategorikan sebagai permainan

tradisional. *Pertama*, permainan memanfaatkan bahan-bahan yang tersedia di alam yang digunakan sebagai alat dalam menjalankan permainan. Seperti, tumbuh-tumbuhan, ranting atau dahan pohon, biji-bijian, batu, pasir. *Kedua*, melibatkan banyak pemain, misalnya petak umpet atau gobak sodor. *Ketiga*, memiliki pesan atau nilai-nilai moral seperti kejujuran, kebersamaan, tanggung jawab, kesabaran, lapang dada, dorongan berprestasi, dan menaati peraturan.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah warisan budaya leluhur dari setiap daerah di Indonesia yang menjadi ciri khas bagi daerah tersebut yang memiliki nilai-nilai positif yang dapat mempengaruhi perkembangan anak yang akan berpengaruh pada sikap dan perilaku.

Khasanah dkk (2011) permainan tradisional memiliki manfaat bagi perkembangan jiwa anak diantaranya mengembangkan kecerdasan intelektual atau kognitif anak. Melalui permainan tradisional anak dituntut untuk berpikir secara kreatif, seperti menggunakan bahan-bahan yang tersedia, baik di alam atau buatan, sehingga dapat digunakan untuk media bermain. Misalnya pada permainan dakon, anak menggunakan biji salak atau biji-bijian lainnya yang dapat digunakan untuk bermain selain batu. Maka dapat diartikan permainan tradisional dapat mengembangkan kecerdasan naturalis anak. Permainan tradisional juga membangun kedekatan anak dengan alam sehingga tumbuh cinta terhadap lingkungan. Melalui permainan tradisional dapat mengembangkan kecerdasan spasial, kecerdasan musikal, serta kecerdasan spiritual anak dimana dalam permainan tradisional dapat belajar tentang menang dan kalah. Mengembangkan kecerdasan intrapersonal dan interpersonal anak yaitu dengan mengajarkan anak untuk mengembangkan kemampuan berinteraksi dengan orang lain, selain akan memiliki kemampuan untuk bersosialisasi anak akan belajar mengatur ego sehingga permainan berjalan sesuai dengan tujuan. Mengembangkan sportivitas dalam pribadi anak, mengajarkan pada anak untuk menerima kekalahan dan kemenangan, selain itu juga mengajarkan pada anak untuk menerima dan mentaati aturan yang berlaku.

Karakter

Karakter merupakan bagian fundamental dalam proses pendidikan pada berbagai jenis, jalur dan jenjang (Hapidin dan Yenina, 2016). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, karakter memiliki arti sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain.

Karakter merupakan kepribadian seseorang yang meliputi sifat, perilaku, akhlak, watak, tabiat, dan budi pekerti. Karakter memiliki sifat – sifat yang relatif tetap. Karakter terbentuk dari hubungan dengan orang lain secara sengaja ataupun tidak yang memberikan pengaruh pada perkembangan kepribadian seseorang. Pendidikan karakter yang dimaksudkan ialah bukan tentang sekedar mengajarkan mana yang benar dan mana yang salah, namun lebih dari itu, pendidikan karakter adalah usaha menanamkan kebiasaan – kebiasaan yang baik (*habituation*) (Rachman, 2013).

Nilai – Nilai Karakter

Kemendiknas menjabarkan dalam pendidikan karakter dikembangkan mengarah kepada nilai dan prinsip yang intinya untuk membentuk bangsa yang tangguh, kompetitif, berakhlak mulia, bermoral, bertoleran, bergotong-royong, berjiwa patriotik, berkembang dinamis, berorientasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang semuanya dijiwai oleh iman dan takwa kepada Tuhan yang Maha Esa (Rachman, 2013).

Pentingnya Karakter

Era modern seperti ini pendidikan mencetuskan sebuah pendidikan dengan selogan pendidikan karakter. Hal itu menunjukkan bahwa karakter menjadi sangat penting untuk diberikan bagi anak. Menurut Simorangkir (2015) pendidikan karakter yang diberikan pada anak pra sekolah (usia dini) dapat membentuk perilaku positif; interaksi yang baik dengan gurunya, kemampuan mengelola emosi, percaya diri, kemampuan berinteraksi sosial dengan kawannya termasuk kemampuan akademik. Di Indonesia pendidikan karakter menjadi penting dikarenakan adanya anggapan proses pendidikan yang belum berhasil sepenuhnya dalam membangun manusia Indonesia yang berkarakter, bahkan pendidikan Indonesia disebut pendidikan yang gagal karena banyak lulusan sekolah atau sarjana yang piawai dalam menjawab soal ujian, berpikiran cerdas, tetapi mental dan moralnya lemah (Rachman, 2013).

Pembiasaan Permainan Tradisional Sebagai Upaya Menumbuhkan Nilai-nilai Karakter

Melakukan perbuatan baik menjadi bertahan, diperlukan pengulangan-pengulangan hingga akhirnya menjadi kebiasaan yang kemudian dapat membentuk karakter. Torndike (*the law of use*) menyatakan bahwa hubungan antara stimulus dan respon akan menjadi kuat apabila sering digunakan (latihan). Dengan kata lain bahwa melalui latihan-latihan yang dilakukan secara berulang dan terus-menerus maka perbuatan atau

latihan tersebut akan melekat kuat pada individu yang kemudian dinamakan sebagai pembiasaan.

Zaitun dan Habibah (dalam Mutakin, 2014) menjelaskan akhlak atau karakter dapat dibentuk melalui pembiasaan. Meskipun pada awalnya anak didik terpaksa melakukan suatu perilaku tertentu, namun apabila perilaku tersebut dilakukan secara terus-menerus dan menjadi kebiasaan, maka akan menjadi karakter yang terpatrit di dalam diri anak didik. Melalui pembiasaan permainan tradisional ini, diharapkan nilai – nilai karakter positif yang ada dalam permainan tradisional dapat dipahami oleh anak, dilakukan secara terus – menerus dan konsisten, selanjutnya dapat terinternalisasi dalam diri anak menjadi sebuah karakter.

SIMPULAN DAN SARAN

Karakter dapat dibentuk melalui metode pembiasaan. Meskipun pada awalnya anak didik terpaksa melakukan suatu perilaku tertentu, namun apabila perilaku tersebut dilakukan secara terus-menerus dan menjadi kebiasaan, maka akan menjadi karakter yang terpatrit di dalam diri anak didik. Melalui pembiasaan permainan tradisional ini, diharapkan nilai – nilai karakter positif yang ada dalam permainan tradisional dapat dipahami oleh anak, dilakukan secara terus – menerus dan konsisten, selanjutnya dapat terinternalisasi dalam diri anak menjadi sebuah karakter.

Pembiasaan-pembiasaan yang dimaksudkan dalam gagasan ini melalui berbagai kegiatan permainan tradisional. Yaitu kegiatan rutin permainan tradisional yang dilakukan siswa secara terus-menerus dan konsisten secara terjadwal. Kegiatan spontan yang dilakukan siswa secara spontan pada saat itu juga. Pelaksanaan pembiasaan permainan tradisional ini perlu adanya pengondisian dan pemrograman dengan cara penciptaan kondisi yang mendukung keterlaksanaan pendidikan karakter oleh guru di lembaga sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ekawati, Khusnia. 2016. Peningkatan Sikap Disiplin Menggunakan Permainan Tradisional Siswa Kelas V Sd Nahdlatul Ulama' Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 1*. Hlm 16-22.
- Hapidin, Yenina. 2016. Pengembangan Model Permainan Tradisional dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. Vol. 10 Edisi 2.
- Kasnadi dan Sutejo. 2017. Permainan Tradisional Sebagai Media Pendidikan Karakter. *Prosiding Seminar Nasional PPkn III*. STKIP PGRI Ponorogo.

- Khasanah, Ismatul, dkk. 2011. Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian PAUDIA*, 1 (1): 91-105.
- Mutakin, Tatan Zenal, dkk. 2014. Penerapan Teori Pembiasaan dalam Pembentukan Karakter Religius di Tingkat Sekolah Dasar. *Edutech Tahun 13*, 1 (3). Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam.
- Rachmah, Huriyah. 2013. Nilai-Nilai dalam Pendidikan Karakter Bangsa yang Berdasarkan Pancasila dan UUD 1945. *E-Journal WIDYA Non-Eksakta* 7, 1 (1). STKIP Pasundan Cimahi.
- Simorangkir, Melda. 2015. Belajar Menyenangkan: Sistem Pembelajaran Terpadu Berbasis Karakter. *JDP*, 8 (3): 199-204.
- Sukmayadi, Trisna. 2016. Penguatan Pendidikan Karakter di SD melalui Permainan Tradisional. *Prosiding Seminar Nasional*. Universitas Ahmad Dahlan.

ANALISIS KEBUTUHAN PERANGKAT PEMBELAJARAN *OPEN-ENDED* BERBASIS KEUNGGULAN LOKAL KUDUS UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN REPRESENTASI MATEMATIS

Himmatul Ulya^{1✉}, Ratri Rahayu²

Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Muria Kudus

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis kebutuhan pengembangan perangkat pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran *open-ended* berbasis keunggulan lokal untuk meningkatkan kemampuan representasi matematis siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Subjek dalam penelitian ini yaitu guru dan siswa kelas III SD 1 Muhammadiyah Kudus tahun pelajaran 2017/2018. Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah teknik nontes melalui observasi dan wawancara. Data hasil penelitian dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) perangkat pembelajaran yang dikembangkan guru belum memenuhi kriteria valid dan efektif; (2) pembelajaran yang dilakukan bersifat konvensional dan cenderung masih didominasi oleh guru; (3) apresiasi siswa terhadap budaya lokal masih rendah; (4) sebanyak 65% siswa tidak tertarik terhadap pembelajaran matematika dan terbiasa kurang aktif dalam pembelajaran; (5) siswa belum mengenal pembelajaran *open-ended* dan soal *open-ended* (6) bahan ajar yang digunakan kurang sesuai dengan pembelajaran *open-ended* berbasis keunggulan lokal; (7) dibutuhkan perangkat pembelajaran *open-ended* berbasis keunggulan lokal untuk meningkatkan kemampuan representasi matematis siswa.

Kata kunci: kemampuan representasi matematis, keunggulan lokal, *open-ended*

Abstract

The purpose of this research was to analyze the needs of developing learning tools of mathematics using open-ended learning model based on local wisdom to improve students' mathematical representation. This type of research was qualitative research. Subjects in this research were teachers and third grade students of Muhammadiyah 1 Kudus Elementary School in the academic year 2017/2018. Data collection conducted in this research was nontes technique through observation and interview. The data of the research were analyzed descriptively. The results of this research indicate that (1) learning tools developed by teachers have not fulfilled the valid and effective criteria; (2) the lessons were conventional and tend to be still dominated by teachers; (3) the students' appreciation of local culture was still low; (4) as many as 65% of students were not interested in learning mathematics and were accustomed to less active in learning; (5) students were not familiar with open-ended learning and open-ended questions; (6) teaching materials used were not suitable with open-ended learning based on local wisdom; (7) an open-ended learning tool based on local wisdom was needed to improve students' mathematical representation.

Keywords: mathematical representation ability, local wisdom, *open-ended*

✉Alamat korespondensi:
Kampus UMK Gondangmanis, Bae Kudus Gd. L. Lt I PO. BOX 53 Kudus
Tlp (0291) 438229 Fax. (0291) 437198
E-mail: himmatul.ulya@umk.ac.id

ISBN: 978-602-1180-70-9

PENDAHULUAN

Kemampuan representasi matematis merupakan salah satu kemampuan penting yang harus dimiliki siswa. Hal ini sejalan dengan *National Council of Teachers of Mathematics* (NCTM) yang menetapkan bahwa kemampuan pemecahan masalah, penalaran, komunikasi, penelusuran pola atau hubungan, dan representasi merupakan lima kemampuan matematika yang penting untuk dimiliki siswa (NCTM, 2000). Menurut Sabirin (2014) kemampuan representasi matematis merupakan kemampuan siswa untuk menginterpretasikan pemikirannya terhadap suatu masalah, berupa verbal, gambar, tabel, simbol matematika, dan lain-lain.

Kemampuan representasi siswa sekolah dasar (SD) masih tergolong rendah (Mahardiyanti, 2014). Hal ini berarti kemampuan representasi matematis perlu dikembangkan dan ditingkatkan agar siswa mampu mencari solusi berbagai permasalahan matematika dan mengungkapkan gagasan pemecahan masalah tersebut dalam bentuk teks, tabel, gambar, model matematika, dan lain-lain.

Pembelajaran matematika yang dilakukan guru hendaknya dapat memfasilitasi siswa untuk melatih dan mengembangkan kemampuan representasi matematisnya sehingga akan memberikan efek domino terhadap hasil belajar siswa yang meningkat. Namun faktanya, pembelajaran matematika belum diarahkan agar siswa dapat menerapkan konsep untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari dan mengkomunikasikan gagasan atau pendapatnya dalam menyelesaikan permasalahan matematika. Hal ini senada dengan Hendriana (2012) yang menyatakan bahwa siswa belajar matematika sebatas menghafalkan konsep dan definisi tanpa memahami maksudnya. Siswono (2012) juga menambahkan bahwa pembelajaran matematika masih didominasi oleh pengenalan konsep dan rumus tanpa ada perhatian terhadap pemahaman siswa.

Permasalahan pembelajaran yang terjadi selama ini harus dapat disikapi oleh guru agar kemampuan representasi matematis siswa lebih mendapatkan perhatian. Hal ini bertujuan agar siswa dapat mengeksplorasi kemampuannya dalam memecahkan masalah dan mengungkapkan penyelesaian tersebut dalam bentuk verbal, gambar, tabel, simbol/model matematika, dan lain-lain. Apabila pembelajaran matematika yang monoton dan prosedural dibiarkan, maka akan

berdampak pada hasil belajar matematika yang kurang memuaskan.

Pembelajaran matematika seharusnya dilakukan berdasarkan pengalaman yang dimiliki siswa. Pengalaman tersebut dapat diperoleh dari kebiasaan maupun kehidupan yang berkembang di masyarakat. Hal ini berarti pembelajaran matematika dapat dikaitkan dengan budaya atau disebut sebagai etnomatematika. Shirley berpendapat bahwa etnomatematika adalah matematika yang berkembang sesuai dengan kebudayaan daerah setempat, atau dengan kata lain matematika yang berkembang di kehidupan masyarakat merupakan proses pembelajaran. Hal ini berarti pembelajaran matematika sebaiknya dikaitkan dengan kebudayaan setempat agar siswa dapat belajar sesuai dengan pengalamannya (Hartoyo, 2012).

Berdasarkan hal di atas, maka dibutuhkan pengembangan perangkat pembelajaran berbasis budaya lokal yang dapat memfasilitasi siswa untuk meningkatkan kemampuan representasi matematisnya. Alternatif pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan di atas yaitu menggunakan model pembelajaran *open-ended*. Pembelajaran *open-ended* dapat membimbing siswa untuk terbiasa belajar secara aktif, kreatif, dan menyenangkan sehingga hasil belajar matematika siswa menjadi optimal. Menurut Murni (2013), pembelajaran *open-ended* dapat memberikan kesempatan siswa untuk mendapatkan pengalaman dan pengetahuan dalam menemukan, memahami, dan memecahkan masalah dengan beberapa cara yang berbeda. Pembelajaran konstruktivis ini akan melatih siswa untuk mengembangkan metode, cara, atau pendekatan yang berbeda-beda dalam upaya memperoleh jawaban yang benar.

Selain menerapkan model pembelajaran *open-ended*, pembelajaran matematika berbasis budaya juga dipandang ampuh untuk meningkatkan kemampuan matematis siswa. Rahayu (2016) menyatakan bahwa pembelajaran matematika berbasis keunggulan lokal secara tidak langsung merupakan upaya yang dilakukan untuk melestarikan budaya lokal. Menurut Ulya (2016), pembelajaran matematika berbasis budaya menitikberatkan pada pemberian pengalaman langsung kepada siswa dalam memahami matematika melalui budayanya. Hal ini menjadikan siswa lebih mudah dalam memahami konsep matematika dengan budaya yang ada di lingkungannya.

Hasil penelitian Absi (2013) disimpulkan bahwa pembelajaran *open-ended* memberi pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa. Selain itu, Hutagol (2013) menyimpulkan bahwa kemampuan representasi matematis siswa yang menerima pembelajaran kontekstual lebih baik daripada siswa yang menerima pembelajaran konvensional. Hal ini diperkuat oleh Handayani (2015), yaitu kemampuan representasi matematis siswa dengan pembelajaran kontekstual lebih tinggi daripada kemampuan pemahaman matematis siswa dengan pembelajaran langsung. Berdasarkan penelitian sebelumnya, dengan pembelajaran *open-ended* yang dihubungkan dengan situasi kontekstual yaitu keunggulan lokal Kudus diharapkan dapat meningkatkan kemampuan representasi matematis siswa.

Tersedianya perencanaan pembelajaran yang baik dapat dilihat melalui perangkat pembelajaran yang disusun oleh guru. Belum adanya perangkat pembelajaran matematika yang berkualitas juga dapat mempengaruhi kemampuan matematis siswa. Berdasarkan hal itu, maka perlu disusun perangkat pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan kurikulum, kebutuhan guru, dan memperhatikan karakteristik siswa sehingga berhasil untuk meningkatkan kemampuan representasi matematis siswa.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini yaitu guru dan siswa kelas III SD 1 Muhammadiyah Kudus tahun pelajaran 2017/2018. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik nontes. Teknik nontes ditempuh dengan cara observasi dan wawancara. Observasi dan wawancara dilakukan untuk mendapatkan analisis awal akhir, analisis siswa, analisis bahan ajar dan media pembelajaran, analisis materi, analisis tugas, dan analisis tujuan pembelajaran. Teknik analisis pada penelitian kualitatif ini menggunakan teknis analisis yang mengacu pada Miles dan Huberman. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan (Sugiyono: 2010).

Definisi operasional dari variabel-variabel dalam penelitian ini meliputi kemampuan representasi matematis dan pembelajaran *open-ended* berbasis keunggulan lokal Kudus. Kemampuan representasi matematis yaitu kemampuan siswa dalam menyajikan atau

mengkomunikasikan penyelesaian masalah atau gagasan matematika ke dalam gambar, notasi, grafik, diagram, simbol, tabel, persamaan atau ekspresi matematis lainnya atau ke dalam bentuk lain. Sedangkan, pembelajaran *open-ended* berbasis keunggulan lokal Kudus merupakan pembelajaran yang menyajikan suatu permasalahan terbuka yang, artinya permasalahan tersebut memiliki lebih dari satu jawaban dan atau metode penyelesaian. Permasalahan yang digunakan dihubungkan dengan budaya yang ada di Kudus. Pembelajaran tersebut akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendapat pengetahuan dan pengalaman dalam menemukan, mengenali, serta menyelesaikan masalah matematika berbasis budaya Kudus dengan beberapa cara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis kebutuhan dalam penelitian ini untuk mengetahui situasi pembelajaran matematika di SD Muhammadiyah Kudus. Pada tahap ini meliputi tahapan analisis awal akhir, analisis siswa, analisis bahan ajar dan media pembelajaran, analisis materi, analisis tugas, dan analisis tujuan pembelajaran.

Tujuan analisis awal akhir yaitu untuk mempelajari, memunculkan, dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi guru dalam pembelajaran. Pada tahap ini, dilakukan kajian kurikulum berdasarkan standar isi matematika SD/MI dan teori belajar relevan sehingga didapatkan gambaran model pembelajaran yang sesuai untuk digunakan. Pada tahapan ini, telaah kurikulum berdasarkan standar isi mata pelajaran matematika SD/MI dilakukan. Selanjutnya dilakukan telaah teori-teori belajar dari para ahli sehingga didapatkan pendekatan pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi masalah. Analisis awal akhir dilakukan sebelum merancang perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan. Hasil dari analisis awal akhir yaitu: (1) bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan guru belum memenuhi kriteria valid dan efektif; (2) pembelajaran yang dilakukan bersifat konvensional dan cenderung masih didominasi oleh guru; (3) apresiasi siswa terhadap budaya lokal masih rendah; (4) perangkat pembelajaran yang tersedia belum mengarah pada kegiatan yang membuat siswa aktif dan berbasis etnomatematika; dan (5) 85% siswa belum mampu menerapkan konsep matematika terhadap penyelesaian soal representasi matematis.

Analisis siswa bertujuan untuk mengidentifikasi ketertarikan siswa terhadap matematika. Hasil dari analisis siswa yaitu: (1) 65% siswa tidak tertarik terhadap pembelajaran matematika; (2) selama pembelajaran berlangsung, siswa kurang aktif dalam pembelajaran; (3) seluruh siswa belum pernah diajar menggunakan model pembelajaran *open-ended*; dan (4) seluruh siswa belum pernah diberikan soal terbuka (*open-ended*) sehingga kesulitan ketika diberikan soal *open-ended*.

Analisis bahan ajar dan media pembelajaran mempunyai tujuan untuk mengidentifikasi bahan ajar dan media pembelajaran yang digunakan guru ketika melakukan pembelajaran matematika. Hasil dari analisis bahan ajar dan media pembelajaran yaitu: (1) bahan ajar dan media pembelajaran yang digunakan hanya terbatas; (2) bahan ajar tidak mengarahkan siswa untuk menemukan konsep; (3) bahan ajar berisi soal-soal dengan tingkat kemampuan pemahaman konsep dan hanya sedikit soal-soal untuk mengukur kemampuan representasi matematis; (4) bahan ajar tidak berisi soal-soal dengan permasalahan terbuka; dan (5) bahan ajar tidak dikaitkan dengan budaya. Hal ini berarti bahwa bahan ajar yang digunakan kurang sesuai dengan pembelajaran *open-ended* berbasis keunggulan lokal.

Analisis materi bertujuan untuk mengidentifikasi bagian-bagian utama yang akan diajarkan. Analisis materi tentang luas dan keliling persegi dan persegi panjang ini dihubungkan dengan keunggulan lokal daerah Kudus. Dalam analisis materi diperoleh konsep-konsep dasar luas dan keliling persegi dan persegi panjang serta kaitan keunggulan lokal Kudus yang akan digunakan dalam pembelajaran tersebut.

Analisis tugas pada penelitian ini bertujuan untuk menyusun tugas-tugas yang harus dikerjakan siswa agar kemampuan representasi matematis siswa tercapai dengan hasil maksimal. Selain itu analisis ini dijadikan dasar untuk menentukan bentuk instrumen penilaian dan desain perangkat pembelajaran. Tugas-tugas yang dirancang yaitu siswa menghitung keliling dan luas persegi dan persegi panjang, serta penggunaannya dalam penyelesaian masalah yang berkaitan dengan keunggulan lokal Kudus.

Analisis tujuan pembelajaran dilaksanakan untuk mengubah tujuan dari analisis tugas dan analisis materi. Hasil dari analisis tujuan dirumuskan menjadi tujuan pembelajaran. Setelah mengikuti pembelajaran model *open-ended*

berbasis keunggulan lokal Kudus diharapkan siswa dapat menghitung keliling dan luas persegi dan persegi panjang, serta penggunaannya dalam pemecahan masalah berkaitan dengan budaya daerah Kudus. Tujuan akhir yang diharapkan yaitu dapat meningkatkan kemampuan representasi matematis siswa.

Keberhasilan pembelajaran juga harus diimbangi dengan ketersediaan perangkat pembelajaran yang layak untuk digunakan. Belum tersedianya perangkat pembelajaran model *open-ended* berbasis keunggulan lokal Kudus juga dapat menjadi faktor siswa kesulitan untuk memecahkan masalah dan mengkomunikasikan penyelesaian masalah tersebut. Oleh karena itu perlu dibutuhkan perangkat pembelajaran *open-ended* berbasis keunggulan lokal untuk meningkatkan kemampuan representasi matematis siswa.

Analisis awal akhir, analisis siswa, analisis bahan ajar dan media pembelajaran, analisis materi, analisis tugas, dan analisis tujuan pembelajaran bertujuan agar memperoleh gambaran mengenai perencanaan guru terhadap pembelajaran, kondisi pembelajaran matematika di kelas, kemampuan dan karakteristik siswa, bahan ajar dan media yang digunakan oleh guru, memilih materi, merencanakan tugas yang harus dikerjakan oleh siswa, dan menyusun tujuan pembelajaran berdasarkan analisis sebelumnya. Analisis ini digunakan untuk mengatasi problematika yang terjadi antara guru, siswa, dan pembelajaran. Selain itu, hasil analisis ini dijadikan sebagai pedoman dalam mengembangkan perangkat pembelajaran yang valid dan efektif. Perangkat pembelajaran harus disusun guru secara berkualitas sebagai perencanaan dalam melaksanakan pembelajaran. Suharto (2017) berpendapat bahwa sebagai pendidik yang profesional, guru harus mempunyai kemampuan pedagogik untuk mengembangkan kurikulum, silabus dan perencanaan pembelajaran.

Pembelajaran *open-ended* dengan membiasakan siswa untuk menyelesaikan masalah terbuka akan melatih siswa dalam menyelesaikan masalah dengan berbagai cara atau berbagai jawaban. Selain itu siswa juga dibimbing untuk mengkomunikasikan penyelesaian yang telah dilakukan kepada teman-temannya. Hal ini akan membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan representasi matematisnya. Senada dengan Putriyani (2013) pembelajaran *open-ended* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa secara signifikan. Selain itu, Afandi (2013) juga memperkuat bahwa penerapan pembelajaran *open-*

ended berpengaruh terhadap kemampuan representasi multipel matematis siswa. Hasil analisisnya menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan representasi multipel matematis siswa setelah mendapatkan perlakuan pembelajaran *open-ended*.

Pembelajaran *open-ended* yang dikaitkan dengan keunggulan budaya Kudus akan mempermudah siswa untuk mempelajari matematika. Siswa dapat belajar matematika berdasarkan pengalaman langsung atau melalui keunggulan lokal yang ada di sekitarnya. Berdasarkan hal ini siswa akan tertarik untuk belajar matematika sehingga kemampuan representasi matematisnya juga akan meningkat. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Sariningsih dan Kadarisma (2016); Nurliastuti, Dewi, dan Priyatno (2018) yang hasilnya menunjukkan bahwa pembelajaran matematika bernuansa budaya (etnomatematika) dapat meningkatkan kemampuan matematis siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan guru belum memenuhi kriteria valid dan efektif, pembelajaran yang dilakukan bersifat konvensional dan cenderung masih didominasi oleh guru, apresiasi siswa terhadap budaya lokal masih rendah, 65% siswa tidak tertarik terhadap pembelajaran matematika dan terbiasa kurang aktif dalam pembelajaran, siswa belum mengenal pembelajaran *open-ended* dan soal *open-ended*, bahan ajar yang digunakan kurang sesuai dengan pembelajaran *open-ended* berbasis keunggulan lokal, dibutuhkan perangkat pembelajaran *open-ended* berbasis keunggulan lokal untuk meningkatkan kemampuan representasi matematis siswa.

Saran dari penelitian ini yaitu memaksimalkan penyusunan perangkat pembelajaran yang dikembangkan agar valid dan efektif untuk meningkatkan kemampuan representasi matematis siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Absi, M.A. 2013. The Effect of Open-Ended Tasks-As An Assessment Tool-on Fourth Graders' Mathematics Achievement, and Assessing Students' Perspectives About It. *Jordan Journal of Educational Sciences*, 9 (3): 345-351.

Afandi, A. 2013. Pendekatan Open-Ended dan Inkuiri Terbimbing Ditinjau dari Kemampuan Pemecahan Masalah dan Representasi Multipel Matematis. *Jurnal Pythagoras*, 8 (1): 1-11.

Handayani, H. 2015. Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Terhadap Kemampuan Pemahaman dan Representasi Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1 (1): 142-149.

Hartoyo, A. 2012. Eksplorasi Etnomatematika pada Budaya Masyarakat Dayak Perbatasan Indonesia-Malaysia Kabupaten Sanggau Kalbar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 13 (1): 14-23.

Hendriana, H. 2012. Pembelajaran Matematika Humanis dengan Metaphorical Thinking Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa. *Jurnal Infinity*, 1 (1): 90-103.

Hutagol, K. 2013. Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Infinity*, 2 (1): 85-99.

Mahardiyanti, T. 2014. Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis Siswa Kelas V SDN Bader 01 Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2 (2): 142-149.

Murni. 2013. Open-Ended Approach in Learning to Improve Students Thinking Skills in Banda Aceh. *International Journal of Independent Research and Studies*, 2 (2): 95-101.

National Council of Teachers of Mathematics (NCTM). 2000. Principles and Standards for School Mathematics. Tersedia di www.nctm.org (diakses 20 April 2017).

Nurliastuti, E., Dewi, N.R., dan Priyatno, S. 2018. Penerapan Model PBL Bernuansa Etnomatematika untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Motivasi Belajar Siswa. *Prisma*, 1: 99-104.

Putriyani, M. 2013. Peningkatan Keaktifan dan Prestasi Belajar Matematika Melalui Penerapan Pendekatan Open-Ended Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *E-Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya*, 6: 1-7.

Rahayu, R. 2016. Permainan Edukasi Berbasis Keunggulan Lokal dalam Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional*

- Psikologi Universitas Muria Kudus Tahun 2016*: 1-11.
- Sabirin, M. 2014. Representasi dalam Pembelajaran Matematika. *JPM IAIN Antasari*, 1 (2): 33-44.
- Sariningsih, R. dan Kadarisma, G. 2016. Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dan Kemandirian Belajar Siswa SMP Melalui Pendekatan Saintifik Berbasis Etnomatematika. *Jurnal Ilmiah UPT P2M STKIP Siliwangi*, 3 (1): 53-56.
- Siswono, T.Y.E. 2012. Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Matematika. *Prosiding SNPM UIN Syarif Hidayatullah Jakarta Tahun 2012*: 1-12.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suharto. 2017. Kemampuan Guru dalam Mengembangkan Perangkat Pembelajaran IPS Berbasis Karakter (Studi Pada Guru SMP Negeri 3 Geger Madiun). *Jurnal Studi Sosial*, 2 (2): 116-129.
- Ulya, H. 2016. Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika untuk Membangun Karakter Cinta Tanah Air dan Kreativitas Belajar Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Psikologi Universitas Muria Kudus Tahun 2016*: 29-39.

PENTINGNYA KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH DAN KARAKTER BERSAHABAT

Siti Masfuah ^{1✉}, Ika Ari Pratiwi²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus

Abstrak

Penelitian ini merupakan analisis kebutuhan akan pentingnya kemampuan pemecahan masalah dan karakter bersahabat. Penelitian ini menggunakan metode survei dengan jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan di kelas 3 SD Muhammadiyah 1 Kudus, yang terdiri atas tiga kelas paralel. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, angket dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 68% siswa tidak mengetahui tentang permainan tradisional dan mulai meninggalkan permainan tradisional, 81% siswa mampu menggunakan *gadget* dan lebih menyukai *game* yang ada di *gadget* daripada bermain di luar dengan temannya, siswa belum mampu menghubungkan antar konsep dan memecahkan permasalahan yang diberikan guru. Hasil penelitian ini selanjutnya digunakan peneliti untuk mendesain modul sosio sains yang menghubungkan antara konsep IPA dan IPS untuk memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari, yang memuat karakter bersahabat melalui permainan tradisional.

Kata kunci: pemecahan masalah, karakter bersahabat, modul sosio sains

Abstract

This study was an analyze the needs of problem solving and friendly character. This study used survey method with quantitative descriptive analyze. This study was conducted in 3th grade Muhammadiyah 1 Kudus elementary school, consisting of three parallel classes. Data collection techniques used were interviews, questionnaires and documentation. The results showed that 68% of students did not know about traditional games and started to leave traditional games, 81% of students were able to use gadgets and prefer gadgets rather than playing outside with their friends, students have not been able to connect between concepts and solve problems in daily life. The results of this study further used the researchers to design the socio-science module that connects between the concept of natural sciences and social sciences to solve the problems in daily life, which contains the friendly characters through the traditional game.

Keywords: *problem solving, friendly character, socio-science module*

✉Alamat korespondensi:
Kampus UMK Gondangmanis, Bae Kudus Gd. L. Lt I PO. BOX 53 Kudus
Tlp (0291) 438229 Fax. (0291) 437198
E-mail: siti.masfuah@umk.ac.id, ika.ari@umk.ac.id

ISBN: 978-602-1180-70-9

PENDAHULUAN

Berkembangnya suatu negara bergantung pada kualitas penduduknya, lebih tepatnya generasi penerus bangsa. Peningkatan kualitas tersebut dapat dilakukan melalui bidang pendidikan. Pendidikan seharusnya dapat membentuk manusia untuk menghadapi era global, dapat menyelesaikan permasalahan lingkungan hidup, mampu mengadapi tantangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), dan pengaruh teknologi berbasis sains (Sani, 2015). Dengan demikian, pendidikan menjadi suatu sarana untuk meningkatkan kompetensi manusia agar mampu bertahan dalam persaingan arus globalisasi. Oleh karena itu, sektor pendidikan menjadi perhatian penting bagi pemerintah untuk selalu diperbaiki agar sesuai dengan perkembangan zaman.

Peningkatan kualitas pendidikan tersebut selalu diupayakan pemerintah, diantaranya adanya penerapan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan jawaban pemerintah atas tantangan abad 21. Keterampilan dan kompetensi abad 21 menurut UNESCO (dalam Sani, 2015) diantaranya inovasi dan kreativitas, berpikir kritis dan *problem solving* (menyelesaikan permasalahan), komunikasi dan kolaboratif, keterampilan sosial dan lintas budaya, serta literasi informasi. Selain itu, amanat kurikulum 2013 dalam implementasi pendidikan Sekolah Dasar (SD) diantaranya harus memasukkan keterampilan abad 21 dalam pelaksanaan pembelajaran yaitu penerapan 4C (komunikasi, kolaborasi, kritis dan memecahkan masalah, kreatif dan inovasi), kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS), Peningkatan Penguatan Karakter (PPK), dan budaya literasi (Permendiknas nomor 103, 2014). Berdasarkan amanat tersebut, kemampuan yang harus diasah dalam pembelajaran diantaranya kemampuan pemecahan masalah dan penguatan karakter.

Pemecahan masalah merupakan salah satu kemampuan berpikir tingkat tinggi. Masalah merupakan *gap* antara kenyataan dengan apa yang diharapkan. *Gap* dan kesenjangan tersebut perlu diminimalisir, dipecahkan dan diselesaikan. Kemampuan pemecahan masalah harus dibekalkan kepada siswa, bukan hanya digunakan untuk menyelesaikan konsep matematis, menjawab soal tentang pembelajaran yang hanya membutuhkan aspek kognitif, tetapi digunakan siswa sebagai bekal menyelesaikan segala permasalahan dalam kehidupan sehari-hari, yang melibatkan berbagai elemen maupun persoalan yang kompleks. Oleh karena itu, kemampuan ini sangat penting untuk dikuasai siswa. Langkah pemecahan masalah menurut Polya (1973) yaitu kemampuan memahami masalah, kemampuan merencanakan

langkah pemecahan masalah, kemampuan melakukan perhitungan secara matematis, dan mengecek kembali jawaban.

Namun pada kenyataannya, kompetensi kemampuan pemecahan masalah belum dikuasai oleh siswa. Berdasarkan hasil PISA-OECD (*Programme for International Student Assessment-Oganisation for Economic Cooperation and Development*) tahun 2015 menunjukkan bahwa posisi Indonesia ada pada peringkat 10 dari bawah dibanding 72 negara lain yang menjadi partisipan (OECD, 2016). Selain itu, berdasarkan hasil studi *Trend in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) tentang pengukuran penguasaan sains dan matematika pada siswa kelas 4 SD/MI mendapatkan hasil bahwa kemampuan siswa dalam sains memperoleh peringkat 45 dari 48 peserta, sedangkan kemampuan matematika memperoleh skor 45 dari 50 peserta (IEA, 2016).

Persoalan yang diberikan dalam studi tersebut bersifat analisis yang mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu, menghubungkan konsep materi dalam kehidupan sehari-hari, isu yang melibatkan permasalahan yang kompleks (*socio scientific issues*). Akan tetapi, siswa Indonesia belum mampu menguasainya. Kemampuan yang dimiliki siswa Indonesia hanya sebatas menguasai hal yang bersifat rutin, fakta seputar konteks dalam kehidupan sehari-hari, tetapi belum mampu mengintegrasikan berbagai informasi, dan menarik kesimpulan dalam memecahkan masalah. Oleh karena itu, kemampuan pemecahan masalah sangat penting bagi siswa.

Agar siswa mempunyai kemampuan pemecahan masalah dengan baik, guru dapat menerapkan pembelajaran dengan mengintegrasikan *Socio Scientific Issues* (SSI). Guitierrez (2015) menjelaskan bahwa pembelajaran dengan mengintegrasikan SSI dapat mengarahkan siswa mempunyai kemampuan pemecahan masalah dengan baik.

Selain kemampuan pemecahan masalah, salah satu amanat kurikulum 2013 yaitu pendidikan karakter. Depdiknas (2011) menyatakan bahwa pendidikan merupakan suatu proses internalisasi budaya dalam diri manusia untuk menjadikan insan yang beradab. Dengan demikian, pendidikan bukan hanya proses meningkatkan kompetensi kognitif saja, melainkan proses peningkatan psikomotorik dan afektif melalui penemuan nilai untuk membentuk manusia yang bukan hanya cerdas, tetapi juga santun dan beradab. Internalisasi budaya melalui proses pendidikan, dapat dilakukan melalui penanaman nilai karakter untuk siswa, diantaranya karakter bersahabat.

Adanya modernisasi dan kemajuan IPTEK dalam segala bidang membuat masyarakat bersikap *kebarat-baratan*, menganggap bahwa *gadget* segalanya dan mulai meninggalkan karakter bangsa, diantaranya karakter bersahabat. Fenomena yang terjadi yaitu, siswa lebih suka pada *games* di *gadget* dari pada permainan tradisional. Hal itu yang membuat siswa lebih individual dan nilai-nilai humanisme, sopan santun dan ramah tamah mulai terkikis. Penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi dkk (2018) mendapatkan hasil bahwa karakter bersahabat mulai berkurang pada diri siswa. Dengan demikian, nilai karakter tersebut perlu dipupuk lagi agar generasi penerus bangsa (siswa) dapat berpikir global tanpa meninggalkan jati diri bangsa Indonesia.

Berdasarkan uraian di atas, diperlukan analisis dan identifikasi kemampuan pemecahan masalah dan karakter bersahabat siswa, serta desain pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan karakter bersahabat tersebut.

METODE PENELITIAN

Jenis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskriptif kuantitatif dengan metode survei. Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah 1 Kudus yang terdiri atas 3 kelas. Populasi sebagai sumber informan diambil secara *purposive random sampling* karena diambil siswa dengan kriteria kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Masing-masing kelas diambil 6 siswa (20% dari populasi) sebagai sampel dalam penelitian ini (Arikunto, 2006). Instrumen yang digunakan yaitu wawancara kepada siswa dan guru, angket dan studi dokumentasi tentang siswa kelas 3. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif yang diperoleh dari angket, kemudian dikroscekkan dengan hasil wawancara dan studi dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan analisis kebutuhan akan pentingnya karakter bersahabat dan kemampuan pemecahan masalah. Hasil dari penelitian ini digunakan sebagai bahan dalam merancang, mendesain dan membuat modul sosio sains yang menghubungkan antara konsep IPA dan IPS, yang digunakan dalam memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari dan memuat karakter bersahabat melalui permainan tradisional.

Pada awalnya, peneliti melakukan perijinan kepada kepala sekolah, kemudian melakukan wawancara kepada guru kelas. Wawancara yang diberikan terkait dengan kurikulum yang

diberlakukan, sistem pembelajaran yang dilakukan, dan karakteristik siswa. Setelah itu, peneliti memberikan angket kepada siswa, dengan sampel sebanyak 18 siswa sebagai sumber informan. Angket yang diberikan berisi tentang karakter bersahabat, pengetahuan dan kegemaran siswa akan permainan tradisional, dan kemampuan pemecahan masalah pada muatan IPA dan IPS.

Angket tersebut diberikan kepada siswa dan data dari angket tersebut kemudian dikroscekkan dengan hasil wawancara. Hasil dari penelitian ini dijelaskan sebagai berikut.

A. Karakteristik Sekolah dan Siswa

SD Muhammadiyah 1 Kudus merupakan SD modern yang terletak di di tengah kota Kudus. Kualitas sekolah yang memadai dan keberadaannya di tengah kota Kudus menyebabkan SD Muhammadiyah menjadi salah satu SD favorit di Kudus. Rata-rata tiap kelas mempunyai dua hingga tiga rombongan belajar dengan kelas unggulan dan kelas reguler. Segudang prestasi telah ditorehkan oleh siswa-siswi terbaiknya.

Penelitian ini dilakukan di kelas tiga dengan tiga rombongan belajar. Tiap kelas rata-rata terdiri atas 20-30 siswa. Tidak semua siswa dijadikan informan dalam penelitian ini tetapi hanya diambil 18 siswa, dengan rerata 6 siswa dari masing-masing kelas. Pengambilan sampel tersebut dilakukan dengan teknik *purposive random sampling* karena diinginkan siswa dengan kemampuan tinggi, sedang dan rendah, meskipun rata-rata kemampuan siswa hampir sama.

SD Muhammadiyah 1 Kudus sudah menerapkan kurikulum 2013, akan tetapi untuk kelas 3 masih menerapkan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP). Namun berdasarkan wacana pemerintah, tahun depan semua sekolah diharapkan sudah menerapkan kurikulum 2013. Oleh karena itu, akademisi sekolah sudah mulai terbiasa dengan administrasi kurikulum 2013.

Amanat yang terkandung dalam kurikulum 2013 dalam pedoman pelaksanaan pembelajaran nomor 103 tahun 2014 yaitu mengintegrasikan PPK, budaya literasi, HOTS, dan 4C dalam pembuatan Rencana Proses Pembelajaran (RPP) kurikulum 2013 (kurtilas) revisi tahun 2017 (Permendiknas, 2014). Dengan demikian, pembelajaran yang diselenggarakan guru harus mengintegrasikan empat amanat kurtilas tersebut. Empat amanat kurtilas tersebut bisa diintegrasikan dalam kegiatan di dalam kelas, di luar kelas maupun di masyarakat yang dikemas dengan cara melibatkan siswa secara aktif. Oleh karena itu, guru harus kreatif merancang proses pembelajaran yang berpusat pada siswa sehingga siswa mempunyai empat amanat kurtilas tersebut.

Bukan hanya proses pembelajaran saja yang harus dipersiapkan guru dengan baik, tetapi penggunaan media, bahan ajar dan sarana prasarana pendukung proses pembelajaran juga harus dipikirkan. Dalam mengajar, guru tidak hanya berbekal buku dari pemerintah tetapi perlu mengembangkan inovasi sumber belajar maupun literatur seperti modul agar siswa dapat mengembangkan karakter dan mempunyai kemampuan pemecahan masalah sebagai amanat kurtilas yang disesuaikan dengan karkateristik siswa, diantaranya modul sosio sains.

B. Karakter Bersahabat

Sebagian besar siswa berasal dari berbagai daerah di Kudus, meskipun ada beberapa siswa yang berasal dari luar Kudus, tetapi rata-rata siswa berasal dari daerah perkotaan. Karena siswa berasal dari daerah perkotaan, menyebabkan siswa lebih cenderung individualis.

Sampel penelitian ini diberikan angket yang berisi tentang karakter bersahabat. Isi dari angket yang diberikan, diantaranya: kegemaran siswa dalam kerja kelompok, kemampuan siswa dalam berpendapat dan sanggahan, kerelaan siswa jika pendapatnya tidak sesuai, kemauan siswa dalam mendengarkan pendapat orang lain, komunikasi antar siswa di sekolah, kesantunan berbahasa, dan saling menghargai antar teman.

Data angket tersebut kemudian dikroscekkan dengan hasil wawancara. Hasil penelitian menunjukkan, pada dasarnya siswa suka pada kegiatan pembelajaran diskusi maupun proyek secara berkelompok karena melalui kegiatan berkelompok, tugas tersebut cepat selesai. Siswa juga berani dalam berpendapat maupun menyanggah pendapat jika tidak sesuai, tetapi terkadang tidak mau kalah jika ada yang tidak sependapat dengan pendapatnya, atau cenderung lebih egois. Rata-rata cara berbicara siswa lantang meskipun ada beberapa siswa yang lebih cenderung pendiam, tetapi belum terlihat sikap saling menghargai antar teman dengan baik.

Pada saat peneliti bertanya mengenai cara berargumen di rumah, mereka mengaku jika diberikan kebebasan untuk berpendapat dan berargumen dengan leluasa di rumah. Siswa cenderung lebih aktif dan kritis misalkan ada sesuatu yang tidak sesuai dengan dirinya. Secara umum karakter bersahabat siswa sudah baik tetapi perlu dipupuk lagi kerana siswa lebih cenderung individualis meskipun sudah menjunjung tinggi nilai-nilai kesopanan dan relegius di sekolah.

Hasil penelitian dari Pratiwi dkk (2018) menjelaskan bahwa pada umumnya nilai karakter bersahabat siswa sudah baik, siswa sudah sopan dan hormat kepada guru, tetapi siswa terlihat

canggung ketika bermain dengan teman lain kelas, lebih suka berteman dengan satu kelas atau satu *geng* dan siswa cenderung kurang supel.

Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran yang dapat meningkatkan karakter bersahabat siswa agar siswa tidak egois, tidak individual, mempunyai sikap saling menghargai, toleransi, lebih peduli terhadap lingkungan, dan supel dalam pergaulan.

C. Ketertarikan Pada Permainan Tradisional

Selain berisi tentang karakter bersahabat, angket ini berisi tentang pengetahuan siswa akan permainan tradisional. Isi dari angket diantaranya, kegemaran akan kegiatan permainan, kepemilikan *gadget*, kesukaan siswa dalam melakukan permainan menggunakan *gadget*, frekuensi yang dilakukan siswa dalam bermain *gadget* setiap harinya, pilah pilih teman dalam bermain, kesukaan siswa bermain di luar kelas ataupun di dalam kelas, pengetahuan siswa akan jenis-jenis permainan tradisional, frekuensi melakukan permainan tradisional di sekolah dan frekuensi melakukan permainan tradisional di rumah.

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan melalui angket maupun wawancara, mendapatkan hasil bahwa 95,45% siswa suka pada kegiatan permainan. Ketika guru sudah masuk kelas, maupun saat menjelaskan, terkadang ada siswa yang masih asyik bermain dengan cara sembunyi-sembunyi. Oleh karena itu, alangkah lebih baik jika pembelajaran dikemas dengan kegiatan bermain sehingga siswa lebih antusias agar pembelajaran lebih bermakna.

Ketika ditanya tentang permainan apa yang lebih mereka sukai, 81% siswa menjawab suka *game* dari *gadget*. Intensitas mereka bermain tablet atau *handphone* (HP) rata-rata lebih dari tiga jam setiap harinya. Pada saat ditanya berkaitan dengan permainan *indoor* atau *outdoor* yang biasa dilakukan, siswa lebih menyukai dengan permainan *indoor*. Mereka lebih suka bermain dengan teman sekelasnya sendiri daripada bermain dengan teman lain kelas.

Berkaitan dengan jenis permainan tradisional, 68% siswa tidak mengetahui tentang jenis-jenis permainan tersebut. Selain *game* dari *gadget*, permainan yang *familiar* untuk mereka diantaranya ular tangga, monopoli, lego, puzzle. Permainan tradisional seperti bentic, permisi raja, jamur, cublak-cublak suweng, mereka belum pernah melakukannya, bahkan tidak tahu permainan seperti apa itu. Melihat realita seperti itu, sungguh ironis karena permainan tradisional tersebut merupakan warisan budaya bangsa yang wajib dilestarikan.

Oleh karena itu, dibutuhkan pembelajaran dengan memasukkan permainan tradisional agar siswa dapat melestarikan budaya bangsa dan pembelajaran lebih menyenangkan karena pada intinya siswa senang terhadap permainan.

D. Kemampuan Pemecahan Masalah

Meskipun kurikulum yang berlaku pada siswa kelas 3 belum kurtilas, tetapi pembelajaran yang dilakukan dengan cara menematikkan berbagai mata pelajaran atau muatan, diantaranya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kemampuan pemecahan masalah siswa yang berkaitan dengan muatan IPA dan IPS.

Isi angket yang berkaitan dengan pemecahan masalah diantaranya, kesukaan akan muatan IPA, kesukaan akan muatan IPS, kemampuan siswa dalam bernalar, kemampuan siswa dalam menghubungkan antar konsep IPA dan IPS, kemampuan siswa dalam memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari, memahami permasalahan yang diajukan, membuat rencana solusi/ide baru, melakukan pengecekan terhadap ide yang diberikan agar logis dan relevan.

Hasil wawancara dan angket yang diberikan, menunjukkan bahwa 86,36% siswa menyukai IPA dan 90,91% siswa menyukai IPS. Karena siswa yang masuk dalam SD tersebut merupakan siswa unggulan, rata-rata kemampuan siswa hampir sama dan tergolong siswa yang pandai. Ketika siswa diberikan soal tentang mata pelajaran IPA atau IPS, dengan sigap mereka mampu menjawabnya, tetapi saat melibatkan masalah yang lebih kompleks tentang aplikasi dalam kehidupan sehari-hari, atau soal yang menghubungkan berbagai disiplin ilmu, siswa kesulitan untuk menghubungkan dan menganalisisnya. Selain itu, peneliti memberikan soal untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah awal siswa menurut indikator pemecahan masalah dari Polya. Berdasarkan analisis data deskriptif, diperoleh hasil pemecahan masalah siswa yaitu 7% siswa mempunyai kemampuan pemecahan masalah sangat baik, 46% siswa berada dalam kategori baik, 23% siswa dalam kategori cukup, dan 24% siswa dalam kategori kurang.

Berdasarkan hasil tersebut, maka kemampuan pemecahan masalah siswa perlu ditingkatkan. Selain itu pula, diperlukan pembelajaran, sumber belajar, maupun bahan ajar agar siswa mempunyai kemampuan pemecahan masalah yang baik, dapat menganalisis dan menghubungkan antar materi, diantaranya perlu adanya pengembangan modul sosio sains.

Modul sosio sains merupakan modul yang berisi tentang materi IPA dan IPS yang dihubungkan melalui SSI atau isu-isu sosial yang berkembang di masyarakat. Harapannya, siswa mampu menganalisis antar konsep dan mampu memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Reis & Cecilia menyatakan bahwa pembelajaran dengan mengintegrasikan SSI dapat menumbuhkan literasi sains siswa dan mengarahkan siswa lebih respons dalam membuat keputusan (pemecahan masalah).

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan uraian di atas, simpulan dari artikel ini yaitu: 1) pembelajaran yang diselenggarakan guru dan satuan pendidikan harus memuat PPK, HOTS, 4C dan budaya literasi sebagai amanat kurtilas, 2) perlu adanya penguatan karakter bersahabat dalam pembelajaran agar siswa tidak egois, lebih toleran dan saling menghargai antar teman, 3) 95,45% siswa suka permainan sehingga perlu adanya mengintegrasikan kegiatan permainan dalam pembelajaran karena, terutama permainan tradisional sebagai warisan budaya bangsa karena 68% siswa tidak mengetahui tentang permainan tradisional, 4) perlu adanya peningkatan pemecahan masalah agar siswa dapat berpikir kritis, analitis, kreatif dan mampu menyelesaikan permasalahan kompleks yang melibatkan berbagai disiplin ilmu, dan 5) diperlukannya pengembangan modul sosio sains yang berisi tentang materi IPA dan IPS yang dihubungkan dengan isu yang berkembang di masyarakat, dan memasukkan permainan tradisional agar karakter bersahabat siswa dapat meingkat. Jika siswa bersahabat dan komunikatif maka akan lebih mudah dalam memecahkan permasalahan.

Saran yang diberikan agar penelitian selanjutnya lebih baik lagi yaitu pengambilan sampel sebaiknya dilakukan dengan mempertimbangkan aspek kognitif siswa, pengisian lembar angket oleh siswa harus didampingi dan dipandu peneliti dari awal sampai akhir, sehingga jika terdapat hal yang kurang dipahami siswa lebih mudah ditanyakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2011. *Pendidikan Karakter untuk Bangsa*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Kementerian Pendidikan Nasional.

- Guitierrez, S. B. 2015. Integrating Socio-Scientific Issues to Enhance the Bioethical Decision-Making Skills of High School Students. *International Education Studies*, 8(1): 142-151.
- IEA. 2016. *TIMSS 2015 International Results in Science*. International Study Center.
- OECD. 2016. *PISA 2015 Results Excellence and Equity in Education Volume I*. Paris: OECD Publishing.
- Permendiknas nomor 103. 2014. Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Polya, G. 1973. *How to Solve It*. New Jersey: Princeton University Press
- Pratiwi, I.A, Masfuah, S., & Wawan, S. 2018. Pendidikan Multikultural Berbantuan Metode Pictorial Riddle untuk Meningkatkan Karakter Kreatif dan Bersahabat Siswa SD. *Jurnal Scholaria*, 8(2).
- Reis, P & Cecilia, G. Teaching Controversial Socio-Scientific Issues in Biology and Geology Classes: A Case Study. *Electronic Journal of Science Education*, 13(1): 1-24.
- Sani, R. A. 2015. *Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

PEMBENTUKAN NORMA SOSIOMATEMATIK MELALUI PENDEKATAN REALISTIK UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN LITERASI MATEMATIKA

Nur Laesiyah Fitriyanti[✉]

Program Studi Pendidikan Dasar Universitas Negeri Semarang

Abstrak

Salah satu prinsip pendekatan realistic yaitu interaksi sosial yang terjadi di antara pembelajar. Apabila pembelajaran tidak melepaskan siswa dari lingkungan social akan membuat karakternya terbentuk melalui interaksi sosial yang terdiri atas sejumlah nilai, norma, dan moral. Norma sosiomatematik adalah karakter interaksi social dalam kelas pembelajaran yang mengkhhususkan pada berpikir matematis dan pemahaman konsep matematika. Pemahaman konsep matematika yang ditujukan dalam penyelesaian permasalahan kehidupan nyata merupakan karakteristik dari kemampuan literasi matematika. Literasi matematika disebut sebagai kemampuan kompleks sebagai kebutuhan para siswa. Berdasarkan studi PISA, didapatkan hasil kemampuan literasi matematika siswa Indonesia masih berada jauh di bawah dari negara-negara lainnya. Oleh karena itu, perlunya mengembangkan kemampuan literasi matematika siswa dengan pendekatan realistik yang porosnya membentuk norma sosiomatematik sebagai upaya Pendidikan karakter dalam kelas matematika. Gagasan tertulis ini, menguraikan peranan pembelajaran realistic dalam membentuk norma sosiomatematika dalam kelas yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi matematika yang diharapkan dapat ditelaah lebih lanjut dalam proyek penelitian Pendidikan matematika.

Kata kunci: literasi matematika, norma sosiomatematik, pendekatan realistik

Abstract

One of the principle in realistic approach is social interaction which happen between learner. If learning not unscrow student from social environment will make their character formed within social interaction which consist of a number value, norm, and morality. Sociomathematics norm is social interaction character on learning classroom which specific on mathematics thinking and mathematics concept understanding. Mathematics concept understanding addressed in problem solving reality life is the characteristic of mathematics literacy ability. Mathematics literacy called as complex ability as student needed. According to PISA, the result obtained mathematics literacy ability Indonesian students still on far below from other countries. Therefore, need to developing mathematics literacy ability student with realistic approach that its axis transform sociomathematics norm as means character education on mathematics classroom. This written argumentation, explain action of realistic approach on transform sociomathematics norm in classroom that as a purpose for increasing mathematics literacy ability which hoped can outlined more again in research project of mathematics education.

Keywords: *sociomathematics norm, realistic approach, mathematics literacy*

[✉]Alamat korespondensi:
Kampus UMK Gondangmanis, Bae Kudus Gd. L. Lt I PO. BOX 53 Kudus
Tlp (0291) 438229Fax. (0291) 437198
E-mail: laesi.a4sma1tgl@gmail.com

ISBN: 978-602-1180-70-9

PENDAHULUAN

Menurut Lerman (1998) dalam Cowan (2000: 157-158) menjelaskan bahwa sekolah dasar adalah tempat pertama dimana matematika sebagai mata pelajaran yang ditujukan kepada anak-anak muda. Bagaimanapun, matematika sekolah dasar menjadi permulaan dari perjalanan panjang dalam pengembangan pengetahuan matematika dan *inquiry*. Tujuan guru adalah agar siswanya memahami bahasa-bahasa matematika simbol-simbol, dan cara berpikir. Oleh karena itu, matematika membimbing siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, *problem solving*, hingga komunikasi. Keterampilan tersebut merupakan bagian dari kemampuan literasi matematika.

Pentingnya pendidikan matematika sebagai eksistensi kejayaan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi acuan masyarakat dunia untuk membuat organisasi penilaian kemampuan matematika siswa tingkat internasional terutama pada kemampuan literasi matematika yang disebut PISA (*Programme for International Student Assessment*). Pada tahun 2009 skor PISA Indonesia pada peniaian matematika yaitu 371 point, di tahun 2012 naik menjadi 375 poin tetapi peringkatnya turun berada di nomor 2 paling bawah. Hasil terbaru di 2015 yaitu nilai 366 poin berada pada peringkat 61 dari 69 negara. Berdasarkan hasil studi PISA, maka pantaslah jika pemerintah gencar menggalakan program gerakan literasi sekolah yang digagas dari mulai pendidikan dasar sampai menengah. Siswa diajak untuk tanggap teknologi karena pengaruh globalisasi menjadikan informasi dengan cepatnya menyebar. Gerakan literasi ini wujud nyata berupa pembinaan perpustakaan di sekolah, pemberian pojok baca pada setiap kelasnya serta pembiasaan-pembiasaan yang memicu siswa untuk membudayakan membaca.

Kemampuan literasi matematika juga dapat dibina melalui pemilihan pendekatan yang tepat. Berdasarkan pendapat Arsaythambi dan Zubainur (2014) menjelaskan bahwa pendekatan realistik ditujukan untuk membuat pembelajaran matematika lebih menarik dan bermakna untuk siswa dengan memperkenalkan siswa pada permasalahan kontekstual yang sesuai dengan pengetahuan dan pengalaman siswa. Keunggulan pendekatan realistik untuk meningkatkan kemampuan literasi matematika seperti yang diterapkan oleh Istiandaru, Mulyono, dan Wardono (2014) menunjukkan bahwa pembelajaran PBL dengan pendekatan realistik dengan asesmen berorientasi PISA efektif meningkatkan kemampuan literasi matematika.

Menurut Suherman, dkk (2003: 147) salah satu prinsip pembelajaran realistik yaitu interaktif sebagai salah satu karakteristik dari proses pembelajaran matematika. Apabila pembelajaran ingin meningkatkan kemampuan literasi matematika melalui pendekatan realistik maka perlu juga membentuk interaksi sosial dalam bermatematika supaya tujuan dari perkembangan kognitifnya meningkat.

Sekiguchi dalam Rizkianto (2013) menuturkan interaksi sosial dalam bermatematika yang terjadi dalam keteraturan kelas membentuk suatu norma disebut norma sosiomatematik yang berasal dari pertimbangan bahwa matematika adalah aktivitas sosial budaya seperti yang tertuang dalam filsafat matematika dan teori sosial budaya. Dikuatkan lagi pendapat Rizkianto (2013) bahwa budaya dan karakter bangsa hanya dapat dilakukan dalam suatu proses pendidikan yang tidak melepaskan siswa dari lingkungan sosial, budaya masyarakat, dan bangsa. Gagasan yang dirancang bertujuan untuk merancang proses pengembangan kemampuan literasi matematika melalui pembentukan norma sosiomatematik.

METODE PENELITIAN

Penulisan artikel gagasan tertulis ini menggunakan metode studi literatur, artikel, dan jurnal baik nasional maupun internasional. Langkah pertama yang dilakukan yaitu terkait problematika pembelajaran matematika khususnya yang berkaitan dengan kemampuan literasi matematika. Selanjutnya, relasi dari Pendidikan matematika dan upaya pembentukan karakter sebagai solusi dalam peningkatan kemampuan kognitif. Berdasarkan telaah problematika tersebut, penulis menganalisis kajian-kajian teori pada literature yang sesuai dengan permasalahan yang diajukan. Berdasarkan kajian literature tersebut, penulis melihat keefektifan praktik setiap kajian pada studi empirisnya. Setelah itu, penulis membuat rancangan gagasan tertulis berdasarkan kajian literature serta proses review jurnal dan merangkumnya dalam artikel gagasan tertulis ini hingga pembuatan simpulan saran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peranan Pendekatan Realistik dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika

Sumirattana, Makanong, dan Thipkong (2017) menjelaskan bahwa literasi matematika mengacu pada kemampuan dan pengetahuan siswa untuk mengambil dan mengaplikasikan pengetahuan dan kemampuan yang diperoleh dari kelas ke dalam pemahaman dan pengalaman

kehidupan nyata mereka pada situasi yang melibatkan konsep-konsep matematika. *National Council and Teaching Mathematics* dalam Malasari (2017) mengungkapkan lima kemampuan dasar yang kesemuanya ada dalam literasi matematika yaitu antara lain kemampuan penyelesaian masalah, penalaran matematis, komunikasi matematis, koneksi matematis, dan representasi. Oleh karena itu, literasi matematika disebut sebagai kemampuan kompleks sebagai kebutuhan para siswa.

Leibowits (2016) menjelaskan bahwa kemampuan literasi seharusnya dibentuk melalui sebuah pendekatan disiplin spesifik, strategi bervariasi untuk mengokohkan literasi matematika setelah dikembangkan. Willander dalam Yilmazer dan Masal (2014) mengemukakan bahwa untuk mencapai literasi matematika, setiap individu seharusnya membangun kemampuan matematika, sikap kognitif khusus menuju matematika dan kepercayaan diri dalam performa matematika. Oleh karena itu, pentingnya pemilihan pendekatan yang tepat dalam upayanya meningkatkan kemampuan literasi matematika.

Treffers dalam Suherman, dkk (2003: 145) membagi empat pendekatan dalam pembelajaran matematika yang dikenal antara lain *mechanistic*, *structuralisic*, *empiristic*, dan *realistic*. Zakarian dan Syamaun (2017) menjelaskan bahwa pendekatan realistik didasarkan atas ide Freudenthal yang mengatakan bahwa matematika adalah kegiatan manusia. Freudental 1973, Treffers 1987 Gravemeijer (1994) Delange 1987, 1998 dalam Plomp, Fauzan, dan Slettenhar (2002) menjelaskan bahwa Pendidikan matematika realistik atau *Realistic Mathematics Education* (RME) adalah pendekatan dalam pendidikan matematika yang disusun sebagai kegiatan manusia, di dalam RME pembelajaran matematika diartikan sebagai kegiatan bermatematika, yang mana menyelesaikan permasalahan kehidupan sehari-hari merupakan bagian yang esensial. Panhuizen (2003) menjelaskan bahwa dalam RME menghubungkan dengan kenyataan tidak hanya dikenal di saat terakhir proses pembelajaran dalam wilayah pengaplikasian matematika, tetapi juga konteks kenyataan atau *realistic* disokong sebagai sumber untuk pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil literatur tentang karakteristik kemampuan literasi matematika dan pendekatan realistik, maka penerapannya dalam pembelajaran matematika dapat membuat kemampuan literasi matematika meningkat secara teoritis.

Peranan Pendekatan Realistik dalam Membentuk Norma Sociomatematik

Menurut Treffers (1987) dalam Panhaizun (2003) terdapat 5 prinsip RME antara lain, eksplorasi fenomenologis, menggunakan model dan simbol untuk matematika progresif, menggunakan pembangunan pengetahuan siswa sendiri, interaktivitas, dan membuat jalinan. Prinsip interaktivitas yang dapat dijelaskan bahwa proses pembelajaran siswa tidak hanya sebuah proses individu, tetapi juga proses sosial. Proses pembelajaran siswa dapat menjadi lebih pendek ketika siswa mengomunikasikan pekerjaan mereka dan memikirkan interaksi sosial yang muncul dalam ruang kelas.

Bowers, Cobb, & McClain; Hershkowitz & Schwarz dalam Guzen, *et al* (2017) menyatakan bahwa mengerjakan matematika tidak hanya sebuah kegiatan pembangunan individual tetapi juga kegiatan sosial. Bauersfeld dalam Guzen, *et al* (2017) juga menambahkan bahwa Interaksi manusia yang kompleks dengan level yang tinggi terjadi dalam ruang kelas matematika lebih dari itu proses pembelajaran dan pengajaran matematika melibatkan semua hubungan interaksi dan kolektif. Menurut Rizkianto (2013) interaksi seseorang dengan orang lain menumbuhkan karakter masyarakat dan bangsa. Karakter adalah watak, tabiat, akhlak atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan (*virtues*) yang diyakini dan digunakan sebagai landasan untuk cara pandang, berpikir, bersikap, bertindak dan terdiri atas sejumlah nilai, moral, norma.

Wedeg (2003) menjelaskan bahwa istilah sosiomatematika dalam sociolinguistik yaitu hubungan diantara bahasa dan masyarakat yang didasari sebagai sebuah ladang pengetahuan dalam linguistik. Konsep dari sosiomatematik menurut Wedeg (2003) bahwa sosiomatematik yang dimaksudkan yaitu sebuah bidang subjek yang mengkombinasikan matematika, individu, dan masyarakat. Selain itu, diartikan juga sebagai sebuah bidang penelitian dimana masalah menyangkut hubungan antara individu, matematika dan masyarakat yang diidentifikasi, diformulasikan, dan dibelajarkan. Menurut Franke, Kazemi & Battey; Yackel & Rasmussen dalam Gwengo (2013: 59), istilah norma sosiomatematika digunakan untuk norma standar kegiatan dan interaksi kelas yang spesifik pada kegiatan matematika dan petunjuk pekerjaan matematika.

Kegiatan yang melibatkan pertalian individu dan masyarakat pasti menumbuhkan interaksi di dalamnya. Salah satu dari prinsip pendekatan realistik disebutkan yaitu interaktivitas yang

dimaksudkan interaksi sosial menjadi unsur penting dalam proses pembelajaran matematika. Interaksi dalam pembelajaran matematika dengan pendekatan realistik menimbulkan pertumbuhan norma sosiomatematik. Oleh karena itu, pendekatan realistik memiliki andil dalam proses pembentukan norma sosiomatematik secara teoritis.

Peranan Pembentukan Norma Sosiomatematik dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika

Tatsis dalam Rizkianto (2013) menjelaskan bahwa interaksi sosial yang terjadi diantara siswa dalam menyelesaikan suatu masalah matematika maupun dalam mempresentasikan suatu hasil penyelesaian matematis dilandasi oleh norma yang berkembang dalam komunikasi yaitu norma sosial dan norma sosiomatematika. Istilah norma dalam sosiologi dijelaskan oleh Sasrawan (2012) dalam Sulfikawati (2016: 8) adalah aturan tertulis maupun tidak tertulis yang mengatur perilaku individu di dalam kehidupan sosial dimana norma telah mempengaruhi bagaimana seseorang berperilaku.

Hershkowitz & Schwartz; Lampert; Simon & Blume; Sfard; Voigt; Yackel & Cobb dalam Cobb dan Clain (2011) menjelaskan bahwa norma sosiomatematika berbeda dari norma sosial umum yang merupakan partisipasi struktur kelas dalam memperhatikan tindakan dan interaksi kelas yang secara khusus lebih ke matematika. Berdasarkan definisi tersebut, maka sosiomatematik dapat ditemukan dalam pengetahuan etnomatematika, matematika masyarakat, literasi matematika, sistem berhitung orang dewasa, dan matematika yang mengandung kualifikasi.

Karakteristik dari norma sosiomatematika dapat ditemukan dalam literasi matematika. Hal tersebut dikarenakan antara keduanya melibatkan pertalian antara individu, masyarakat, dan pendidikan matematika. Hubungan individu dengan pendidikan matematika begitupun sebaliknya menjelaskan bahwa setiap individu memiliki kemampuan kognitif, afektif, dan sosial dalam upayanya memahami dan menelaah konsep-konsep matematika. Matematika memberikan kekuatan bagi individu untuk mengembangkan kemampuannya tersebut. Setelah itu, individu berada dalam suatu lingkungan sosial yang disebut dengan masyarakat. Matematika juga memiliki hubungan dengan masyarakat begitupun juga sebaliknya. Konsep-konsep matematika dijadikan masyarakat untuk menyelesaikan permasalahan dalam kehidupannya. Sebaliknya, problematika ataupun budaya dalam masyarakat menjadikan kekayaan dalam perkembangan ilmu pendidikan

matematika. Selanjutnya, individu yang melakukan pembelajaran, pengetahuan, dan pengajaran matematika dalam masyarakat.

Dari uraian penelaahan karakter norma sosiomatematik dalam kekayaan pemahaman literasi matematika secara teoritis menunjukkan terdapat hubungan erat diantara keduanya. Literasi matematika merupakan kajian pengetahuan dan procedural yang melibatkan penerapan konsep-konsep matematika pada upaya penyelesaian masalah kehidupan sehari-hari dimana konsep matematika tersebut penting untuk diterapkan.

SIMPULAN SARAN

Interaksi sosial menjadi salah satu prinsip dalam pendekatan realistik, dimana menumbuhkan adanya norma yang spesifik dalam kelas matematika yaitu sosiomatematik. Karakteristik norma sosiomatematik memiliki keeratan dengan literasi matematika yaitu mengaitkan antara individu, masyarakat, dan matematika. Oleh karena itu, gagasan pendekatan realistik untuk diterapkan di pembelajaran matematika diharapkan dapat membentuk norma sosiomatematik yang menimbulkan adanya peningkatan kemampuan literasi matematika sebagai upaya menumbuhkan pendidikan karakter dalam kelas matematika. Gagasan dalam penulisan artikel ini diharapkan dapat diterapkan lebih lanjut dalam kajian yang lebih mendalam yaitu proyek penelitian pendidikan matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsaythamby, V, Zubainur, Cut Morina. 2014. How A Realistic Mathematics Educational Approach Affect Students' Activities In Primary Schools? *Journal of Elsevier Procedia - Social and Behavioral Sciences* 159: 309-313.
- Arslan, Cigdem & Yavuz, Gunes. 2012. A study on mathematical literacy self-efficacy beliefs of prospective teachers. *Journal of Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 46: 5622-5625.
- Clark, Philip G. Carlson, Marylin P. Moore, Kevin. 2007. Documenting The Emergence Of "Speaking With Meaning" As A Sociomathematical Norm In Professional Learning Community Discourse. *Proceedings of the 29th annual meeting of the North American Chapter of the International Group for the Psychology of Mathematics Education*. Stateline (Lake Tahoe). NV: University of Nevada.

- Cowan, Pamela. 2006. *Teaching Mathematics: A Handbook for Primary and Secondary School Teachers*. New York: Routledge.
- Danang T, Moh Fausih. 2015. Pengembangan Media E-Modul Mata Pelajaran Produktif Pokok Bahasan "Instalasi Jaringan Lan (Local Area Network)" Untuk Siswa Kelas XI Jurusan Teknik Komputer Jaringan di SMK Negeri 1 Labang Bangkalan Madura. *Unesa Journal*, 1(1): 1-9.
- Demirel, Melek. 2009. Lifelong Learning and Schools in The Twenty-First Century. *Journal of Procedia Social and Behavioral Sciences* 1: 1709–1716.
- Fauzan, A., Slettenhar, D., & Plomp, T. 2002. Traditional mathematics education vs. Realistic mathematics education an: Hoping for changes. In P. Valero & O. Skosmove (Eds), Proceedings of the 3rd International Mathematics Education and Society Conference (pp. 1-4). Copenhagen: Centre for Research Learning in Mathematics.
- Istiandaru, Afit, Mulyono, & Wardono. 2014. PBL Pendekatan Realistik Saintifik dan Asesmen PISA untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika. *Unnes Journal of Mathematics Education Research*, 3(2).
- Kadir. 2008. Mengembangkan Norma Sosiomatematik (Sociomathematical Norms) dengan Memanfaatkan Potensi Lokal dalam Pembelajaran Matematika. *Journal of Phytagoras*, 4 (1): 74-85.
- Karinawati, Asri, Supriadi, Arisetyawan, & Andika. 2016. Pengaruh Pembelajaran Etnomatematika Sunda terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SD. *Kalimaya*, 4 (3).
- Masrukhi, Widodo, Joko, Raharjo, & Tri Joko. 2015. Pengembangan Model Pelatihan PTK Berbasis Pendampingan untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru Matematika SMA di Kabupaten Brebes. *Jurnal Penelitiandan Wacana Pendidikan*, 9(1).
- Panhuizen, M Van Den Heuvel. 2003. The Didactical Use of Models in Realistic Mathematics Education: An Example from a Longitudinal Trajectory on Percentage. *Educational Studies in Mathematics*, 54(1), 9-35.
- Rizkianto, Ilham. 2013. Norma Sosiomatematik dalam Kelas Matematika. Makalah dipresentasikan dalam Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika di Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA UNY.
- Slavin, Robert E. 2006. *Educational Psychology; Theory and Practices*. New York: Pearson.
- Stemhagen, Kurt. Smith, & Jason W. 2008. Dewey, Democracy, and Mathematics Education: Reconceptualizing the Last Bastion of Curricular Certainty. *E&C/Education and Culture*, 24 (2): 25–40.
- Suherman, dkk. 2003. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sumirattana, Sunisa. Makanong, Aumporn. Thipkong, Siripon. 2017. Using Realistic Mathematics Education and The Dapic Problem-Solving Process to Enhance Secondary School Students' Mathematical Literacy. *Kasetsart Journal of Social Sciences*, xxx: 1-9.
- Wedge, Tine. 2003. Sociomathematics: a Subject Field and a Research Field. Article from School of Teacher Education. Swedia: Malmö University
- Yilmazer, Gulcir, Masal, & Melek. 2014. The Relationship Between Secondary School Students' Arithmetic Performance and Their Mathematical Literacy. *Elsevier Journal Procedia - Social and Behavioral Sciences*: 619-623.

MENGEMBANGKAN SIKAP RELIGIUS UNTUK MENGURANGI INDIVIDUALISME PADA SISWA DI ZAMAN GLOBAL

Ashari Rillafi Fisikawati^{1✉}, Yeni Anggraeni², Ire Wardani³, dan Dwiky Nuari⁴

Pascasarjana Universitas Negeri Semarang

Abstrak

Globalisasi merupakan suatu fenomena yang sudah tidak asing bagi masyarakat Indonesia. Pada dasarnya arus globalisasi pasti akan menimbulkan sekali dampak yang terjadi mulai dari dampak yang positif maupun yang negatif. Salah satu dampak positif yang ditimbulkan diantaranya komunikasi lebih canggih, transportasi lebih maju, sarana dan prasarana lebih maju. Dilain sisi ada juga dampak negatif yang di timbulkan seperti sikap masyarakat yang mulai individual, tanpa menghiraukan orang disekitarnya. Individualisme adalah budaya yang menekankan gagasan bahwa individu terpisah dan tidak tergantung dengan individu lain, mendefinisikan diri sebagai otonom dari *ingroup*, tujuan pribadi menjadi prioritas di atas tujuan kelompok, sikap individu secara personal lebih menentukan perilaku sosial individu daripada norma. Sikap ini sangatlah berbeda dengan apa yang kemudian diajarkan oleh setiap agama yang ada di Indonesia. Semua itu mulai terjadi di kalangan siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan ialah data sekunder, diperoleh tidak secara langsung terhadap informan data, kemudian data dianalisis dengan teknik studi literatur. Hasil dari studi literasi yang dilakukan menemukan salah satu cara untuk mengatasi individualisme yang terjadi pada siswa yaitu dengan penerapan sikap religius. Dimana sikap religius ialah suatu keadaan diri seseorang dimana setiap melakukan atas aktivitasnya selalu berkaitan dengan agamanya. Sikap religius ini diharapkan mampu mengembalikan fitrah manusia sebagai makhluk sosial yang saling membutuhkan orang lain pula.

Kata kunci: globalisasi, individualisme, sikap religius

Abstract

Globalization is a phenomenon that already familiar to the people of Indonesian. Basically, the flow of globalization will certainly cause once the impact that occurs from the positive or negative impacts. One of the positive impacts such as more sophisticated communication, more advanced transportation, more advanced facilities and infrastructure. On the other hand, there are also negative impacts such as community attitudes that start individually, regardless of the surrounding people. Individualism is a culture that emphasizes the idea that individuals are separate and independent of others, defining themselves as autonomous from ingroups, personal goals being prioritized over group goals, individual personal attitudes more determine individual social behavior than norms. This attitude is very different from what is then taught by every religion in Indonesia. All of that starts happening among students. Data collection method used is secondary data, obtained not directly to informant data, then data analyzed by literature study technique. The results of literacy studies conducted found one way to overcome the individualism that occurs in students is the application of religious attitudes. Where the religious attitude is a state of one's self where every doing for his activities is always related to his religion. This religious attitude is expected to restore human basic form as social beings that need each other also.

Keywords: globalization, individualism, religious attitude

✉Alamat korespondensi:
Kampus UMK Gondangmanis, Bae Kudus Gd. L. It I PO. BOX 53 Kudus
Tlp (0291) 438229 Fax. (0291) 437198
E-mail: wardani.ire@gmail.com

ISBN: 978-602-1180-70-9

PENDAHULUAN

Globalisasi merupakan suatu fenomena yang sudah tidak asing bagi masyarakat Indonesia. Banyak manfaat yang dapat kita rasakan dari adanya globalisasi. Globalisasi dapat diartikan sebagai proses masuknya keruang lingkup dunia. Banyak kalangan menyadari bahwa globalisasi membawa dampak positif, diantaranya komunikasi lebih canggih, transportasi lebih maju, sarana dan prasarana lebih maju. Tidak hanya mempengaruhi dalam aspek global atau keseluruhan, globalisasi juga memengaruhi pada aspek yang ada dalam diri individu seperti sikap, kepribadian, perilaku, gaya adopsi, pola hidup, dan sebagainya. Selain dampak positif yang dirasakan, globalisasi juga memberikan dampak negatif. Hal ini dapat dilihat dari sikap masyarakat yang mulai individual, tanpa menghiraukan orang disekitarnya. Sikap individualis ini muncul karena kecanggihan teknologi. Dimana teknologi ini memudahkan segala aktivitas masyarakat, sehingga masyarakat merasa tidak membutuhkan orang lain. Pada akhirnya mereka tidak menyadari sebagai makhluk sosial.

Individualisme yang terjadi di zaman globalisasi sangat mempengaruhi kehidupan remaja pada umumnya. Zaman modern sekarang ini ditandai dengan berbagai macam perubahan cepat yang terjadi di beberapa bidang dalam kehidupan masyarakat. Pada satu sisi, perubahan-perubahan yang terjadi menimbulkan kemajuan dan pertumbuhan hidup dan kehidupan manusia. Tetapi pada sisi yang lain, proses dan hasil perubahan tersebut menimbulkan banyak masalah yang berdampak pada hidup dan kehidupan. Zaman modern ditandai dengan munculnya beberapa gaya hidup modern, yang pada sisi tertentu menimbulkan persoalan jika dipandang dari sisi nilai-nilai yang sudah ada sebelumnya termasuk dari sisi nilai-nilai agama. Ada banyak orang merasa tidak sanggup menjawab setiap persoalan yang muncul sebagai akibat adanya gaya hidup modern, karena mereka merasa tidak memiliki "pegangan nilai" lagi. Seolah-olah, nilai-nilai yang pernah ada sebelumnya dan yang sedang ada sekarang ini tidak sanggup menjawab semua masalah yang muncul. Manusia merasa bingung, merasa tidak berdaya menghadapi perkembangan dan kemajuan jaman modern. Salah satu hal yang menggelisahkan adalah persoalan nilai-nilai moral. Oleh karena itu, dalam menghadapi zaman modern sangat perlu untuk merumuskan nilai moral berkaitan dengan kemauan manusia untuk memberi sikap terhadap

situasi yang ada di sekitarnya berdasarkan nilai-nilai yang dimilikinya berkaitan dengan tujuan yang hendak dicapai berdasarkan mutu hubungan manusia dengan sesama dan lingkungannya. Penilaian moral juga berkaitan dengan gaya hidup modern yang mana hendak diberi sikap. Individualisme menekankan peran dan kepentingan perorangan atau pribadi. Individualisme berpandangan, bahwa pribadi, perorangan memiliki kedudukan utama dan kepentingan pribadi, kepentingan perorangan merupakan urusan yang paling tinggi. Individualisme menjebak orang untuk memiliki cara hidup yang "semau gue" yang mendewakan kepentingan pribadi dan mengabaikan kepentingan bersama.

Gaya hidup sekarang memang sudah berubah dari zaman kuno menjadi zaman modern. Oleh karena itu, menuntut perubahan pada masyarakat tak kecuali remaja. Namun, setiap perubahan tidak selalu baik pada segala segi kehidupan, perkembangan teknologi dan lingkungan yang berbeda daripada generasi sebelumnya berakibat pada perkembangan remaja masa kini. Menurut Delia, Iranata Iga (dalam Kompasiana, 2016) "banyak di temui perubahan-perubahan gaya hidup yang bertentangan dengan ideologi negara bahkan tidak sesuai dengan nilai-nilai ajaran agama. Banyaknya pengaruh teknologi yang membuat mereka cenderung tidak mau bersosialisasi yang membuat para remaja semakin individualisme". Untuk mengantisipasi sifat-sifat remaja yang cenderung individualisme tersebut dibutuhkan penerapan dan pengembangan sikap religius dalam diri remaja demi mewujudkan generasi penerus bangsa yang mau peduli dengan lingkungannya

Bangsa Indonesia merupakan bangsa yang terkenal dengan sikap religius yang tinggi. Sebagai bangsa yang terkenal religius, tentunya agama menjadi pedoman hidup yang utama. Dalam setiap agama yang dianut tentunya mengajarkan individu untuk berperilaku yang baik, dimana tertera dalam ajaran agama masing-masing. Contohnya jika individu menerapkan ajaran agama yang dianutnya maka ia akan menjalani kehidupannya dengan baik, tidak melakukan hal-hal yang bersifat negatif dari dampak globalisasi yang ada sekarang.

Dalam dunia pendidikan, khususnya pada siswa yang menjalankan proses perkembangannya juga sangat butuh pedoman hidup yang tertera dalam ajaran agamanya. Hal tersebut yang membentuk siswa mempunyai sikap religius atau tidaknya. Makadari itu kami ingin mengembangkan sikap religius untuk mengurangi

individualisme pada siswa di zaman global. Dengan hal ini diharapkan setiap individu menjadi makhluk yang lebih baik dan lebih mampu menjalankan tugasnya sebagai *kholifah fil ard*.

METODE PENULISAN

Metode penulisan berjudul “Mengembangkan Sikap Religius untuk Mengurangi Individualisme Pada Siswa di Zaman Global” menggunakan metode penelitian deskriptif yang menjabarkan dan menghubungkan esensi sikap religius dan individualisme di dalam fokus penulisan mengenai perubahan sikap individualisme siswa pada zaman global. Sumber data penulisan ialah media massa berupa berita dalam internet mengenai fenomena globalisasi pada saat ini. Data yang digunakan ialah data sekunder, diperoleh tidak secara langsung terhadap informan data, kemudian data dianalisis dengan teknik studi literatur.

PEMBAHASAN

1. Individualisme

Hofstede (2005) mengartikan individualisme sebagai tatanan sosial yang dikarakteristikan oleh ikatan emosional antar individu yang longgar. Individual-isme adalah budaya yang menekankan gagasan bahwa individu terpisah dan tidak tergantung dengan individu lain, men-definisikan diri sebagai otonom dari *ingroup*, tujuan pribadi menjadi prioritas di atas tujuan kelompok, sikap individu secara personal lebih menentukan perilaku sosial individu daripada norma (Triandis, 1995).

Indonesia dulunya juga merupakan negara timur yang penduduknya ramah dan sopan, akan tetapi saat ini jarang sekali kita temui hal yang demikian. Hanya segelintir orang saja yang bersikap demikian. Mengapa hal itu terjadi? Karena masyarakat Indonesia saat ini mulai bersikap atau perilaku. Sikap individualisme merupakan paham yang menganggap diri sendiri (kepribadian) lebih penting dibandingkan dengan orang lain. Mereka yang bersikap individualisme selalu mementingkan dirinya sendiri, mereka tidak memperdulikan orang lain dan hanya peduli terhadap urusannya masing-masing. Seseorang yang individualis tidak dapat menilai apa yang ada disekitarnya, yang ada hanya bagaimana dia melakukan segala aktivitasnya dengan baik tanpa orang lain. Menjadi orang yang bersifat individualis terkadang cenderung lebih tertutup dalam mengerjakan sesuatu seperti apa yang dia lakukan.

Selain faktor-faktor munculnya masyarakat individualisme, adapula dampak negatif dari masyarakat yang bersikap individualis, seperti:

- a. Kehilangan rasa solidaritas terhadap sesama
- b. Egoisme yang tak terbatas
- c. Kesulitan dalam bersosialisasi

2. Sikap Religius

Sikap religius adalah suatu keadaan diri seseorang dimana setiap melakukan atas aktivitasnya selalu berkaitan dengan agamanya. Dalam hal ini pula dirinya sebagai hamba yang mempercayai Tuhannya berusaha agar dapat merealisasikan atau mempraktekkan setiap ajaran agamanya atas dasar iman yang ada dalam batinnya.

Menurut Gay Hendrick dan Kate Ludeman dalam Ari Ginanjar, terdapat beberapa sikap religius yang tampak dalam diri seseorang dalam menjalankan tugasnya, diantaranya:

- a. Kejujuran, rahasia untuk meraih sukses adalah selalu berkata jujur. Mereka menyadari, ketidakjujuran pada akhirnya akan mengakibatkan diri mereka sendiri terjebak dalam kesulitan yang berlarut-larut.
- b. Keadilan, salah satu *skill* seseorang religius adalah mampu bersikap adil kepada semua pihak, bahkan saat dia terdesak sekalipun.
- c. Bermanfaat bagi orang lain, hal ini merupakan salah satu bentuk sikap religius yang tampak dari diri seseorang. Sebagaimana sabda Nabi Muhammad SAW.: “*Sebaik-baik manusia adalah manusia yang bermanfaat bagi manusia lain*”.
- d. Disiplin tinggi, mereka sangatlah disiplin. Kedisiplinan mereka tumbuh dari semangat penuh gairah dan kesadaran, bukan dari keharusan atau keterpaksaan.
- e. Keseimbangan, seseorang memiliki sikap religius sangat menjaga keseimbangan hidupnya.
- f. Rendah hati, sikap rendah hati merupakan sikap yang tidak sombong mau mendengarkan pendapat orang lain dan tidak memaksakan kehendaknya.

3. Individualisme pada Siswa

Adanya globalisasi yang menyebabkan adanya individualisme merambah disetiap jenjang usia. Saat berada di bangku Sekolah Dasar, siswa cenderung untuk berkumpul dan bermain bersama-sama. Mereka masih mempunyai rasa kebersamaan yang tinggi. Tetapi ketika siswa sudah memasuki usia remaja (12 tahun – 18 tahun), mereka akan

mulai mencari identitas diri masing-masing. Siswa akan cenderung memisahkan diri dari kelompok dan fokus pada pencarian identitas diri. Siswa yang berada usia remaja cenderung untuk mementingkan urusannya sendiri, dapat dikatakan juga mereka cenderung untuk mengembangkan egonya di masyarakat terutama di sekolah. Mereka tidak memperdulikan kepentingan orang lain, terutama siswa yang tergolong pada usia remaja. Mereka bersikap berlebihan untuk mengedepankan kepentingan pribadi, terkadang sikap tersebut mengganggu kenyamanan orang lain.

Sebagai contohnya banyak siswa melakukan balapan liar di jalan raya, mereka memodifikasi motor sesuai keinginan, bahkan sampai menyebabkan polusi suara dan mengganggu keamanan serta kenyamanan. Hal tersebut dilakukan semata-mata hanya untuk menuruti ego mereka yang ingin menonjolkan diri.

Selanjutnya banyak siswa yang merokok saat berada di kantin sekolah. Tata tertib di sekolah hanya dijadikan pajangan semata, dengan percaya diri mereka merokok tanpa beban. Hal tersebut dilakukan hanya untuk memenuhi kesenangan mereka yang sudah kecanduan pada rokok.

Banyak siswa tanpa ragu-ragu untuk mewarnai rambut mereka, mulai dari pink, hijau, merah, dan lain sebagainya. Sebagai seorang siswa tentunya harus menaati tata tertib yang berlaku. Mereka mengecat rambutnya semata-mata hanya ingin mengikuti ego dalam diri serta mengikuti trend dunia.

4. Sikap Religius untuk Mengurangi Individualisme pada Siswa

Sesuai dengan sila pertama pancasila “Ketuhanan Yang Maha Esa” menunjukkan bahwa Indonesia merupakan negara yang menjunjung tinggi agama. Hal tersebut mempengaruhi kehidupan masyarakat yang mengedepankan sikap religius dalam kehidupan sehari-hari.

Sekolah merupakan tempat bagian dari masyarakat berperan membentuk dan mengembangkan budaya dalam kehidupan sebagai aspek penting dalam kehidupan bermasyarakat. Jadi sekolah sangat berperan penting dalam membentuk moral, kepribadian dan karakter siswanya. Individualisme menjadi salah satu faktor penyebab menurunnya moral pada siswa. Banyak siswa yang berperilaku sesuka hati mereka tanpa takut adanya aturan yang berlaku.

Berkaca dari sila pertama pancasila “Ketuhanan Yang Maha Esa”, menggambarkan bahwa segala sesuatu yang dilakukan harus didasari dengan agama. Pancasila merupakan jati

diri bangsa Indonesia, hal tersebut berarti bahwa setiap perilaku masyarakat harus berkaca dari Pancasila, apabila tidak sesuai dengan pancasila, sepatutnya tidak mengikuti perilaku tersebut.

Individualisme merupakan salah satu budaya barat yang tidak sesuai dengan kebiasaan masyarakat Indonesia yang menjunjung tinggi keramah-tamahan, keharmonisan serta kebersamaan. Dalam agama sendiri menekankan kebiasaan – kebiasaan tersebut, karena sejatinya hal tersebut bersumber dari agama pemeluknya. Agama mengajarkan adanya sikap saling menghargai, menghormati dan sangat menekankan adanya kebersamaan dalam setiap kehidupan. Dengan adanya kebersamaan tersebut menjadikan manusia bisa saling tolong menolong dan tidak mementingkan kehidupan pribadinya sehingga akan tercapainya tujuan bersama-sama.

5. Cara Pendidik Mengembangkan Sikap Religius untuk Mengurangi Individualisme pada Siswa

Sekolah merupakan tempat bagian dari masyarakat berperan membentuk dan mengembangkan budaya dalam kehidupan sebagai aspek penting dalam kehidupan bermasyarakat. Jadi sekolah sangat berperan penting dalam membentuk moral, kepribadian dan karakter siswanya. Individualisme menjadi salah satu faktor penyebab menurunnya moral pada siswa. Banyak siswa yang berperilaku sesuka hati mereka tanpa takut adanya aturan yang berlaku.

Sebagai pendidik tentunya mempunyai peran yang sangat penting dalam membentuk perilaku siswanya. Pendidik mempunyai 2 (dua) peran penting, yaitu mengajar dan mendidik. Kedua tugas tersebut selalu mengiringi langkah sang guru baik pada saat menjalankan tugas maupun diluar tugas (mengajar). Mengajar adalah tugas membantu dan melatih anak didik dalam memahami sesuatu dan mengembangkan pengetahuan. Sedangkan mendidik adalah mendorong dan membimbing anak didik agar maju menuju kedewasaan secara utuh. Kedewasaan yang mencakup kedewasaan intelektual, emosional, sosial, fisik, seni spiritual, dan moral.

Sekolah menjadi lanjutan dari pendidikan keluarga dan turut serta memberi pengaruh dalam perkembangan dan pembentukan sikap keberagamaan seseorang. Pengaruh itu terjadi antara lain: Kurikulum dan anak, yaitu hubungan (interaksi) yang terjadi antara kurikulum dengan materi yang dipelajari murid, hubungan guru dengan murid, yaitu bagaimana seorang guru

bersikap terhadap muridnya atau sebaliknya yang terjadi selama di sekolah baik di dalam kelas maupun di luar kelas dan hubungan antara anak, yaitu hubungan antara murid dengan sesama temannya.

Melalui kurikulum yang berisi materi pelajaran, sikap keteladanan guru sebagai pendidik serta pergulatan antar teman sekolah dinilai berperan dalam menanamkan kebiasaan yang baik merupakan bagian dari pembentukan moral yang erat kaitannya dengan perkembangan jiwa keagamaan dan pembentukan sikap.

SIMPULAN DAN SARAN

Sikap individualisme merupakan salah satu efek dari adanya arus globalisasi. Sikap ini muncul pada siswa yang kemudian mulai asik dengan kecanggihan teknologi. Salah satu dampak dari sikap individualisme ialah kehilangan rasa solidaritas terhadap sesama, egoisme yang tak terbatas, kesulitan dalam bersosialisasi. Hal ini mulai muncul pada siswa yang nantinya sebagai generasi penerus bangsa. Untuk mengatasi hal tersebut maka perlu dikembangkan lebih jauh lagi tentang sikap religius pada siswa. Siswa yang mampu menerapkan sikap religius maka akan memperoleh beberapa sikap diantaranya, kejujuran, keadilan, kebermanfaatannya, disiplin tinggi, keseimbangan, dan rendah hati.

Sikap ini dapat dikembangkan melalui pendidikan agama di sekolah melalui pendidikan yang komperhensif. Semua ini tak terlepas dari peran seorang guru yang mendidik siswanya. Pada dasarnya gurulah yang akan lebih membentuk sikap religius ini.

Saran bagi sekolah diantaranya, lebih memperhatikan fenomena yang sedang di hadapi oleh peserta didik dan lebih menerapkan religiusitas dalam proses pendidikan. Adapun saran bagi peneliti selanjutnya, yaitu lebih meneliti pada cara penerapan sikap religiusitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, Samsul Munir. 2007. *Menyiapkan Masa Depan Anak secara Islami*. Jakarta: Amzah.
- Arikunto, Suharsimi. 1993. *Organisasi dan Administrasi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hofstede, Geert & Gert Jan Hofstede. 2005. *Culture and Organizations Software of the Mind*. Mc Graw-Hill.

- Jalaluddin. 2007. *Psikologi Agama*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Jumarudin, G, Abdul, & S, Siti Partini. 2014. Pengembangan Model Pembelajaran Humanis Religius dalam Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi Vol. 2, No. 2*.
- Kompasiana. 2016. Gaya Hidup Remaja Modern yang Cenderung Individualisme. Diunduh 20 Februari 2018, dari https://www.kompasiana.com/iranata/gaya-hidup-remaja-modern-yang-cenderung-individualisme_581ba1eb8423bda67bb0f818
- K, Heru & F, Feny Nilda. 2015. Pendidikan Global-Religius di Madrasah Mewujudkan Generasi yang Berilmu Pengetahuan Global dan Berkarakter Islam. *Jurnal Pendidikan Global-Religius, Berilmu Pengetahuan Global, dan Berkarakter Islam Volume 2, November 2015*.
- M, Erlan. 2012. Urgensi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Multikultural di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Islam Volume 1, Nomer 1, Juni 2012*.
- U, Annis Titi. 2014. *Pelaksanaan Nilai Religius dalam Pendidikan Karakter di SD Negeri 1 Kutowinangun Kebumen (dalam skripsi)*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Tafsir, A. 2012. *Filsafat Umum: Akal dan Hati Sejak Thales Sampai Capra*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Siswanto. 2013. Pendidikan Karakter Berbasis Nilai-Nilai Religius. *Jurnal Tadris Volume 8, Nomor 1, Juni 2013*.
- Sunarto dan Hartono, Agung. 2002. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Triandis, H. C. 1995. *Individualism & Collectivism*. Colorado: Westview Press, Inc.
- Vigara, A. 2008. *Hubungan Individualisme*. Bandung: F. PSI UI.

PENANAMAN NILAI-NILAI KARAKTER DALAM MATEMATIKA DASAR SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Mutia ✉

Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Curup

Abstrak

Karakter adalah watak, sifat, atau hal-hal yang memang sangat mendasar yang ada pada diri seseorang. Banyak yang memandang atau mengartikannya identik dengan kepribadian. Karakter dapat ditemukan dalam sikap-sikap seseorang, terhadap dirinya, terhadap orang lain, terhadap tugas-tugas yang dipercayakan padanya dan dalam situasi-situasi yang lainnya. Mahasiswa sebagai calon guru di Madrasah Ibtidaiyah atau setingkatnya sudah selayaknya memiliki karakter yang baik yaitu yang mencerminkan karakter seorang guru terkhusus dalam pembelajaran matematika. Sebab, matematika merupakan salah satu ilmu sains yang sangat penting ditanamkan nilai-nilai karakter dan banyak nilai-nilai karakter yang dapat ditanamkan di dalamnya. Apalagi sebagai calon guru yang mengajar di Madrasah harus dapat memberikan keteladanan dalam bersikap kepada siswa-siswanya. Oleh sebab itu, pentingnya penanaman nilai-nilai karakter kepada mahasiswa dalam perkuliahan matematika dasar sebagai mata kuliah dasar yang diterima oleh mahasiswa di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Curup, sehingga mereka tidak hanya memiliki kecerdasan dalam hal pengetahuan, akan tetapi juga memiliki kecerdasan dalam hal emosional. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Adapun beberapa metode pendukung penanaman nilai-nilai karakter kepada mahasiswa adalah menanamkan kejujuran, mengembangkan potensi atau bakat, menjauhi sifat menyontek, menanamkan rasa hormat, menanamkan kepercayaan diri, berpikir induktif, dan mengajarkan sopan santun.

Kata Kunci: penanaman, nilai karakter, matematika

Abstract

Character is the nature, nature, or things that are very basic that exist in a person. Character is very identical with personality. Character can be found in the attitudes of a person, towards himself, of others, of the tasks entrusted to him and in other situations. Students as prospective teachers in Madrasah Ibtidaiyah or level should already have a good character that reflects the character of a teacher especially in the learning of mathematics. Therefore, mathematics is one of science that is very important to be embedded values of characters and many values of characters that can be implanted in it. Especially as a prospective teacher who teaches in Madrasah must be able to give exemplary in attitude to the students. Therefore, the importance of cultivating the values of character to students in basic mathematics lectures as basic courses received by students at the STAIN Curup, so that they not only have intelligence in terms of knowledge, but also has an intelligence in emotional. As for some methods of supporting the cultivation of character values to the students is to instill honesty, develop potential or talent, stay away from the nature of cheating, inculcate respect, instill confidence, inductive thinking, and teaches manners.

Keywords: *planting, character value, math*

✉Alamat korespondensi:
Kampus UMK Gondangmanis, Bae Kudus Gd. L. Lt I PO. BOX 53 Kudus
Tlp (0291) 438229 Fax. (0291) 437198
E-mail: mutianasir24@gmail.com

ISBN: 978-602-1180-70-9

PENDAHULUAN

Menurut Majid (2012:12), karakter adalah watak, sifat, atau hal-hal yang memang sangat mendasar yang ada pada diri seseorang. Banyak yang memandang atau mengartikannya identik dengan kepribadian. Karakter dapat ditemukan dalam sikap-sikap seseorang, terhadap dirinya, terhadap orang lain, terhadap tugas-tugas yang dipercayakan padanya dan dalam situasi-situasi yang lainnya.

Iyam Maryati dan Nanang Priatna (2017:333) mengemukakan bahwa karakter merupakan fondasi utama dalam membangun sebuah bangsa yang besar. Untuk menjadi bangsa yang besar diperlukan sebuah proses yang melibatkan banyak pihak. Pendidikan memiliki peranan yang sangat strategis dalam membentuk karakter bangsa. Karena dengan pendidikan kualitas sumber daya manusia sebagai penggerak roda pembangunan bangsa dapat ditingkatkan. Tanpa pendidikan yang berkualitas sangat tidak mungkin tujuan pembangunan nasional dari suatu negara dapat tercapai dengan baik.

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 merumuskan bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.” Maka, untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional tersebut, sekolah tidak hanya memiliki peranan mentransfer ilmu pengetahuan saja tetapi lebih kepada pembiasaan karakter yang baik. Hal ini senada dengan apa yang diungkapkan oleh Sauri dalam Iyam Maryati dan Nanang Priatna (2017:335) bahwa proses pembelajaran tidak berhenti pada penyampaian materi kurikulum, tetapi pengembangan reproduksi budaya dan kebiasaan baru yang lebih unggul pun seyogyanya dapat dilakukan. Proses pendidikan tidak hanya mengembangkan kecerdasan intelektual saja tetapi harus mengembangkan kecerdasan emosi, sosial, dan spiritual yang akhirnya akan membentuk karakter peserta didik yang memiliki kecerdasan yang paripurna. Sehingga di masa yang akan datang bangsa ini dapat dipimpin oleh orang-orang yang memiliki integritas dan loyalitas yang tinggi terhadap bangsa ini. Pada saat ini bangsa Indonesia sedang mengalami degradasi moral yang dapat dilihat dari perilaku semua kalangan masyarakat yang lebih mengedepankan aspek emosi pribadi

tanpa memperhatikan aspek sosial yang dapat memberikan manfaat bagi kehidupan masyarakat yang lainnya. Indonesia hari ini ditandai dengan krisis multidimesi yang antara lain tercermin dalam perilaku masyarakat yang menjadi lebih korup, masyarakat awam yang lebih rapuh dan menjadi kehilangan arah, mudah goyah dan tanpa orientasi, mendemonstrasikan sikap anti sosial, anti kemapanan, beringas, dan kehilangan keseimbangan antara rasio dan emosinya. Karakter yang diwariskan oleh leluhur bangsa ini yang terkenal dengan sikap gotong royong, *tepa selira* (tanggung rasa), dan *silih asah asih dan asuh* (saling menyayangi dan mengayomi) ini sedikit demi sedikit telah berubah menjadi mudah marah, kurang peduli terhadap sesama, beringas, dan lebih mengedepankan kepentingan pribadi dari pada kepentingan bangsa. Indikator lain yang nampak dalam kehidupan sehari-hari sebagai gejala rusaknya karakter bangsa yaitu dapat dilihat dari sopan santun peserta didik yang sudah memudar dalam kehidupan bermasyarakat. Tingkah laku mereka baik kepada guru, orang tua atau dengan teman-temannya seringkali tidak menunjukkan sebagai seorang yang terpelajar.

Akhir-akhir ini marak kejadian pembunuhan dan penganiayaan siswa terhadap guru misalnya kejadian yang terjadi di Sampang, Madura, seorang guru honorer yang mengajar kesenian di SMAN 1 Torjun, Sampang, Madura meninggal karena tindakan muridnya sendiri, di Tangerang juga pernah terjadi pembacokan yang dilakukan oleh siswa SMK terhadap gurunya, kericuhan siswa SMA, dan pencabulan siswa SD oleh temannya sendiri di Kabupaten Bireun Provinsi Aceh. Tidak hanya itu, pembunuhan dosen yang dilakukan oleh mahasiswanya di Medan juga tidak kalah hangatnya menjadi *trending topic* dalam kasus pendidikan. Selama ini, pemerintah hanya menggaungkan pendidikan karakter, akan tetapi tidak menjadikannya sebagai sasaran. Bahkan kecurangan dan contek massal yang dilakukan oleh guru maupun siswa masih sering terjadi. Padahal, pendidikan yang berkarakter ini telah menjadi tujuan penyelenggaraan pendidikan sebagaimana yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan nasional. (Republika, 21 September 2011).

Melihat fenomena-fenomena di atas, maka sudah sewajarnya penegasan pendidikan karakter merupakan suatu hal yang sangat mendesak. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Muhadjir Effendy melalui suatu portal berita nasional (Republika) tanggal 10 Oktober 2016 yang dikutip oleh Abdul Rahman (2016:1-2) mengatakan bahwa pendidikan karakter itu penting. Jika karakter dan fondasinya kuat, maka yang di atasnya juga akan

ikut kuat. Penguatan pendidikan karakter lebih memperhatikan harmoni olah hati (etika), olah rasa (estetika), olah raga (kinestetik), dan olah pikir (literasi baca, tulis, hitung).

Jailani (2011:198) mengemukakan bahwa pendidikan karakter sejatinya sudah lama terkandung secara implisit dalam pendidikan sejak zaman dahulu. Namun, akhir-akhir ini perlu mendapatkan perhatian yang besar karena nilai-nilai karakter sudah semakin kurang. Bagi guru, hal ini mungkin menjadi tantangan baru, selain pencapaian tujuan-tujuan pembelajaran yang bersifat kognitif yang sampai sekarang masih menjadi tugas yang cukup berat, terutama bagi guru-guru mata pelajaran umum, seperti matematika dan matematika merupakan salah satu pelajaran yang wajib dipelajari dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi. Sehingga, dalam proses pembelajarannya harus melahirkan karakter yang dapat bermanfaat bagi pendidikan karakter. Perguruan tinggi, khususnya lembaga pendidikan tenaga kependidikan sebagai salah satu lembaga yang bertugas untuk menyiapkan guru-guru tersebut, tentunya mempunyai kewajiban moral untuk membantu guru dalam masalah yang dijumpai di sekolah, tak terkecuali membantu guru dalam menyiapkan pembelajaran yang menunjang ke pendidikan karakter.

Rosa Susanti (2013:486) juga menyatakan bahwa pendidikan karakter di perguruan tinggi sangat diperlukan guna membentuk dan membangun mahasiswa agar menjadi pribadi yang berkarakter sesuai dengan nilai luhur ideologi negara Indonesia, dan memperkuat karakter yang didapat mahasiswa pada tingkat pendidikan sebelumnya. Selain itu, pendidikan karakter sangat penting untuk diterapkan di perguruan tinggi karena sudah banyak sarjana yang pintar namun tidak memiliki karakter, sehingga kurang bisa bersaing dengan sarjana dari negara lain. Oleh sebab itu, nilai-nilai karakter perlu ditanamkan kepada mahasiswa tadaris matematika Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Curup di dalam proses pembelajaran matematika dasar sebagai calon guru yang akan mendidik dan mengajar siswa-siswanya di tingkat Madrasah Tsanawiyah maupun Aliyah.

KAJIAN TEORI

Nilai-Nilai Karakter dalam Pembelajaran Matematika

Seorang filsuf Yunani bernama Aristoteles dalam Lickona (2013:81) mendefinisikan karakter yang baik sebagai kehidupan dengan melakukan tindakan-tindakan yang benar sehubungan dengan diri seorang dan orang lain. Karakter menurut pengamatan seorang filsuf kontemporer bernama

Michael Novak merupakan campuran kompatibel dari seluruh kebaikan yang diidentifikasi oleh tradisi religius, cerita sastra, kaum bijaksana, dan kumpulan orang berakal sehat yang ada dalam sejarah. Berdasarkan pada pemahaman klasik ini, penulis bermaksud untuk memberikan suatu cara berpikir tentang karakter yang tepat bagi pendidikan nilai. Karakter terdiri dari nilai operatif, nilai dalam tindakan.

Klann (2007:6) mengemukakan bahwa karakter didefinisikan sebagai kombinasi dari kualitas emosi, kecerdasan, dan moral yang membedakan seseorang. Menurut Lickona (2010:5), pendidikan karakter mencakup aspek kognitif, afektif, dan perilaku dari moralitas. Karakter yang baik terdiri dari pengetahuan yang baik, keinginan yang baik, dan perbuatan yang baik.

Lickona (2010:6), juga menyatakan bahwa dari aspek kognitif karakter paling tidak mencakup enam kualitas moral yaitu kepedulian dimensi moral dari situasi nyata, mengetahui nilai moral dan apa yang mereka perlukan dari kita dalam kasus-kasus konkret, *perspective-taking*, *moral reasoning*, *thoughtful decision making*, dan *moral self-knowledge*. Aspek afektif mencakup *conscienes* (perasaan mengenai sesuatu yang harus diputuskan benar atau salah), *self respect*, empati, cinta kebaikan, *self control*, dan *humility* (kemauan untuk mengenali dan mengoreksi kegagalan moralnya).

Menurut Richard Eyre dan Linda (1995:xxiv) dalam Majid (2012:42) mengatakan bahwa nilai yang benar dan diterima secara universal adalah nilai yang menghasilkan suatu perilaku dan perilaku itu berdampak positif baik bagi yang menjalankan maupun orang lain. Lebih lanjut Richard menjelaskan bahwa nilai adalah suatu kualitas yang dibedakan menurut: 1) kemampuannya untuk berlipat ganda atau bertambah meskipun sering diberikan kepada orang lain; dan 2) kenyataan atau (hukum) bahwa makin banyak nilai diberikan kepada orang lain, makin banyak pula nilai serupa yang dikembalikan dan diterima dari orang lain.

Indonesia Heritage Foundation merumuskan sembilan karakter dasar yang menjadi tujuan pendidikan karakter. Kesembilan karakter tersebut yaitu: 1) cinta kepada Allah dan semesta beserta isinya; 2) tanggung jawab, disiplin, dan mandiri; 3) jujur; 4) hormat dan santun; 5) kasih sayang, peduli, dan kerja sama; 6) percaya diri, kreatif, kerja keras, dan pantang menyerah; 7) keadilan dan kepemimpinan; 8) baik dan rendah hati; 9) toleransi, cinta damai, dan persatuan.

Sementara Character Counts di Amerika mengidentifikasi bahwa karakter-karakter yang

menjadi pilar yaitu: 1) dapat dipercaya (*trustworthiness*); 2) rasa hormat dan perhatian (*respect*); 3) tanggung jawab (*responsibility*); 4) jujur (*fairness*); 5) peduli (*caring*); 6) kewarganegaraan (*citizenship*); 7) ketulusan (*honesty*); 8) (*courage*); 9) tekun (*diligence*); 10) integritas. Adapun menurut Iyam Maryati dan Nanang Priatna (2017:336), nilai-nilai karakter yang dapat dikembangkan dalam mata pelajaran matematika adalah nilai-nilai positif yang tidak terlepas dari hakikat matematika itu sendiri.

Matematika merupakan ilmu yang sentral dalam kehidupan sehari-hari dan matematika sudah dikenalkan sejak dini. Begitu banyak kegiatan kita yang telah menggunakan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Matematika memiliki pengaruh yang besar dalam kehidupan manusia. Disadari maupun tidak, sebenarnya seseorang tidak lepas dengan matematika (Annisah, 2015:2).

Abdussyakir (2006:2) mendefinisikan matematika sebagai ilmu tentang besaran (kuantitas). Matematika adalah ilmu tentang hubungan (relasi). Matematika adalah ilmu tentang bentuk (abstrak). Matematika adalah ilmu yang bersifat deduktif. Matematika adalah ilmu tentang struktur-struktur yang logik.

Definisi-definisi yang telah ada semuanya benar, berdasarkan sudut pandang tertentu. Beragamnya definisi itu dapat disebabkan oleh keluasan wilayah kajian matematika itu sendiri dan sudut pandang yang digunakan. Namun yang menjadi ciri khas matematika yang tidak dimiliki pengetahuan lain adalah matematika merupakan abstraksi dari dunia nyata, menggunakan bahasa simbol, dan menganut pola pikir deduktif. Untuk mempelajari matematika, selain mengetahui definisi matematika, akan lebih baik jika dikaji terlebih dahulu sifat-sifat atau karakteristik matematika itu sendiri. Sifat atau karakteristik dari matematika terdiri dari obyek matematika abstrak, memiliki simbol yang kosong dari arti, bertumpu pada kesepakatan, berpola pikir deduktif, konsisten dalam sistemnya, dan memperhatikan semesta pembicaraannya (Sumardiyono, 2004:31).

Berdasarkan sifat-sifat tersebut, maka Abdul Rahman (2016:6) mengemukakan bahwa matematika dalam sifatnya telah melekat nilai-nilai yang dapat membangun suatu karakter pada siswa atau yang mempelajarinya. Sifatnya yang terkait dengan objek yang abstrak, matematika melatih seseorang agar dapat menggunakan daya pikirnya secara cerdas agar dapat merepresentasikan hal-hal yang abstrak itu. Sifatnya yang terkait dengan pola pikir deduktif melatih dan mendorong seseorang agar dapat mencari keputusan-keputusan yang dapat diterima secara umum. Selain pola pikir deduktif, matematika juga memiliki sifat bertumpu

pada kesepakatan, dimana seseorang dilatih untuk bertanggung jawab dan dapat menerima konsekuensi dari apa yang telah disepakati. Matematika mempunyai sifat memperhatikan semesta pembicaraan dalam artian bahwa matematika dapat mendorong seseorang agar dapat berpikir positif dalam berperilaku karena kesemestaan dapat melihat baik-buruknya suatu tatanan nilai pada suatu tempat. Dan yang terakhir yaitu sifat kekonsistenan, dari sifat ini matematika mengajarkan seseorang untuk taat aturan dan bertanggung jawab.

Beberapa nilai karakter lainnya yang dapat dikembangkan melalui pembelajaran matematika antara lain: 1) karakter disiplin dalam belajar matematika adalah seseorang diharapkan mampu bekerja secara teratur dan tertib dalam menggunakan aturan dan konsep-konsep; 2) karakter jujur dapat membentuk jiwa seseorang, bahwa seseorang tidak akan mudah percaya pada isu-isu yang tidak jelas sebelum ada pembuktian; 3) karakter kerja keras dapat membentuk sikap tidak mudah menyerah terus berjuang untuk menghasilkan suatu jawaban yang benar dalam menggunakan aturan-aturan dan konsep-konsep. Dalam matematika konsep-konsep tersebut tidak boleh dilanggar karena dapat menimbulkan salah arti; 4) karakter kreatif dalam menyelesaikan persoalan akan terbiasa memunculkan ide yang kreatif yang dapat membantunya menjalani kehidupan secara lebih efektif dan efisien; 5) memunculkan rasa ingin tahu dalam matematika akan mengakibatkan seseorang terus belajar dalam sepanjang hidupnya, terus berupaya menggali informasi-informasi terkait lingkungan di sekitarnya, sehingga menjadikannya kaya akan wawasan dan ilmu pengetahuan. Rasa ingin tahu membuat seseorang mampu menelaah keterkaitan, perbedaan dan analogi, sehingga diharapkan mampu menjadi *a good problems solver* (mampu menyelesaikan masalah dengan baik); 6) karakter mandiri dalam menghadapi tantangan, berbagai permasalahan yang menuntut kita untuk menemukan solusi atau penyelesaiannya. Untuk itu peserta didik harus mampu memiliki sikap yang tidak mudah bergantung pada orang lain, namun berupaya secara mandiri untuk menyelesaikan tugas-tugas yang dihadapi dengan baik; 7) komunikatif karena matematika merupakan suatu bahasa, sehingga seseorang harus mampu mengkomunikasikannya baik secara lisan maupun tulisan, sehingga informasi yang disampaikan dapat diketahui dan dipahami oleh orang lain; 8) kebiasaan disiplin dalam bernalar yang terbentuk dalam mempelajari matematika melahirkan suatu sikap tanggung jawab atas pelaksanaan kewajiban yang seharusnya dilakukan, baik tanggung jawab

terhadap diri sendiri, masyarakat, negara, dan Tuhan Yang Maha Esa (Depdiknas, 2006).

Untuk dapat merancang pembelajaran matematika yang dapat menunjang atau mengembangkan pendidikan karakter, maka perlu identifikasi unsur-unsur atau komponen-komponen yang ada dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran matematika terdapat komponen-komponen antara lain: bahan atau materi pelajaran (matematika), metode, media, dan kegiatan pembelajaran (proses pelaksanaan pembelajaran). Oleh karena itu pengembangan pendidikan karakter bisa dimasukkan ke dalam materi pelajaran, metode yang dipilih untuk digunakan, dan dalam pelaksanaan proses pembelajaran (Jailani, 2011:200).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode literatur yang menyajikan tentang nilai-nilai karakter dalam matematika dasar. Penelitian ini dilakukan terhadap mahasiswa semester I Program Studi Tadris Matematika Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Curup. Teknik analisa data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penanaman Nilai-Nilai Karakter dalam Matematika Dasar

Penanaman nilai-nilai karakter dalam pembelajaran matematika dasar berarti menanamkan nilai-nilai karakter dalam proses pembelajaran matematika dasar agar dapat terwujud calon guru yang islami dan berkarakter sesuai dengan visi tadris matematika. Adapun nilai-nilai karakter yang ditanamkan dalam mata kuliah matematika dasar tertuang dalam Rencana Pembelajaran Semester (RPS) berdasarkan kurikulum Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI).

Penanaman nilai-nilai karakter dalam Rencana Pembelajaran Semester (RPS) dilakukan dengan memasukkan nilai-nilai karakter yang tertuang dalam sikap. Adapun capaian pembelajaran sikap matematika dalam Kurikulum KKNI tersebut adalah sebagai berikut.

1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius.
2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika.
3. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik.
4. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa.

5. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain.
6. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan pancasila.
7. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.
8. Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.
9. Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.
10. Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.
11. Memiliki *mindset* nasional.
12. Menciptakan jiwa kepemimpinan dalam mengelola organisasi.

Di antara capaian-capaian pembelajaran tersebut, karakter yang diharapkan dalam perkuliahan matematika dasar adalah bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius; menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik; menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain; dan menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri. Capaian-capaian tersebut hanya garis besarnya saja, di dalamnya tercakup nilai-nilai karakter seperti religius, sopan santun, toleransi, demokratis, dan nilai karakter yang tersirat lainnya.

Adapun tahap-tahap yang dilakukan dalam perkuliahan dimulai dari perencanaan, pelaksanaan perkuliahan, hingga mengakhiri perkuliahan. Pada tahap perencanaan, sudah ada di dalam Rencana Pembelajaran Semester (RPS). Kegiatan awal diawali dengan:

1. Memberi salam kepada mahasiswa dan memulai perkuliahan dengan membaca basmalah dan berdoa. Selanjutnya, dapat dilakukan tadarus bersama selama 5-10 menit (*nilai keimanan/religius*). Keimanan merupakan nilai karakter yang menunjukkan hubungan seseorang dengan Tuhan Yang Maha Esa yang bersifat religius. Dengan kata lain pikiran, perkataan, dan tindakan seseorang diupayakan selalu berdasarkan pada nilai-nilai Ketuhanan atau ajaran agama.
2. Mengecek kehadiran mahasiswa melalui portal akademik untuk melihat ketepatan waktu mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan (*nilai disiplin*). Disiplin merupakan tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.

3. Mengecek cara berpakaian mahasiswa, apakah sudah santun atau belum, sudah mencerminkan sebagai calon guru atau belum (*nilai sopan santun*).

Pada pelaksanaan perkuliahan, dosen menyampaikan materi perkuliahan menggunakan *slide presentation* dan beberapa metode pembelajaran. Selama kegiatan ini, banyak nilai karakter yang dapat ditanamkan melalui penyampaian materi tersebut seperti:

1. Dosen melakukan internalisasi nilai-nilai keislaman ke dalam materi perkuliahan. Misalnya, pada materi himpunan. Dosen mengajak mahasiswa untuk menghubungkan himpunan sebagai kumpulan objek yang terdefiniskan jelas dengan ayat-ayat Al-Qur'an yang menjelaskan tentang kumpulan-kumpulan tersebut. Huda dan Mutia (2017:190-191) menjelaskan bahwa ada banyak ayat Al-Qur'an yang menggambarkan tentang himpunan, diantaranya Al-An'am ayat 128 dan Surat Al-Waqi'ah ayat 7-10 dan ayat 14. Dalam surat Al-An'am ayat 128, Allah menjelaskan tentang dua golongan makhluk ciptaan Allah yaitu golongan manusia dan golongan jin. Begitu juga dengan surat Al-Waqi'ah ayat 7-10 yang menjelaskan tentang golongan kiri dan golongan kanan. Melalui internalisasi ini, maka mahasiswa dapat mengagumi kebesaran Allah karena adanya Al-Qur'an sebagai sumber dari segala ilmu pengetahuan, sehingga dapat

menambah keimanan di hati mereka bahwa tidak ada yang lebih besar kekuasaannya selain Allah (*nilai keimanan/religius*). Dengan memiliki keimanan seperti ini, maka juga akan menanamkan nilai karakter yang lainnya seperti rendah hati.

2. Dosen melakukan tanya jawab terhadap mahasiswa. Nilai karakter yang dapat ditanamkan antara lain rasa ingin tahu, kreatif, demokratis.
3. Melakukan kegiatan diskusi dalam kelompok kecil untuk menyelesaikan suatu permasalahan matematika. Nilai-nilai yang dapat ditanamkan antara lain mandiri, tanggung jawab, kreatif, demokratis, teliti, jujur, kerja keras, kerja sama.
4. Mahasiswa melakukan presentasi hasil diskusi dengan jujur, percaya diri, dan bertanggung jawab.

Pada akhir perkuliahan, dosen melakukan evaluasi melalui tes. Dengan kegiatan tes ini, nilai yang ditanamkan adalah *nilai kejujuran dan percaya diri*, mahasiswa dilarang melihat jawaban teman ataupun memberitahukan jawabannya kepada teman yang lain. Mahasiswa harus percaya dengan kemampuan sendiri. Selain itu, dosen juga mengakhiri perkuliahan dengan berdoa dan mengucapkan salam (*nilai religius*).

Adapun rincian penanaman nilai-nilai karakter dalam matematika dasar tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Nilai Karakter pada Perkuliahan Matematika Dasar

No	Nilai Karakter	Proses dan sikap dosen dalam penanaman nilai-nilai karakter
1	Keimanan / religius	1. Memberi salam kepada mahasiswa dan memulai perkuliahan dengan membaca basmalah dan berdoa. 2. Mengajak mahasiswa melakukan tadarus bersama selama 5-10 menit. 3. Mengajak mahasiswa mengagumi kebesaran Allah karena adanya Al-Qur'an sebagai sumber ilmu pengetahuan melalui internalisasi nilai-nilai islam ke dalam materi.
2	Rendah hati	Meminta mahasiswa untuk tidak bersikap sombong dan terus menyadari masih sedikitnya ilmu pengetahuan yang dimilikinya dengan melihat kebesaran kekuasaan Allah yang diinternalisasi melalui materi matematika dasar.
3	Sopan santun	1. Mengecek dan menegur mahasiswa agar menggunakan pakaian yang santun sesuai dengan etika berpakaian dalam kontrak perkuliahan. 2. Mengajak mahasiswa untuk selalu santun jika bertemu dengan siapapun, tunjukkan karakter sebagai seorang calon guru matematika, seperti menyalami dosen jika bertemu, mengetuk pintu dan mengucapkan salam jika masuk ke ruangan kuliah, ruangan dosen, dan sebagainya.
4	Rasa ingin tahu	1. Mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada mahasiswa selama perkuliahan berlangsung. 2. Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum dipahami. 3. Menciptakan suasana kelas yang mengundang rasa ingin tahu. 4. Mengajak mahasiswa mencari informasi mengenai permasalahan matematika yang diberikan melalui buku atau sumber lainnya.

5	Kreatif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendorong mahasiswa untuk berpikir mengenai topik kuliah sebelum dosen menyampaikan materi. 2. Mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat memancing mahasiswa untuk memberikan gagasan/ide kreatif. 3. Mengajak mahasiswa untuk memecahkan permasalahan matematika dengan berbagai cara penyelesaian. 4. Menggunakan media pembelajaran. 5. Menggunakan model-model pembelajaran yang bervariasi.
6	Demokratis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengemukakan pendapatnya masing-masing. 2. Mengajak mahasiswa untuk saling menghargai pendapat. 3. Tidak memihak kepada salah satu mahasiswa.
7	Mandiri	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meminta mahasiswa untuk mencari sumber belajar sendiri, seperti <i>mendownload</i> modul-modul pembelajaran matematika dasar, meminjam buku-buku matematika dasar, dan lain sebagainya. 2. Meminta siswa untuk dapat menyelesaikan permasalahan dan tugas-tugas yang diberikan kepada mereka secara individu, seperti menyelesaikan soal-soal persamaan dan pertidaksamaan, dan lain sebagainya. 3. Mengajak mahasiswa untuk menemukan sebuah konsep dari matematika, dengan melakukan berbagai kegiatan penyelidikan secara individu, misalnya menemukan konsep volume limas menggunakan konsep kubus, dan lain sebagainya. 4. Meminta mahasiswa menentukan kelompok diskusinya sendiri. 5. Meminta mahasiswa mempresentasikan hasil diskusinya. 6. Menciptakan suasana kelas yang dapat mengaktifkan kemandirian siswa.
8	Tanggung jawab	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membiasakan mahasiswa untuk dapat menyelesaikan tugas-tugasnya dengan penuh tanggung jawab. 2. Membiasakan mahasiswa untuk dapat mempertanggungjawabkan argumen/ide yang dikemukakannya baik dalam diskusi maupun tugas secara individu.
9	Teliti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengingatkan mahasiswa untuk berhati-hati dalam mengerjakan soal/menyelesaikan permasalahan, tidak terburu-buru. 2. Mengajak mahasiswa untuk memeriksa kembali jawaban tes atau jawaban diskusi sebelum dikumpulkan atau didiskusikan bersama. 3. Mengajak mahasiswa untuk berhati-hati dalam melakukan penyelidikan seperti melakukan percobaan terhadap volume bangun ruang atau bentuk percobaan lainnya.
10	Jujur	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengajak mahasiswa untuk bersikap jujur dalam mengemukakan pendapat/argumen yaitu argumen yang benar-benar berdasarkan pemikiran sendiri dan bukan dari orang lain. 2. Mengajak mahasiswa untuk tidak melakukan perbuatan curang saat evaluasi, baik saat mengerjakan kuis, UTS, maupun UAS. 3. Mengerjakan tugas dengan jujur, tidak <i>mengcopy</i> dari pekerjaan teman.
11	Disiplin	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memulai dan mengakhiri perkuliahan tepat waktu sehingga mahasiswa pun dapat melakukan hal yang sama. 2. Mengecek kehadiran mahasiswa melalui portal akademik. 3. Meminta mahasiswa untuk mengumpulkan tugas sesuai dengan waktu yang telah diberikan.
12	Percaya diri	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menguasai materi perkuliahan, agar mahasiswa merasa yakin dengan apa yang telah disampaikan. 2. Mengajak mahasiswa untuk dapat menyampaikan pendapatnya secara yakin dan tidak ragu-ragu. 3. Mengajak mahasiswa yakin dengan jawaban permasalahan matematika yang diselesaikannya.
13	Kerja keras	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meminta mahasiswa untuk dapat mengerjakan semua tugas yang diberikan sesuai dengan batas waktu. 2. Meminta mahasiswa untuk menyelesaikan masalah hingga tuntas atau tidak menyerah saat mengerjakan soal-soal baik individu maupun diskusi. 3. Mengajak mahasiswa untuk bekerja keras saat akan menghadapi kuis atau ujian semesteran.
14	Kerja sama	<p>Mengajak mahasiswa untuk dapat bekerja sama dalam berdiskusi kelompok atau mengerjakan tugas-tugas kelompok.</p>

Penanaman nilai-nilai karakter dapat ditunjukkan dengan memberikan keteladanan kepada mahasiswa. Dengan demikian, mahasiswa dapat mencontohkannya dan menjadikannya suatu sikap yang terus dilakukan hingga menjadi seorang guru. Pendidikan karakter tidak hanya sebatas pada pemberian materi atau pengetahuan saja tanpa adanya panutan yang dijadikan contoh, sebagaimana yang diungkapkan Prabowo dan Sidi (2010:8-10) pendidikan karakter harus memperhatikan tiga hal yang penting yaitu keteladanan, pembiasaan, dan koreksi atau kontrol. Nilai-nilai karakter perlu ditanamkan agar dapat mengembangkan potensi dasar agar berhati baik, berpikiran baik, dan berperilaku baik, kemudian memperkuat dan membangun perilaku bangsa yang multikultur dan meningkatkan peradaban bangsa yang kompetitif dalam pergaulan dunia.

Menurut Majid (2012:186-205), ada beberapa metode pendukung penanaman nilai-nilai karakter antara lain menanamkan kejujuran, mengembangkan potensi atau bakat, menjauhi sifat menyontek, menanamkan rasa hormat, menanamkan kepercayaan diri, berpikir induktif, dan mengajarkan sopan santun. Hal ini selaras dengan nilai-nilai karakter yang telah ditanamkan dalam matematika dasar dalam penelitian ini.

Nilai-nilai karakter yang perlu ditanamkan dalam matematika dasar ini tidak dapat dilepaskan dari nilai-nilai yang dibutuhkan mahasiswa ketika mereka terjun di dunia kerja nantinya. Edy Suprpto (2010:8) menyatakan bahwa berbagai penelitian telah menunjukkan nilai-nilai kejujuran, disiplin, percaya diri, bekerjasama dan tanggungjawab merupakan kemampuan-kemampuan penting yang harus dimiliki seorang pekerja agar sukses dalam pekerjaannya. Oleh karenanya penanaman nilai-nilai tersebut menjadi sesuatu yang penting untuk dilakukan.

SIMPULAN DAN SARAN

Nilai-nilai karakter yang perlu ditanamkan berkaitan dalam mata kuliah matematika dasar ini meliputi: religius, rendah hati, sopan santun, rasa ingin tahu, demokratis, kreatif, mandiri, jujur, disiplin, kerja keras, kerjasama, tanggung jawab, teliti, dan percaya diri. Nilai-nilai yang dikembangkan tersebut merupakan bagian integral dari kompetensi yang tertuang dalam capaian pembelajaran Rencana Pembelajaran Semester (RPS) yang berbasis Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI).

Penanaman nilai karakter ini dapat menghidupkan kembali semboyan Tut Wuri Handayani yang selama ini juga sering terlupakan. Ki Hajar Dewantara sebagai pemimpinya memegang 3 (tiga) prinsip yaitu "*Ing ngarso sung*

tulodo, ing madyo mangun karso, tut wuri handayani". Secara keseluruhan semboyan tersebut menanamkan sifat kepemimpinan yang saling bersinergi antara yang memberi contoh dan yang memperhatikan. Prinsip tersebut ditujukan pada guru selaku seseorang yang memimpin siswanya. Begitu juga dosen terhadap mahasiswanya yang menjadi bakal guru bagi siswanya nanti. Ini menjadi dasar pendidikan terutama pendidikan akhlak karena menjadi panutan bagi didikannya dan hal ini tentunya sangat sesuai dengan pendidikan karakter yang masih terus digiatkan. Dengan demikian, nilai-nilai karakter diharapkan selalu dapat ditanamkan dalam setiap proses perkuliahan.

Untuk dapat merancang pembelajaran matematika yang dapat menunjang atau mengembangkan pendidikan karakter, maka perlu identifikasi unsur-unsur atau komponen-komponen yang ada dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran matematika terdapat komponen-komponen antara lain: bahan atau materi pelajaran (matematika), metode, media, dan kegiatan pembelajaran (proses pelaksanaan pembelajaran). Oleh karena itu pengembangan pendidikan karakter bisa dimasukkan ke dalam materi pelajaran, metode yang dipilih untuk digunakan, dan dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdusysykir. 2006. *Ada Matematika dalam Al-Qur'an*. Malang: UIN Malang Press.
- Annisah Kurniati. 2015. Mengenalkan Matematika Terintegrasi Islam kepada Anak Sejak Dini. *Journal of Mathematics Education UIN Suska Riau*, 1(1): 1-8.
- Depdiknas. 2006. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas.
- Edy Suprpto. 2010. Implementasi Pendidikan Karakter Berbasis *Lesson Study* pada Mata Kuliah Analisis Vektor. *Edukasi Matematika dan Sains*, 1(1): 1-10.
- Iyam Maryati dan Nanang Priatna. 2017. Integrasi Nilai-Nilai Karakter Matematika Melalui Pembelajaran Kontekstual. *Mosharafa*, 6(3): 333-344.
- Jailani. 2011. Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian, Pendidikan, dan Penerapan MIPA, Fakultas MIPA, Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2011*, 197-204.
- Klann, G. 2007. *Building Character: Strengthening the Heart of Good Leadership*. San Fransisco, CA: John Wiley and Sons. Inc.

- Lickona, T. 2010. *Character Education: The Return of Character Education. Dalam: A Set of Articles about Character Education*. Yogyakarta: Character Education Program. Yogyakarta State University.
- Lickona, T. 2013. *Education for Character: Mendidik untuk Membentuk Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Majid, Abdul. 2012. *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mualimul Huda dan Mutia. 2017. Mengenal Matematika dalam Perspektif Islam. *Fokus: Jurnal Kajian Keislaman dan kemasyarakatan*, 2(2): 182-199.
- Prabowo, A. dan Sidi, P. 2010. Memahat Karakter Melalui Pembelajaran Matematika. *Proceedings of the 4th International Conference on Teacher Education; Join Conference UPI & UPSI Bandung, Indonesia, pada tahun 2010*, 165-177.
- Rahman, Abdul. 2016. Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Matematika. *Aksioma*, 5(3): 1-7.
- Rosa Susanti. 2013. Penerapan Pendidikan Karakter di Kalangan Mahasiswa. *Al-Ta'lim*, 6 (1): 480-487.
- Sumardiyono. 2004 *Karakteristik Matematika dan Implikasinya terhadap Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Pusat Pengembangan Penataran Guru Matematika.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Diakses di <https://kemenag.go.id/file/dokumen/UU2003.pdf> pada tanggal 12 Februari 2018.
- Fernan Rahadi. 2011. Kasus SMAN 6 Bukti Pemerintah Lupakan Pendidikan Karakter. Diakses di <http://www.republika.co.id/berita/pendidikan/berita-pendidikan/11/09/21/ Irusjk-kasus-sman-6-bukti-pemerintah-lupakan-pendidikan-karakter>

MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK BERBASIS *MACROMEDIA FLASH 8* YANG BERKUALITAS

Irfan Wahyu Prananto ✉

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, UMK

Abstrak

Tujuan penelitian ini yakni mengukur kualitas media pembelajaran tema berbagai pekerjaan dalam bentuk macromedia flash 8. Media pembelajaran tematik merupakan bagian dari perangkat pembelajaran, karena termasuk sumber belajar. Dengan demikian pengukuran kualitas media pembelajaran tematik, dapat mengacu pada pengukuran kualitas perangkat pembelajaran. Acuan pengukuran kreteria yang dapat digunakan untuk mengukur kualitas perangkat pembelajaran, salah satunya adalah kriteria kualitas menurut Nieven. Dalam kreteria Nieven, aspek yang dipenuhi untuk menunjukkan kualitas sebuah media adalah: (1) validitas, (2) kepraktisan, dan (3) keefektifan. Berdasarkan uji yang telah dilaksanakan, didapat rata-rata total validasi sebesar 3,47 dan dalam kategori valid. Tingkat kepraktisan media pembelajaran tematik, guru dan siswa mudah dalam melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tujuan, serta nilai ketuntasan belajar siswa diatas 80% sehingga masuk kategori efektif. Berdasar paparan data, dapat ditarik simpulan media pembelajaran tematik berbasis macromedia flash 8 dalam kategori berkuaitas.

Kata kunci: media pembelajaran, pembelajaran tematik, ukuran kualitas

Abstract

The purpose of this study is to measure the quality of learning media themes of various jobs in the form of macromedia flash 8. Thematic learning media is part of the learning device, because it includes learning resources. Thus the measurement of the quality of thematic learning media, can refer to the quality measurement of learning devices. References criteria measurements thatbe used to measuring tape the quality of learning devices, one of which is the quality criteria according to Nieven. In Nieven's criteria, the aspect that is met to demonstrate the quality of a media is: (1) validity, (2) practicaly, and (3) effectiveness. Based on the test that has been implemented, obtained the average total validation of 3,47 and in the category valid. The level of practicality of thematic teaching media, teachers and students easy in implementing learning in accordance with the objectives, and students' learning value over 80% so that the category into effective. Based on data exposure, it can be drawn conclusions that the thematic learning media based on macromedia flash 8 in the category of qualified.

Keywords: *instructional media, thematic learning, quality of measurement*

✉Alamat korespondensi:
Kampus UMK Gondangmanis, Bae Kudus Gd. L. Lt I PO. BOX 53 Kudus
Tlp (0291) 438229Fax. (0291) 437198
E-mail: irfan.wahyu@umk.ac.id

ISBN: 978-602-1180-70-9

PENDAHULUAN

Tujuan pembangunan nasional yang telah dituangkan dalam UUD 1945 ialah mencerdaskan kehidupan bangsa. Hal senada juga dijelaskan dalam garis besar haluan negara (GBHN) dengan menitik beratkan pada bidang pendidikan. Pergantian kurikulum dari KTSP menjadi Kurikulum 2013 membuat guru menempuh cara instan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut nampak pada proses pembelajaran, guru menggunakan metode konvensional yang menempatkan siswa sebagai object sebuah pembelajaran, dan mengandalkan buku guru serta buku siswa tanpa menambah dengan media pembelajaran yang mampu menunjang proses pembelajaran yang dilakukan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat, secara tidak langsung menuntut guru membuat sebuah upaya pembaruan dalam proses pembelajaran dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi. Tuntutan perkembangan IPTEK tersebut antara lain guru mampu mengoperasikan alat atau media yang telah tersedia, bahkan mengembangkan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran bagian dari sumber belajar bagi peserta didik. Sumber belajar dapat dipahami sebagai bagian dari perangkat pembelajaran, dengan berbagai interaksi yang terjadi antara pembelajar dan objek pembelajaran. Sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran tidak terpaku pada alat dan bahan yang digunakan. Sumber belajar mencakup segala sesuatu yang membantu proses pembelajaran sehingga mempermudah individu yang belajar dalam mencapai tujuan dan menunjukkan kompetensi, sehingga sumber belajar dapat berbentuk manusia, fasilitas, dan anggran. Seel dan Rechey (1994), menyebutkan bahwa sumber dari belajar merupakan rujukan yang menopang pembelajaran, yang di dalamnya *ter-include* materi pendukung dan lingkungan pendukung belajar.

Kata media berasal dari Bahasa latin, yakni *medius* yang secara harfiah berarti tengah atau pengantar. Media secara garis besar dipahami sebagai manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi di mana peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap (Gerlach & Ely, 1971). NEA (*National Education Association*) memberikan batasan yang berbeda tentang media yaitu bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca.

Dengan batasan-batasan yang ada dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu alat komunikasi, baik cetak maupun audio visual, yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari pengirim ke penerima pesan dan merangsang siswa untuk belajar.

Tujuan penelitian ini adalah mengukur kualitas media pembelajaran tematik, yang berbentuk *macromedia flash 8*. Media tematik tersebut, merupakan produk pengembangan dari penelitian tesis yang telah dilakukan. Media dikembangkan dalam bentuk *macromedia flash 8* sehingga lebih interaktif. Bentuk media ini dipilih dikarenakan efektif memperbaiki hasil belajar object pembelajaran, dan cocok digunakan dalam mengajar sebuah materi. Dengan media pembelajaran interaktif ini, didapat iklim afeksi secara individual, terjadi umpan balik dalam pembelajaran, serta meningkatkan motivasi belajar. Tema pembelajaran yang dipilih adalah tema keempat pada kelas IV, dengan membatasi pengembangan pada sub tema pertama jenis-jenis pekerjaan. Sub tema ini dipilih, karena merupakan tujuan para peserta didik nantinya, sehingga perlu diperkenalkan lebih interaktif. Dalam penelitiannya, disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan efektif (Prananto, 2017). Pengukuran kualitas media tematik tersebut merujuk pada pengukuran perangkat pembelajaran. Kerangka acuan yang digunakan adalah kriteria valid, praktis, dan efektif (Nieveen, 1999). *Framework* pengukuran tersebut sudah sering digunakan dalam mengulas kualitas sebuah perangkat pembelajaran. Diantaranya adalah penelitian dari Yamasari (2010), yang mengembangkan sebuah media pembelajaran matematika berbasis ICT dengan simpulan penelitian yang menyatakan produk pengembangannya berkualitas. Penelitian tersebut merupakan penelitian yang terkait dengan pengukuran kualitas sebuah media pembelajaran. Namun demikian, karakteristik dan metode yang digunakan dalam mengukur kualitas media ini berbeda.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian gabungan (*mixing methods*) merupakan mata pisau yang dipergunakan mengupas permasalahan ini. Metode ini menggabungkan antara metode kuantitatif dan metode kualitatif. Brannen dalam samsudi (2009) menyebutkan sebagai '*multiple-methods*' setidaknya ada empat alasan mengapa '*multiple-methods*' amat menarik untuk diangkat sebagai

metode penelitian, yakni: *Pertama*, bahwa masih relatif sedikit ruang yang diberikan kepada masalah ini dalam buku metodologi. *Kedua*, masih sedikit studi yang menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif yang secara eksplisit membahas implikasi-implikasi metodologi. *Ketiga*, pada bidang-bidang penelitian sosial dan pendidikan ada perhatian yang terus meningkat terhadap data-data kualitatif yang terbenam/tersimpan dalam waktu yang panjang, dan hanya didekati dengan metode kuantitatif dan data statistik. *Keempat*, perkembangan terakhir dalam bidang sosiologi dan pendidikan, khususnya memasuki tahun 1980-an bahwa metode penelitian memiliki nilai strategis dengan berkembangnya penelitian empiris.

Bryman dalam Samsudi (2009) membagi cara penggabungan ini kedalam tiga cara, yakni: *Pertama*, metode kualitatif sebagai fasilitator penelitian kuantitatif; *Kedua*, metode kuantitatif sebagai fasilitator penelitian kualitatif; dan *ketiga*, kedua metode diberikan tekanan yang sama. Di penelitian ini diambil cara kedua yakni metode kuantitatif difungsikan sebagai penopang metode kualitatif. Dengan demikian metode kuantitatif beradadalam tiga fungsi, yaitu: *Pertama*, metode kuantitatif sebagai dasar data pada latar belakang yang punya nilai guna mengkontekstualisasikan penelitian intensif skala kecil; *Kedua*, metode kuantitatif dapat digunakan untuk menguji hipotesis yang dihasilkan oleh survei kualitatif; *Ketiga*, dengan metode kuantitatif diberikan landasan bagi contoh permasalahan-permasalahan, serta unit-unit penyeimbang pembentuk penelitian berkelanjutan.

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV, di Sekolah Dasar seluruh kecamatan Tlogowungu Kabupaten Pati, dan menggunakan metode *random sampling* dalam menentukan kelas yang diteliti maupun kontrolnya. Sampel yang didapat berjumlah 169 peserta didik, dari enam Sekolah Dasar yang terpilih. Fokus penelitian ini deskripsi kualitas dari media pembelajaran tematik.

Analisis kevalidan diukur berdasarkan penilaian ahli. Aspek yang dinilai dimulia dari kualitas tampilan, penyajian materi, interaksi pemakai, interaksi pada program, dan desain serta komunikasi visual. Analisa kevalidan dimulai dari mencari rata-rata kriteria setiap aspek menggunakan rumus:

$$K_i = \frac{\sum_{h=1}^n V_{hi}}{n} \text{ (Khabibah, 2006)}$$

Keterangan:

K_i : rerata pada kriteria ke- i

V_{hi} : skor perolehan validator ke-h pada kriteria ke- i

I : kriteria yang dinilai

h : validator ahli

Untuk selanjutnya, dari hasil rata-rata kriteria masing-masing aspek ditentukan rata-rata kriteria semua faktor dengan rumus:

$$A_i = \frac{\sum_{h=1}^n K_{ij}}{n} \text{ (Khabibah, 2006)}$$

Keterangan:

A_i : rata-rata faktor ke-i

K_{ij} : rata-rata dalam faktor ke-i kriteria ke-j

i : aspek

j : kriteria/patokan

Tahap terakhir dalam analisa kevalidan adalah menghitung rerata total semua aspek dengan rumus:

$$RTV_{TK} = \frac{\sum_{h=1}^n A_i}{n} \text{ (Khabibah, 2006)}$$

RTV_{TK} : rata-rata total validasi

A_i : rata-rata untuk aspek ke- i

i : aspek

Setelah didapat rerata, selanjutnya dicocokkan dengan kriteria kevalidan yang telah ditetapkan.

$3 \leq \text{rerata validasi} \leq 4$: valid

$2 \leq \text{rerata validasi} < 3$: cukup valid

$1 \leq \text{rerata validasi} < 2$: tidak valid

Kepraktisan didasarkan pada tingkat kemudahan user dalam mengoperasikan, serta kemudahan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan indikator keefektifan, didasarkan pada respon peserta didik dalam pembelajaran dan ketuntasan klasikal yang mencapai lebih dari sama dengan 80% dari total sampel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran dalam bentuk *macromedia flash 8*, beserta angket penilaian diberikan kepada empat ahli untuk divalidasi. Ahli terbagi menjadi dua, yakni dua ahli teoritis dan dua dari praktisi. Angket berisi kriteria-kriteria dari masing-masing aspek yang akan dinilai, dengan rentang skala 1 sampai dengan 4, dan berisi catatan perbaikan jika ada. Aspek yang dinilai dari media pembelajaran tematik berbentuk *macromedia flash 8* meliputi kualitas tampilan, penyajian materi, interaksi pemakai, interaksi pada program, serta desain dan komunikasi visual. Rekapitulasi validasi dari empat ahli ditunjukkan pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Ahli Mengenai Media Pembelajaran Tematik Berbentuk *Macromedia Flash 8*

Aspek	Rata-rata Validator ke-				Rata-rata
	1	2	3	4	
Kualitas tampilan	2,83	3,67	3,67	3,67	3,46
Penyajian materi	3	3,43	3,86	3,86	3,54
Interaksi pemakai	3	3,4	3,6	3,6	3,4
Interaksi ipada program	3,4	3,8	3,8	3,4	3,6
Desain dan komunikasi visual	2,67	3,33	3,83	3,67	3,38
Rata-rata Total Validasi					3,47

Dari hasil validasi, secara umum para ahli menilai baik. Namun demikian, dilembar catatan perbaikan ada beberapa yang harus diperbaiki. Setelah angket terisi, dilakukanlah rekapitulasi menggunakan rumus yang telah rujuk untuk kemudian dikomperkan dengan kriteria yang telah ditentukan. Kriteria yang dipakai adalah sebagai berikut: $3 \leq RTV_{TK} \leq 4$ = Valid; $2 \leq RTV_{TK} < 3$ = cukup valid; dan $1 \leq RTV_{TK} < 2$ = tidak valid. Dari perhitungan diketahui RTV_{TK} (rata-rata total validasi) didapat score 3,47, artinya media pembelajaran tematik berbasis *macromedia flash 8* dalam kategori valid. Ini berarti kriteria pertama (kevalidan) guna menentukan kualitas terpenuhi.

Kriteria kedua untuk menentukan apakah media pembelajaran tematik berbasis *macromedia flash 8* ini berkualitas adalah praktis. Kepraktisan disini dinilai berdasarkan indikator yang telah ditentukan, antara lain; berdasar catatan ahli terdapat sedikit revisi; dari segi object pembelajaran (peserta didik) mudah menggunakan dan mengoperasikan, dengan kata lain kepraktisan secara umum didasarkan pada kemudahan dalam mengoperasikan dan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Catatan kriteria kepraktisan oleh ahli ditunjukkan pada tabel 2, sedangkan untuk rekapitulasi peserta didik ditunjukkan tabel 3.

Tabel 2. Rekapitulasi Masukan Ahli pada Lembar Catatan

Ahli/ Validator Ke-	Catatan/ saran perbaikan	Simpulan
1	Penambahan tombol <i>help</i>	Dapat dipergunakan dengan sedikit revisi
2	Perbaikan <i>font</i> dan penambahan latihan soal	Dapat dipergunakan dengan sedikit revisi
3	Penambahan bentuk convert ke MP 4 atau sejenis	Dapat dipergunakan tanpa revisi
4	-	Dapat dipergunakan tanpa revisi

Tabel 3. Rekapitulasi Penilaian Peserta Didik

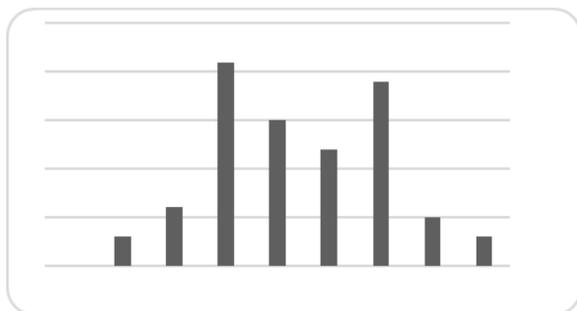
No	Aspek	Rata-rata
1	Pemahaman materi dari sajian media pembelajaran berbasis <i>macromedia flash 8</i>	85
2	Tampilan media pembelajaran tematik berbasis <i>macromedia flash 8</i>	88
3	Minat belajar menggunakan media pembelajaran tematik berbasis <i>macromedia flash 8</i>	82
4	Latihan soal dalam media pembelajaran tematik berbasis <i>macromedia flash 8</i>	80
5	Kebermanfaatan media pembelajaran tematik berbasis <i>macromedia flash 8</i>	90
6	Kebermaknaan media pembelajaran tematik berbasis <i>macrmadia flash 8</i> (memahami materi tanpa dijelaskan kembali oleh guru)	65
Rerata aspek		81,67

Berdasar rekapitulasi yang telah ditunjukkan, dari catatan ahli menyatakan media pembelajaran tematik berbasis *macromedia flash 8* dapat digunakan dengan sedikit revisi, dan setengahnya menyatakan dapat digunakan tanpa revisi, yang artinya telah memenuhi kriteria praktis. Hal tersebut didukung dengan rekapitulasi penilaian dari peserta didik yang mencapai rerata 81,67 %. Dengan demikian, media pembelajaran tematik berbasis *macromedia flash 8* dalam kategori praktis, dikarenakan mencakup indikator yang telah ditentukan.

Kriteria terakhir guna menentukan kualitas media pembelajaran tematik berbasis *macromedia flash 8* tersebut berkualitas adalah efektif. Indikator efektif didapat berdasarkan ketuntasan klasikal mencapai lebih dari 80%. Ketuntasan belajar peserta didik didasarkan perolehan nilai *post test*, perolehan nilai *post test* ditunjukkan dalam tabel 4 dan gambar 1.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Nilai *Post Test*

Interval Nilai	Frekuensi
56 -60	0
61 - 65	3
66 - 70	6
71 - 75	21
76 – 80	15
81 – 85	12
86 - 90	19
91 – 95	5
96 – 100	3
Jumlah (Σ)	86



Gambar 1. Grafik Distribusi Frekuensi Nilai *Post Test*

Berdasar rekapitulasi tersebut, diketahui bahwa dari 86 peserta didik yang mengikuti *post test*, 72 peserta didik mendapatkan nilai diatas 75 (diatas kriteria ketuntasan minimal yang ditentukan). Dari data tersebut, jika dipeersentasekan ketuntasan klasikal yang didapat mencapai 84 %. Dengan demikian, dapat diartikan bahwa media pembelajaran tematik berbasis *macromedia flash 8* efektif, dikarenakan melebihi

kriteria ketuntasan klasikal yang ditentukan sebesar 80%.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tematik berbasis *macromedia flash 8* tersebut berkualitas. Kualitas tersebut ditunjukkan dari terpenuhinya ketiga kriteria yang ditentukan, yakni valid; praktis; dan efektif.

Implikasinya, media pembelajaran tematik berbasis *macromedia fklash 8* ini dapat diimplementasikan dalam pembelajaran tematik kelas IV, tema keempat, sub tema jenis-jenis pekerjaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Gerlach, V. G. & Ely, D. P. 1971. *Teaching and Media. A Systematic Approach*. Englewood Cliffs: Prentice Hall, Inc.
- Khabibah, S. 2006. *Pengembangan Model Pembelajaran Matematika dengan Soal Terbuka untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. Disertasi*. Surabaya: Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Surabaya.
- Nieveen, N. 1999. *Prototyping to Reach Product Quality. p.125-135. from Design Approches and Tools in Education and Training. Van den Akker, jan. et.al. Dordrecht, the Neterlands: Kluwer Academic Publisher.*
- Prananto, I. W. 2017. *Pengembangan Panduan Guru dalam Pembelajaran Terpadu Tema Berbagai Pekerjaan Kelas IV dengan Optimalisasi Pemanfaatan Multimedia. Tesis*. Semarang: Program Pascasarjana Universitas Negeri Semarang.
- Samsudi. 2009. *Desain Penelitian Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Seel, B. B. & Richey, R. C. 1994. *Instructional Technology: The Definition and Domain of the Field*. Washington, DC.: Assosiation for Educational Communication and Technology.
- Yamasari, Y. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT yang Berkualitas. Tesis*. Surabaya: Program Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya.

PERSEPSI GURU TERHADAP PELAKSANAAN USBN 2017 DI SMAN 16 MAKASSAR

Andi Muhammad Ikhsan^{1✉}, Andi Nurul Sahna Bilqis², Rahmawati³, Wilda Inasari⁴

Universitas Negeri Makassar

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi guru serta bahan evaluasi terhadap pelaksanaan USBN 2017 di SMAN 16 Makassar. Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 16 Makassar yang berlokasi di jalan Amanagappa No.8, Baru, Ujung Pandang, Kota Makassar, Sulawesi Selatan. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui lebih mendalam mengenai persepsi guru dengan menghasilkan data deskriptif berupa hasil wawancara terkait persepsi guru mata pelajaran terhadap pelaksanaan USBN di SMAN 16 Makassar. Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian kualitatif sedangkan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data observasi dan wawancara. Instrumen penelitian dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara semi terstruktur. Pelaksanaan penelitian ini menggunakan instrumen pendukung berupa pedoman wawancara yang digunakan untuk menggali beberapa aspek pendukung pelaksanaan USBN 2017. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa USBN ini mampu memotivasi siswa untuk lebih giat lagi belajar, dan guru SMA Negeri 16 Makassar telah memahami dan mengetahui pelaksanaan USBN 2017 ini lalu memberikan pendapat yang baik terhadap pelaksanaan USBN 2017. Selain itu, soal-soal yang diujikan dalam USBN dibuat oleh tim MGMP provinsi dan yang menjadi tim pengawas dalam ujian adalah guru-guru SMA Negeri 16 sendiri. Adapun saran dari hasil penelitian ini yaitu sebaiknya pihak dari pemerintah tetap melaksanakan USBN untuk tahun berikutnya dan diharapkan pihak-pihak dari sekolah khususnya guru untuk memperbaiki proses bimbingannya kepada siswa-siswi.

Kata kunci: persepsi, guru, USBN, SMAN 16 Makassar

Abstract

This research aims to determine teachers perceptions also become evaluationed from implementation of standarized national school examination 2017 at senior high school 16 Makassar. This research was implemented at senior high school 16 Makassar, located at Amanagappa No.8, Baru, Ujung Pandang, Makassar, South Sulawesi. This research was implemented to find out more about the perception of teachers by producing descriptive data like result of interviews related to the perception of subject teachers on the implementation of standarized national school examination in senior high school 16 Makassar. The type of research used is the type of qualitative research while the approach used in this research is descriptive approach. This research uses observation and interview data collection techniques. Instrument of research in this research using semi structured interview technique. The implementation of this research using supporting instruments in the form of interview guidelines used to explore some aspects on the implementation of standarized national school examination 2017. The results obtained show that the standarized national school examination is able to motivate students to be more diligent learning, and teacher of senior high school 16 Makassar has understood and knows the implementation of standarized national school examination 2017 and then give a good opinion on the implementation of standarized national school examination 2017. In addition, the questions tested in the standarized national school examination made by the provincial team and who became the supervisory team in the exam is the teachers of senior high school 16 own. As for suggestions from the results of this research is that the government should continue to implement the standarized national school examination for the next year and expected the parties from schools, especially teachers to improve the process of guidance to students.

Keywords: perception, teacher, standarized national school examination, senior high school 16 Makassar

✉Alamat korespondensi:
Kampus UMK Gondangmanis, Bae Kudus Gd. L. It I PO. BOX 53 Kudus
Tlp (0291) 438229 Fax. (0291) 437198
E-mail: kertaspolos77@gmail.com

ISBN: 978-602-1180-70-9

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu aspek yang penting dalam suatu negara yang dibutuhkan untuk meningkatkan serta memajukan suatu negara. Selain itu, pendidikan dapat diartikan aspek penentu intelektualitas dan sumber daya manusia. Sumber daya manusia yang berkualitas dapat diperoleh dari pendidikan yang berkualitas, sehingga secara tidak langsung pendidikan juga dapat menentukan kesejahteraan masyarakat. Sistem pendidikan yang berkualitas dapat diperoleh dengan evaluasi dari pendidikan itu sendiri.

Evaluasi pendidikan adalah kegiatan menilai yang terjadi dalam kegiatan pendidikan (Daryanto, 2010). Evaluasi dilakukan dengan mengumpulkan fakta secara sistematis untuk menentukan dalam kenyataannya terdapat perubahan dan sejauh mana tingkat perubahan kualitas dari pendidikan itu sendiri. Selain itu, evaluasi dilakukan untuk menilai tingkat keberhasilan yang dicapai dari sistem pendidikan maupun kebijakan pendidikan yang diterapkan oleh pemerintah.

Kebijakan pendidikan yang ada di Indonesia salah satunya yaitu Ujian Nasional (UN) sebagai dasar dalam penentuan kelulusan bagi siswa SMA. Kondisi pendidikan di Indonesia saat ini masih menjadikan Ujian Nasional (UN) sebagai tolok ukur kelulusan siswa. Selain di Indonesia, beberapa negara di ASEAN seperti China, India dan Korea masih menggunakan UN akan tetapi pelaksanaan UN di negara-negara tersebut dilakukan dengan ketat. Hal inilah yang menjadi kekurangan dari pelaksanaan UN di Indonesia karena masih timbul berbagai penyimpangan dari tujuan pelaksanaan UN seperti menurunnya nilai-nilai kejujuran dengan adanya kunci UN yang tersebar di kalangan siswa karena hasil UN yang dijadikan acuan kelulusan siswa.

Penentuan kelulusan dalam pelaksanaan UN tahun 2014 ditentukan oleh pihak sekolah dan negara dimana sekolah mengeluarkan rapor dan melaksanakan Ujian Akhir Sekolah (UAS), sementara negara menyelenggarakan UN. Dengan demikian faktor kelulusan siswa ditentukan oleh nilai rapor, nilai UAS, dan nilai UN. Perbandingan persentase penilaian rapor dengan nilai ujian UAS adalah 60% dengan UN 40%. Berbeda dengan sebelumnya, pelaksanaan UN 2015 pada kebijakan pemerintah yaitu kelulusan tidak lagi ditentukan oleh rapor dan UN. Akan tetapi, kelulusan siswa ditentukan sepenuhnya menjadi pertimbangan sekolah dengan mengacu pada nilai rapor dan UAS (Alawyah, 2015).

Evaluasi tentang UN dari ujian 2016 pada kebijakan, kelulusan tidak lagi ditentukan oleh nilai rapor dan UN. Tetapi kelulusan siswa ditentukan sepenuhnya oleh pihak sekolah yang mengacu pada nilai rapor dan ujian akhir sekolah. UN hanya sebagai tolok ukur penguasaan materi setiap mata pelajaran yang diujikan. Hal tersebut sesuai dengan Permendikbud no. 3 Pasal 1 tahun 2017 sebagai berikut:

“Seluruh satuan pendidikan dari SMP/MTS sederajat sampai SMA/MA/SMK sederajat harus melaksanakan UN, US dan USBN melalui petunjuk POS UN, POS USBN dan POS US. Harus saling koordinasi dari Kemdikbud, Pemerintah Pusat, Pemda/Pemkot dan Pemprov dengan terlaksana UN, US, dan USBN 2017”

Terlepas dari kekurangan pelaksanaan UN di Indonesia, UN telah menjadi salah satu pemersatu bangsa selama bertahun-tahun yang melibatkan seluruh siswa yang ada di Indonesia yang berbeda-beda, baik suku, ras, agama, dan golongan. Berbagai masalah dari pelaksanaan UN menjadi alasan bagi pemerintah untuk memberikan kebijakan yaitu Ujian Sekolah Berstandar Nasional (USBN) yang akan dilaksanakan menjadi penentu kelulusan bagi siswa. Pelaksanaan USBN merupakan kebijakan baru yang dikeluarkan oleh pemerintah dan pada tahun 2017 telah dilaksanakan di seluruh sekolah yang ada di Indonesia. Hal tersebut diketahui dengan adanya Prosedur Operasional Standar Penyelenggaraan Ujian Sekolah Berstandar Nasional tahun pelajaran 2016/2017 oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.

Beberapa pihak yang menyambut positif pelaksanaan USBN ini karena akan mengembalikan hak kelulusan siswa kepada guru, bukan kepada pemerintah. Hasil UN pun bukan sebagai penentu kelulusan. Selain USBN terdapat pula faktor lain yang menjadi penentu kelulusan siswa seperti penilaian kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hal tersebut berarti bahwa bukan hanya dari aspek *hard skill* yang menjadi acuan, namun juga ada *soft skill* sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan kelulusan.

Beberapa pihak yang berperan dalam pelaksanaan USBN yaitu Kementerian, Kementerian Agama, Dinas Pendidikan (Dinas Pendidikan Provinsi dan Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota), Kantor Wilayah Kementerian Agama, Musyawarah Kerja Kepala Sekolah (MKKS), Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) dan sekolah. Peran MGMP dalam penyelenggaraan USBN yaitu menyusun soal USBN sebanyak 75%-80% sejumlah paket yang ditentukan untuk masing-masing mata pelajaran,

menerima 20%-25% soal dari USBN dari Dinas Pendidikan, merakit soal USBN sejumlah paket yang ditentukan dan menyerahkan soal USBN berikut kelengkapannya ke MKSS dengan diketahui oleh Dinas Provinsi/Kabupaten/Kota (Direktorat Jenderal Pendidikan, 2017).

Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini, jalur pendidikan formal dasar dan menengah (Mulyana, 2010). Guru sebagai tenaga profesional mempunyai fungsi, peranan dan kedudukan yang sangat penting dalam mencapai visi pendidikan yaitu, menciptakan insan Indonesia yang cerdas dan kompetitif (Wiyanto, 2012). Terdapat tiga jenjang pendidikan menengah atas yang melaksanakan USBN yaitu SMA, SMK, dan MA. Pelaksanaan USBN untuk SMK terdapat tambahan mata pelajaran yaitu mata pelajaran kejuruan, untuk MA tambahan pada mata pelajaran keagamaan, sedangkan untuk SMA mata pelajaran yang di-USBN-kan tidak terdapat mata pelajaran tambahan seperti di SMK dan MA. Pelaksanaan USBN di SMA 16 Makassar adalah salah satu sekolah yang telah melaksanakan USBN. Adapun alasan peneliti memilih sekolah tersebut dikarenakan kemudahan peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.

Berdasarkan uraian di atas terlihat jelas bahwa guru berperan penting dalam pelaksanaan USBN seperti menyusun soal, pendistribusian soal maupun prosedur pelaksanaan lainnya. Dengan adanya peran penting tersebut tentunya menimbulkan pandangan tersendiri di kalangan guru terkait pelaksanaan USBN tersebut. Hal tersebut yang melatarbelakangi peneliti untuk melakukan penelitian yang berjudul “Persepsi Guru terhadap Pelaksanaan USBN 2017 di SMAN 16 Makassar”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka fokus penelitian pada penulisan ini adalah bagaimana persepsi guru terhadap pelaksanaan USBN (Ujian Sekolah Berstandar Nasional) 2017 di SMAN 16 Makassar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi guru terhadap pelaksanaan USBN 2017 di SMAN 16 Makassar.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan melalui penelitian ini, yaitu:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi mengenai persepsi terhadap

pelaksanaan USBN 2017 di SMAN 16 Makassar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pemerintah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan atau acuan bagi pemerintah untuk mempertahankan atau mengubah kriteria pelaksanaan USBN.

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan pelaksanaan USBN tahun berikutnya.

c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat diharapkan menjadi pembelajaran dan sebagai penunjang bagi peneliti selanjutnya yang meneliti tema yang sama.

Kajian Pustaka

A. Konsep Persepsi

1. Pengertian

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI 2016), persepsi merupakan tanggapan seseorang secara langsung terhadap sesuatu. Persepsi dapat pula diartikan sebagai proses diterimanya rangsang melalui panca indra yang didahului oleh perhatian sehingga individu mampu mengetahui, mengartikan, dan menghayati tentang hal yang diamati, baik yang ada diluar maupun dalam diri individu (Sunaryo, 2004). Selain itu, menurut Kotler & Keller dalam Lelet (2014) menyatakan bahwa persepsi adalah proses yang digunakan oleh individu untuk memilih, mengorganisasi dan menginterpretasi masukan informasi guna menciptakan gambaran dunia yang memiliki arti. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, persepsi merupakan suatu proses dimana individu menerima rangsang dan memberikan pandangan terhadap suatu masalah dari hasil mengamati, menginterpretasi dan mengorganisasi rangsangan yang diterima.

2. Macam dan Indikator Persepsi

Menurut Sunaryo (2004), terdapat dua macam persepsi, yaitu (1) *external perception*, yaitu persepsi yang terjadi karena adanya rangsang yang datang dari luar diri individu dan (2) *self-perception*, yaitu persepsi yang terjadi karena adanya rangsang yang berasal dari dalam diri individu dalam hal ini yang menjadi obyek adalah dirinya sendiri. Adapun indikator dari persepsi yaitu pandangan, tanggapan, dan perasaan. Persepsi dapat terjadi ketika memenuhi beberapa syarat, yaitu adanya objek yang dipersepsi, proses perhatian terhadap objek yang dipersepsikan, adanya alat indera/reseptor, yaitu alat untuk menerima stimulus dari objek tersebut dan syaraf sensor otak merespon dan mengendalikan perilaku.

Saraf sensoris sebagai alat untuk meneruskan stimulus ke otak, yang kemudian sebagai alat untuk mengadakan respon.

3. Faktor-faktor yang Memengaruhi Persepsi

Menurut W. Sarwono (2016) faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi yaitu.

a. Fisiologis

Fisiologis adalah faktor secara alat indera yang menerima rangsangan atau stimulus. Informasi tersebut diterima oleh alat indera lalu diterjemahkan menjadi informasi dalam kognitif individu yang selanjutnya menerjemahkan dan meresponnya.

b. Perhatian

Perhatian adalah tingkat proses perhatian yang diberikan individu terhadap objek tertentu. Semakin besar perhatian individu maka semakin besar pula tingkat persepsi dan informasi yang didapatkan.

c. Minat

Minat individu terhadap stimulus yang dipersepsikan mempengaruhi proses persepsi. Semakin besar minat individu berpengaruh pula mempengaruhi peluang menpersepsikan stimulus tersebut.

d. Kebutuhan

Kebutuhan individu mengelola informasi yang diterima akan mempengaruhi proses persepsi.

e. Pengalaman

Pengalaman individu berpengaruh pula pada proses persepsi. Jika pengalaman individu tersebut positif maka persepsinya juga positif begitu juga jika pengalaman individu tersebut positif maka persepsinya juga positif begitu.

B. Guru

1. Pengertian

Menurut kamus besar bahasa Indonesia Guru (KBBI, 2016) adalah orang yang pekerjaannya mengajar. Guru ialah seorang pendidik profesional dengan tugas utamanya mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini melalui jalur formal pendidikan dasar maupun pendidikan menengah (Permendiknas, 2005). Guru adalah pendidik profesional tugas utamanya mendidik, mengajar, membimbing, dan juga melatih menilai serta mengevaluasi peserta yang diidik pada pendidikan formal dijenjang anak usia dini, pendidik dasar dan menengah (Sembiring, 2009). Berdasarkan beberapa pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa guru ialah seseorang yang pekerjaannya mengajar, mendidik, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik melalui jalur formal baik ditingkat dasar maupun ditingkat menengah.

2. Peran Guru dalam USBN

Sesuai dengan Prosedur Operasional Standar (POS) penyelenggaraan Ujian Sekolah Berstandar Nasional, maka peran guru dalam MGMP terhadap pelaksanaan USBN yaitu.

- a. Menyusun soal USBN sebanyak 75%-80% sejumlah paket yang ditentukan untuk masing-masing mata pelajaran berikut kelengkapannya (format lembar jawaban, pedoman penskoran untuk soal uraian, kunci jawaban untuk pilihan ganda, fakta integritas, tata tertib, daftar hadir dan berita acara) di bawah koordinasi Dinas Pendidikan sesuai kewenangannya.
- b. Menerima 20%-25% soal USBN dari dinas Pendidikan.
- c. Merakit soal USBN sejumlah paket yang ditentukan.
- d. Menyerahkan naskah soal USBN ke MKKS dengan diketahui oleh Dinas Provinsi/Kabupaten/Kota.

C. Ujian Sekolah Berstandar Nasional (USBN)

1. Pengertian

Menurut Peraturan Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor: 08/D/HK/2017 Tentang Prosedur Operasional Standar Ujian Sekolah Berstandar Nasional (POS USBN) Pada Pendidikan Dasar Dan Menengah tahun pelajaran 2016/2017, USBN adalah kegiatan pengukuran capaian kompetensi siswa yang dilakukan sekolah untuk mata pelajaran tertentu dengan mengacu pada standar kompetensi lulusan untuk memperoleh pengakuan atas prestasi belajar.

2. Penyelenggaraan USBN

- a. USBN diselenggarakan oleh sekolah yang terakreditasi dan dikoordinasikan oleh Dinas pendidikan Provinsi, Kabupaten/Kota sesuai dengan kewenangannya.
- b. Sekolah membentuk panitia USBN sekaligus sebagai panitia US yang ditetapkan dengan Keputusan Kepala Sekolah dan dilaporkan kepada Dinas Pendidikan Provinsi, Kabupaten/Kota sesuai dengan kewenangannya.
- c. Panitia USBN dan US terdiri atas ketua, sekretaris, bendahara, dan seksi-seksi sesuai dengan kebutuhan.
- d. Panitia USBN dan US bertanggung jawab penuh atas kerahasiaan, keamanan, dan kelancaran penyelenggaraan USBN dan US mulai dari persiapan, pelaksanaan, sampai dengan pelaporan.
- e. Panitia USBN dan US bertanggung jawab penuh atas pengamanan naskah, pelaksanaan, dan kenyamanan serta ketertiban ruang dan lingkungan sekitar tempat ujian.

- f. Setiap anggota panitia USBN dan US menandatangani pakta integritas untuk menjaga kerahasiaan penyelenggaraan kegiatan ujian dengan jujur.
 - g. Ketentuan lebih lanjut mengenai US diatur dalam POS US yang ditetapkan oleh Sekolah.
3. Mekanisme Penyusunan Soal
- Mekansime penyusunan soal USBN sebagai berikut.
- a. BNSP menetapkan kisi-kisi UN.
 - b. Kementerian menetapkan POS USBN.
 - c. Kementerian menyusun kisi-kisi USBN untuk semua mata pelajaran kecuali pendidikan agama dan budi pekerti.
 - d. Kementerian menyusun dan menetapkan soal sebanyak 20%-25% soal USBN untuk semua mata pelajaran kecuali pendidikan agama dan budi pekerti.
 - e. Dinas Pendidikan Provinsi/Kabupaten/Kota sesuai dengan kewenangan menetapkan MGMP yang akan menyusun soal USBN.
 - f. MGMP menyusun soal USBN sebanyak 75%-80% sejumlah paket yang ditentukan untuk masing-masing mata pelajaran.
 - g. Kementerian menyerahkan 20%-25% soal USBN ke Dinas Pendidikan Provinsi/Kabupaten/Kota sesuai dengan kewenangannya untuk selanjutnya diserahkan kepada MGMP yang telah ditetapkan oleh Dinas Pendidikan Provinsi/Kabupaten/Kota untuk menyusun naskah soal USBN.
 - h. MGMP merakit soal USBN sejumlah paket yang ditentukan untuk masing-masing mata pelajaran.
 - i. MGMP menyerahkan naskah soal USBN berikut kelengkapannya ke MKKS dengan diketahui oleh Dinas Pendidikan Provinsi/Kabupaten/Kota.
 - j. Ketua MKKS mendistribusikan ke kepala sekolah masing-masing, dan
 - k. Sekolah menggandakan naskah soal USBN berikut kelengkapannya sesuai dengan jumlah yang dibutuhkan.

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian kualitatif. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui lebih mendalam mengenai persepsi guru mata pelajaran di SMAN 16 Makassar terhadap pelaksanaan USBN 2017. Penelitian ini akan menghasilkan data deskriptif berupa hasil wawancara terkait persepsi guru mata pelajaran terhadap pelaksanaan USBN di SMAN 16 Makassar.

Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif. Pendekatan deskriptif merupakan suatu cara mendeskripsikan atau menggambarkan sesuatu fakta dan menyuguhkan data apa adanya (Pasaribu, 2005). Pendekatan deskriptif yang peneliti maksudkan dalam hal ini adalah peneliti ingin mengetahui persepsi guru terhadap pelaksanaan USBN 2017 melalui beberapa aspek.

B. Batasan Istilah

1. Persepsi merupakan proses dimana guru mata pelajaran SMAN 16 Makassar memberikan pandangan terhadap penetapan USBN sebagai faktor penentu kelulusan siswa SMAN 16 Makassar.
2. USBN adalah evaluasi pendidikan yang bersifat universal dan berlaku untuk semua siswa SMA (termasuk SMAN 16 Makassar) dan akan menjadi penentu dari kelulusan.

C. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 16 Makassar yang berlokasi di Jalan Amanagappa No. 8, Baru, Kota Makassar, Sulawesi Selatan 90111, Indonesia.

D. Unit Analisis

Unit analisis dalam penelitian ini adalah persepsi guru mata pelajaran yang diujikan dalam pelaksanaan USBN sebagai faktor penentu kelulusan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data observasi dan wawancara. Observasi adalah pengamatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian (Zuriah, 2009). Adapun data yang diperoleh dari observasi berupa jumlah guru yang termasuk dalam mata pelajaran yang diujikan pada USBN. Teknik pengumpulan data dengan wawancara merupakan suatu cara memperoleh informasi penting yang diinginkan dari informan (Zuriah, 2009). Adapun data wawancara yang diperoleh informan yaitu aspek-aspek yang mempengaruhi pelaksanaan USBN di SMAN 16 Makassar.

Pedoman wawancara digunakan untuk menggali lebih mendalam terhadap beberapa aspek yang mempengaruhi pelaksanaan USBN di SMAN 16 Makassar. Teknik pengumpulan data interview atau wawancara dalam penelitian ini akan menggunakan tehnik wawancara semi terstruktur. Semi terstruktur yang dimaksud dalam hal ini yaitu peneliti tidak hanya melakukan wawancara secara terstruktur melainkan hanya untuk menggali aspek-aspek pelaksanaan USBN 2017.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dalam penelitian ini adalah peneliti itu sendiri. Maksudnya peneliti

bertindak sebagai instrumen kunci sekaligus sebagai pengumpul data atau lebih dikenal dengan istilah *human instrument*. Peneliti menentukan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber dari data penelitian, melakukan pengumpulan data, menganalisis data, membuat kesimpulan atas penelitiannya.

Pelaksanaan penelitian ini menggunakan instrumen pendukung berupa pedoman wawancara. Pedoman wawancara digunakan untuk menggali beberapa aspek pendukung pelaksanaan USBN 2017. Adapun teknik pengumpulan data wawancara menggunakan teknik semi terstruktur.

Semi terstruktur yang dimaksud dalam hal ini yaitu peneliti tidak menggunakan pertanyaan secara terstruktur melainkan hanya untuk menggali beberapa aspek-aspek yang terkait pelaksanaan USBN 2017. Pedoman wawancara tersebut digunakan sebagai alat bantu untuk mengumpulkan data dari informan. Penentuan informan sebagai sumber data ditentukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling* digunakan dengan mempertimbangkan berbagai aspek, dalam hal ini guru mata pelajaran yang diujikan di USBN.

G. Teknik Analisis Data

1. Sebelum memasuki lapangan, peneliti kualitatif terlebih dahulu melakukan analisis data. Analisis dilakukan terhadap dua hasil studi pendahuluan, data sekunder, yang akan digunakan untuk menentukan fokus penelitian. Namun demikian, fokus penelitian ini masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah peneliti masuk dan selama di lapangan.
2. Analisis data di lapangan Model Miles dan Huberman
 - a. Reduksi Data
Reduksi data yang dimaksud yaitu merangkum hal-hal pokok dari hasil wawancara terhadap informan. Reduksi data dilakukan untuk memberikan gambaran yang lebih jelas terhadap data dari hasil wawancara yang diperoleh.
 - b. Penyajian Data
Penyajian data dalam hal ini dilakukan secara naratif, dimana hasil wawancara terhadap informan akan dituangkan dalam bentuk naratif (melakukan verbatim dan coding hasil wawancara).
 - c. Penarikan Kesimpulan (Verifikasi)
Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Namun, apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat penelitian kembali ke

lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada bagian ini dipaparkan data tentang persepsi guru SMAN 16 Makassar terhadap pelaksanaan USBN. Pemaparan data yang dilakukan berdasarkan pedoman wawancara yang terdiri atas beberapa aspek, yaitu pengetahuan, persiapan dan pendapat guru SMAN 16 Makassar terhadap pelaksanaan USBN. Aspek pengetahuan meliputi pemahaman, standar kelulusan, dan teknik pembuatan soal kemudian aspek persiapan dan aspek pendapat guru.

1. Pengetahuan Guru SMAN 16 Makassar terhadap pelaksanaan USBN 2017

SMAN 16 Makassar merupakan salah satu sekolah yang melaksanakan USBN pada 20 Maret-23 Maret 2017. USBN merupakan salah satu kebijakan dari pemerintah di bidang pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Kebijakan pelaksanaan USBN merupakan kebijakan baru yang dikeluarkan oleh pemerintah pada tahun 2017 sehingga harus ada adaptasi dari sekolah yang melaksanakan USBN ini. Guru SMAN 16 Makassar sendiri memang telah mengetahui dan memahami adanya pelaksanaan USBN 2017 serta menganggap baik dengan adanya kebijakan pemerintah yaitu pelaksanaan USBN. Hal tersebut sesuai dengan yang diungkapkan oleh subjek 3 (S3) melalui transkrip wawancara dengan kode NS3 002:

“Ee pelaksanaan USBN tahun ini itu kebetulan di sekolahnya saya ini baru untuk tahun ini karena memang rata-rata memang sekolah seperti itu pelaksanaan karena memang ini bagus kenapa karena mendorong siswa untuk lebih giat belajar dan ee di dalam mata e di dalam ujian USBN.”

Hal senada diungkapkan pula oleh subjek 1 (S1) melalui transkrip wawancara dengan kode NS1 003:

“Yaa ee untuk ujian USBN ini itu terkhusus pendidikan agama alhamdulillah karena ini ada merupakan ujian nasional berbasis berstandar nasional yaa baiknya.”

Hal lain yang menjelaskan bahwa USBN adalah kebijakan baru yang dikeluarkan oleh pemerintah adalah dari segi pembuatan soal. Pembuatan soal dibuat oleh satu tim yang disebut MGMP. Hal tersebut sesuai dengan yang diungkapkan oleh subjek 1 (S1) melalui transkrip wawancara dengan kode NS1 003:

"soalnya dari sebahagian dari pusat sebahagian dari provinsi melalui MGMP Provinsi."

Hal senada pun diungkapkan oleh subjek 5 (S5) melalui transkrip wawancara dengan kode NS5 010:

"Nda kalau yang,, oh ee kalau ini memang ada panitia yang ditunjuk khusus. Ya,, melalui MGMP. Iya ada juga yang sudah diberikan pelatihan pembuatan soal. Ya ada memang."

USBN merupakan kebijakan baru maka belum ada ketentuan terkait persentase kelulusan dari USBN itu sendiri. Hal tersebut sesuai dengan yang diungkapkan oleh subjek 1 (S1) melalui transkrip wawancara dengan kode NS1 017:

"Belum ada. Belum ada eee apa namanya belum ada penentuan hasil kelulusan yang dan mudah mudahan 100% nantinya kelulusannya karena ini persyaratan utama untuk lulus nantinya di Ujian Nasional jadi USBN ini harus diselesaikan dulu."

Hal yang senada diungkapkan oleh subjek 2 (S2) melalui transkrip wawancara dengan kode NS2 012:

"untuk kelulusan siswa biasanya itu dari kurikulum dari kurikulum yang eeee data-datanya itu di kurikulum untuk kelulusan siswa karena eee ada memang presentasinya sekian persen dari USBN sekian persen dari UNBK kemudian eee nilai ujian semester dan nilai harian yang diperoleh siswa."

Pengawas yang bertugas dalam pelaksanaan USBN di setiap sekolah ialah guru yang berasal dari sekolah masing-masing termasuk di SMAN 16 Makasar. Begitu pun dengan hasil ujian siswa diperiksa oleh guru di sekolah masing-masing. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh subjek 2 (S2) melalui transkrip wawancara dengan kode NS2 010:

"adaaa eeee beberapa orang terutama yang mengajar di kelas 3 dan dilaksanakan di sekolah."

Hal senada juga diungkapkan oleh subjek 3 (S3) melalui transkrip wawancara dengan kode NS3 013:

"Yang menjadi pengawas itu adalah guru-guru yang ada di sekolah."

2. Tanggapan Guru Mata Pelajaran di SMAN16 Makassar terhadap Pelaksanaan USBN 2017

Sebuah kebijakan yang baru dilaksanakan tentu saja memberikan tanggapan dari yang melaksanakan kebijakan tersebut. Sama halnya dengan pelaksanaan USBN tahun 2017. Tanggapan guru terhadap adanya kebijakan ini sangat baik. Hal tersebut sesuai dengan yang diungkapkan oleh subjek 2 (S2) melalui transkrip wawancara dengan kode NS2 006:

"iya perlu sangat perlu."

Hal yang senada diungkapkan oleh subjek 3 (S3) melalui transkrip wawancara dengan kode NS3 005:

"Iye' perlu sekali. Perlu sekali bahkan kalau bisa pemerintah itu ee lebih awal memng memberikan lebih awal memberikan kisi kisi atau materi materi yang harus ee yang masuk ee kedalam ujian tersebut sehingga kita sebagai guru itu juga apa namanya lebih lama memberikan bimbingan kepada siswa supaya kedepnya ya lebih baik lagi."

Adapun kelebihan dari pelaksanaan USBN 2017 adalah soal yang diberikan berasal dari pusat dan dari provinsi melalui MGMP dan pemeriksaannya dilakukan di sekolah masing-masing sehingga penilaiannya maksimal sesuai dengan kemampuan siswa. Hal ini ini sesuai yang diungkapkan oleh subjek 1 (S1) melalui transkrip wawancara dengan kode NS1 011:

"Eee kelebihannya hm hm kalau kelebihannya yaa ee kalau dibandingkan tahun-tahun soal sebelumnya agak lebih baik ini karena ee sudah mewakili ada yang dari pusat ada yang dari provinsi melalui lewat musyawarah guru mata pelajaran pembuatan soalnya."

Hal tersebut juga senada dengan yang diungkapkan subjek 3 (S3) melalui transkrip wawancara dengan kode NS3 melalui transkrip wawancara dengan kode NS3 004:

"Iya.. kelebihannya itu pertama ee kita sebagai guru tidak lagi ee membuat soal ujian kemudian yang kedua pemeriksaan apa namanya pemeriksaannya juga dilaksanakan secara ee bersama itu sehingga nilai yang diberikan kepada ee siswa itu memang yang maksimal sesuai kemampuannya."

Selain terdapat beberapa kelebihan terdapat pula beberapa kendala dan kekurangan dari pelaksanaan USBN ini yaitu waktu yang terlalu sempit sehingga kurang maksimal pembelajarannya. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan subjek 3 (S3) melalui transkrip wawancara dengan kode NS3 003:

"apa namanya ujian yang eee terlalu mepet waktunya sehingga siswa be siswa itu eee apa ya ee susah untuk eee susah untuk eee bersosialisasi ee dengan ujian tersebut yang pertama kemudian yang keduanya eee karena untuk pertama kalinya ujian ini dilaksanakan jadi prosesnya untuk melaksanakan itu eee masih susah untuk siswa tera apa namanya eeee untuk melakukan kenapa karena apa namanya yang biasanya itu siswa itu guru kami sebagai guru itu memberikan memng kami sudah tahu bahwa materi yang akan diujikan untuk tahun ini itu dalah indikator seperti

ini pokok bahasanya seperti ini tapi tahun ini kan secara nasional makanya itu materinya itu juga secara nasional dan materi kisi kisi yang diberikan itu eee mepet waktunya sehingga itu ee siswa itu agak agak susah untuk eee belajar maksimal dalam menghadapi ujian."

Hal senada pun diungkapkan subjek 2 (S2) melalui transkrip wawancara dengan kode NS2 005:

"karena ini sudah rutin kita laksanakan hanya istilahnya mungkin yang berbeda saya kira kendalanya kalau memang ada mungkin sedikit saja dari segi eeee apa namanya eee sarana dan prasarana ee sama dengan apa rutinitas to sudah rutin kita laksanakan tapi kalau yang lalu lalu kan eee ujiannya itu hanya untuk mata pelajaran-pelajaran tertentu kalau ini semua pelajaran kalau yang tahun-tahun kemarin kan hanya eee mata ujian yang tidak di UN kan kalau ini semua mata pelajaran diikutkan termasuk mata pelajaran yang di UN".

3. Persiapan Guru Mata Pelajaran SMAN 16 Makassar Menghadapi USBN 2017

Seperti pada ujian-ujian yang lain, sebelum menghadapi ujian khususnya USBN ini siswa maupun guru pasti memiliki persiapan. Banyak hal yang perlu dipersiapkan guru mata pelajaran untuk menghadapi USBN ini. Seperti yang diungkapkan oleh subjek 1 (S1) melalui transkrip wawancara dengan kode NS1 015:

"eee persiapannya ya seperti itu tadi kita memberikan bimbingan jadi sebelumnya semua materi kita sudah berikan kemudian diberikan bimbingan berdasarkan buku panduannya"

Selain mempersiapkan segala hal yang dibutuhkan dalam persiapan USBN, para guru pun memiliki strategi atau cara atau tips dalam hal mengajar sebagai bagian dari persiapan menghadapi USBN. Seperti yang telah diungkapkan oleh subjek 4 (S4) melalui transkrip wawancara dengan kode NS4 014:

"Tipsnya dua, tiga kalau perlu guru seharusnya mengajar siswa seharusnya menerima dan tidak memandang enteng dan orang tua mendukung dari belakang"

Hal ini senada dengan yang diungkapkan oleh subjek 3 (S3), mengenai tips mengajar untuk persiapan menghadapi USBN 2017. Ungkapan subjek 1 (S1) melalui transkrip wawancara dengan kode NS1 019:

"Itu tadi salah satunya saya adakan pengayaan, peenguulungan kembali kepada siswa untuk mempelajari jadi tips tips saya itu selama menghadapi usbn itu berdasarkan kisi kisi yang saya terima dari ketua mgmp

pendidikan agama ee saya berasarkan atas itu ee jadi tips tipsnya itu artinya kita adakan pengulangan pengulangan kembali".

Artinya guru-guru melakukan banyak persiapan dan banyak yang perlu dilakukan sebelum hari ujian itu tiba. Awalnya dengan les, seperti yang diungkapkan oleh subjek 4 (S4) melalui transkrip wawancara dengan kode NS4 013:

"Iya sering, bahkan itu semester terakhir biaya mengajar bukan lagi monoton seperti biasa, mengarah ke pembahasan soal iya iya yah tidak bergaya biasa mi dek".

Les sore ini berkaitan dengan pelajaran tambahan atau proses belajar-mengajar sampai sore hari karena sekolah ini menerapkan sistem *full day school*, seperti yang diungkapkan oleh subjek 2 (S2) melalui transkrip wawancara dengan kode NS2 017:

"tidak karena kita disini belajarnya sampai sore".

B. Pembahasan

Setelah melakukan peninjauan secara ilmiah dan sistematis mengenai persepsi guru terhadap pelaksanaan USBN 2017 di SMAN 16 Makassar maka diperoleh beberapa informasi, yaitu:

1. Pengetahuan Guru SMAN 16 Makassar Terhadap Pelaksanaan USBN 2017

Pengetahuan guru terhadap pelaksanaan USBN tahun 2017 ini sangat baik. Guru SMAN 16 Makassar telah menegetahui beberapa hal terkait pelaksanaan USBN seperti pengawas USBN, standar nilai kelulusan, dan pembuatan soal. Hasil wawancara diperoleh bahwa standar kelulusan dari USBN belum diketahui oleh guru-guru SMAN 16 Makassar. Selain itu, soal-soal yang diujikan dalam USBN dibuat oleh tim MGMP provinsi dan yang menjadi tim pengawas dalam ujian adalah guru-guru SMAN 16 sendiri.

2. Pendapat Guru Mata Pelajaran di SMAN 16 Makassar Terhadap Pelaksanaan USBN 2017

Berdasarkan hasil wawancara, pelaksanaan USBN ini memang perlu dilaksanakan. Adapun persepsi guru terhadap pelaksanaan USBN yaitu siswa lebih termotivasi untuk lebih giat belajar dan pada pelaksanaannya semua mata pelajaran disetarakan sehingga siswa tidak lagi menyepelkan mata pelajaran tertentu. Persepsi lain guru terhadap pelaksanaan USBN dianggap lebih baik dari ujian tahun sebelumnya dikarenakan soal yang diujikan telah mewakili soal dari provinsi dan pusat yang diwadahi oleh MGMP. Alasan lain guru SMAN 16 Makassar setuju dengan pelaksanaan USBN karena mereka menilai sistem penilaian guru terhadap kemampuan siswa lebih maksimal dibandingkan ujian sebelumnya. Sedangkan untuk kekurangan pelaksanaan USBN terdapat

pada waktu persiapan yang terlalu singkat, sedangkan kelebihan dari pelaksanaan USBN ini adalah soal yang diujikan adalah soal berkualitas dari provinsi dan pusat.

3. **Persiapan Guru Mata Pelajaran SMAN 16 Makassar Menghadapi USBN 2017**
Berdasarkan hasil wawancara, sebelum pelaksanaan USBN ada beberapa upaya yang dilakukan oleh guru Mata Pelajaran yaitu memberikan pengayaan kepada siswa untuk menghadapi USBN. Berbagai tips telah diberikan kepada siswa untuk lebih giat lagi belajar.

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa dari aspek pengetahuan (pemahaman, standar kelulusan, dan teknik pembuatan soal kemudian aspek persiapan dan aspek pendapat guru) Pelaksanaan USBN tahun 2017 sudah diketahui oleh guru-guru SMAN 16 Makassar dan memberikan respon yang baik terhadap pelaksanaan USBN tahun 2017. Persentase kelulusan dari USBN belum diketahui secara pasti karena kebijakan ini baru dilaksanakan. Selain itu, Pembuatan soal dilakukan oleh MGMP dan beberapa dari pusat. Upaya akademik yang dipersiapkan untuk menghadapi USBN adalah mengadakan pengayaan kembali mengenai materi pelajaran berdasarkan kisi-kisi USBN. Menurut guru-guru SMAN 16 Makassar, USBN sangat perlu dilaksanakan USBN untuk tahun-tahun selanjutnya.

B. Saran

Adapun saran dari hasil penelitian ini yaitu:

1. **Bagi Pemerintah**
Sebaiknya pihak dari pemerintah tetap melaksanakan USBN untuk tahun berikutnya.
2. **Bagi Sekolah**
Bagi menghadapi USBN jika dilaksanakan lagi untuk tahun depan, diharapkan pihak-pihak dari sekolah khususnya guru untuk memperbaiki proses bimbingannya kepada siswa-siswi.
3. **Bagi Peneliti**
Diharapkan bagi peneliti lain menjadikan hasil penelitian ini acuan yang relevan dalam penelitian selanjutnya mengenai USBN.

DAFTAR PUSTAKA

- Alawayah, F. 2015. Perubahan Kebijakan Ujian Nasional (Studi Kasus Pelaksanaan Ujian Nasional 2015). *Jurnal Aspirasi*, 32 (2).
- Daryanto. 2010. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. 2016. *Prosedur Operasional Standar Penyelenggaraan Ujian Sekolah Berstandar Nasional Tahun Pelajaran 2015/2016*. Jakarta.

Mulyana, A.Z. 2010. *Rahasia Menjadi Guru Hebat*. Jakarta: PT. Grasindo.

Lelet, F.H. 2014. Motivasi dan Persepsi terhadap Keputusan Pembelian pada KFC Cabang Boulevard Manado. *Motivasi dan Persepsi*, 2 (1): 551-552.

Pasaribu, R.B.F. 2005. *Analisis Penentuan Populasi dan Sampel*. Media Grup: Jakarta.

Sunaryo. 2004. *Psikologi Untuk Keperawatan*. Jakarta: EGC.

W. Sarwono Sarlito. 2016. *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta: Raja Grafindo Persada (Rajawali Perss).

Wiyanto, A. & Mustakim. 2010. *Panduan Karya Tulis Guru*. Yogyakarta: Galangpress.

Zuriah, N. 2009. *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

PLAYGROUND PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENGEMBANGAN GERAK LOKOMOTOR ANAK DI ERA DIGITAL

Mohammad Syafruddin Kuryanto✉

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus

Abstrak

Permainan adalah salah satu hal yang menarik perhatian anak-anak. Melalui permainan seorang guru dapat mendidik gerak anak sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Pendidikan gerak merupakan suatu pendidikan tentang gerak manusia mulai dari lahir hingga akhir hidupnya. Pada era digital, perkembangan gerak anak juga dipengaruhi oleh perkembangan media dan permainan yang ada di kalangan anak-anak. Munculnya *gadget* dan permainan yang baru membuat anak menjadi lebih tertarik pada *gadget* dan permainan tersebut, sehingga permainan tradisional menjadi semakin ditinggalkan. Permainan di dalam *gadget* pada umumnya memiliki karakteristik yang minim gerak tubuh, sehingga anak yang sering bermain *gadget* menjadi memiliki gerak tubuh yang sangat kurang. Sehingga anak-anak membutuhkan kegiatan atau permainan yang dapat melatih gerak lokomotor yang lebih. Permainan tradisional yang dahulu berkembang di masyarakat memiliki karakteristik yang lebih aktif sehingga dapat merangsang perkembangan gerak lokomotor anak. Agar permainan tradisional tetap berkembang dan menarik perhatian di era digital, perlu adanya suatu media baru yang berhubungan dengan permainan tradisional yang dapat menarik perhatian anak-anak. *Playground* yang berwarna-warni di pusat perbelanjaan sangat diminati anak-anak, dengan berbagai permainan aktif yang desain aman untuk anak-anak. Kehadiran *playground* yang ada diberbagai pusat perbelanjaan dapat dimodifikasi menjadi *playground* dengan berbagai permainan tradisional. Sehingga selain dapat melatih gerak lokomotor anak, anak juga dapat mengenal kearifan lokal yang ada di berbagai daerah.

Kata kunci: *playground* permainan tradisional, gerak lokomotor, era digital

Abstract

The game is one of the things that attract children's attention. Through the game a teacher can educate children's movements according to the child's developmental level. Motor education is an education about human movement from birth to the end of life. In the digital age, the development of child movement is also influenced by the development of media and games that exist among children. The emergence of new gadgets and games make children more interested in the gadgets and games, so the traditional game becomes increasingly abandoned. Games in the gadget in general have a minimal characteristic of gestures, so that children who play gadgets often have a gesture that is lacking. So children need activities or games that can train more locomotor motion. Traditional games that previously developed in the community have more active characteristics that can stimulate the development of child locomotor motion. In order for traditional games to continue to grow and draw attention in the digital age, the need for a new media associated with traditional games that can attract the attention of children. The colorful playground in the shopping center is in great demand for children, with various active games that are design safe for children. The presence of playground in various shopping centers can be modified into playground with various traditional games. So in addition to train the locomotor motion of children, children can also recognize local wisdom that is in various regions.

Keywords: *traditional game playground, locomotor motion, digital era*

✉Alamat korespondensi:
Kampus UMK Gondangmanis, Bae Kudus Gd. L. It I PO. BOX 53 Kudus
Tlp (0291) 438229 Fax. (0291) 437198
E-mail: syafruddin.kuryanto@umk.ac.id

ISBN: 978-602-1180-70-9

PENDAHULUAN

Perkembangan gerak adalah suatu kajian yang selalu berkembang dari masa ke masa. Perkembangan gerak merupakan suatu kajian yang mempelajari tentang perkembangan manusia dari mulai lahir hingga akhir hidupnya di masa atau era kehidupan manusia tersebut. Pada era saat ini sering disebut era digital yang notabene kehidupan sehari-hari sudah dimudahkan oleh segala fasilitas yang dapat memudahkan manusia. Dari kendaraan bermotor, hingga kehadiran *gadget* yang dapat memudahkan segala kebutuhan manusia pada era tersebut. Dengan segala kemudahan tersebut, menyebabkan perubahan pola gerak manusia pada era tersebut. Manusia pada era sebelumnya yang memanfaatkan anggota tubuh untuk mencukupi kebutuhan hidupnya, menjadi memanfaatkan media untuk mencukupi kebutuhan hidupnya.

Hal tersebut menyebabkan gerak tubuh manusia pada era tersebut menjadi berkurang, sehingga dapat dipastikan kemampuan untuk bergerak menjadi berkurang. Sebagai contohnya seorang anak pada jaman dahulu berangkat sekolah dengan jalan kaki dan bermain permainan tradisional yang bersifat aktif sehingga anak pada era tersebut memiliki kemampuan motorik yang baik, sebaliknya pada anak-anak era jaman sekarang dimudahkan dengan media seperti kendaraan, *gadget*, dan permainan yang bersifat pasif sehingga seorang guru, orang tua, dan masyarakat perlu untuk memberikan pendidikan gerak khusus untuk melengkapi kekurangan kemampuan motorik pada anak-anak pada era jaman sekarang.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat juga mengakibatkan adanya perubahan kebiasaan masyarakat tidak terkecuali anak-anak. Dengan adanya teknologi baru yang menarik perhatian masyarakat dapat merubah kebudayaan yang ada dalam masyarakat. Kearifan local yang seharusnya perlu diperkenalkan kepada anak menjadi terlupakan karena tergerus oleh perkembangan teknologi yang semakin pesat. Sejatinya teknologi hadir dengan membawa kemudahan bagi penggunaannya. Kemudahan tersebut mengurangi aktifitas tubuh untuk mengelola tubuhnya sendiri sehingga kuantitas tubuh melakukan aktifitas menjadi berkurang.

Menurut Kartono dalam Richard (2017:14) faktor yang mempengaruhi perkembangan motoric anak adalah faktor hereditas (bawaan dari lahir), faktor lingkungan dapat menguntungkan atau merugikan kematangan fungsi-fungsi organ dan fungsi psikis, serta aktifitas anak yang sebagai

subjek bebas berkemauan, berkemampuan, punya emosi serta mempunyai usaha untuk membangun diri sendiri. Sehingga aktifitas anak juga dapat mempengaruhi perkembangan motoric anak tersebut.

Bermain menggunakan permainan tradisional pada dasarnya lebih banyak memberikan kesempatan kepada anak untuk bersosial kepada lingkungannya. Permainan tradisional setidaknya memerlukan minimal dua orang untuk memainkan permainan tersebut. sehingga mendorong anak untuk belajar bersosial dengan lingkungan sekitarnya. Permainan tradisional juga memiliki banyak nilai-nilai diantaranya yaitu mengasah motoric dan kekompakan anak. Melalui permainan tersebut anak bebas mengekspresikan dirinya dan mengasah ketrampilan motoriknya dengan leluasa.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat menyebabkan tergerusnya minat anak untuk bermain permainan tradisional. Hadirnya *gadget* dengan sederet aplikasi didalamnya sangat menarik perhatian anak-anak. Aplikasi permainan yang ada dalam *gadget* memiliki sifat permainan pasif sehingga menurunkan kuantitas anak untuk mengasah keterampilan motoriknya.

Pada berbagai pusat perbelanjaan banyak terdapat pusat permainan anak-anak berupa playground. Playground pada umumnya menggunakan permainan yang mengasah motoric anak, dengan warna-warni serta tempat bermain yang disajikan aman untuk anak, menjadikan playground selalu ramai dikunjungi anak-anak.

Playground dapat dibuat dengan menggunakan tema permainan tradisional dengan segala kearifan local yang ada pada suatu daerah tersebut. Dengan memadukan playground dan permainan tradisional, disamping kita dapat mengembangkan motoric anak, kita dapat mengenalkan kebudayaan yang ada pada suatu daerah. Sehingga kebudayaan yang ada akan tetap terjaga agar tetap menjadi identitas negara.

Kajian Teoritis Pengertian permainan

Permainan adalah suatu media anak untuk dapat berekspresi sesuka hati mereka, karena didalam permainan tersirat kreatifitas seorang anak. Permainan dapat menjadi suatu proses belajar anak dengan cara memasukkan unsur pendidikan dalam suatu permainan. Sehingga kebutuhan bermain anak tercukupi sekaligus dapat melatih kemampuan motorik anak. Selain mengembangkan kemampuan motorik anak,

permainan juga dapat mengembangkan kemampuan berbahasa, bersosial dengan teman bermain, serta banyak nilai-nilai sosial yang dapat dipelajari anak dalam sebuah permainan.

Fungsi dan manfaat bermain meliputi.

1. Perkembangan bahasa

Kegiatan bermain merupakan tempat anak untuk berbahasa dan berkomunikasi dengan temannya. Dengan bermain anak secara tidak langsung belajar komunikasi dengan temannya dan membuat perbendaharaan kata menjadi lebih beragam.

2. Perkembangan sosial

Dengan bertemu teman sepermainan anak akan belajar tentang berinteraksi dengan temannya, sehingga anak dapat belajar mengalah, memberi, tolong menolong serta belajar sikap sosial yang lainnya

3. Perkembangan moral

Permainan dapat membantu anak untuk belajar tentang sportifitas, kejujuran, kegigihan, kerja keras, dan sebagainya.

4. Perkembangan emosi

Bermain juga dapat menjadi sarana mengembangkan kecerdasan emosi anak, belajar mengendalikan diri, dan juga dapat menjadi wadah untuk relaksasi anak. Pada beberapa jenis permainan juga dapat digunakan untuk sarana terapi gangguan emosi.

5. Perkembangan kognitif

Dengan permainan seorang guru dapat memasukkan unsur pendidikan dalam kegiatan permainan. Dengan memasukkan berbagai konsep bentuk, warna, ataupun jumlah yang dapat merangsang perkembangan intelektual anak. Dalam permainan juga anak dapat belajar mengatasi masalahnya sendiri (*problem solving*) sehingga dapat menguasai lingkungan dan sosialnya sendiri.

6. Perkembangan fisik

Permainan dapat merangsang perkembangan motorik anak ketika permainan tersebut memandu anak untuk menggerakkan otot-otot tubuhnya sehingga mempengaruhi perkembangan fisik dan kepekaan penginderaan anak.

7. Perkembangan kreatifitas

Bermain dapat mendorong anak untuk berfikir kreatif dan memberikan kesempatan pada seorang anak untuk mengeksplor semua idenya tanpa ada rasa takut karena dalam permainan anak memiliki kebebasan dalam bertindak.

Dari berbagai fungsi di atas, menandakan pentingnya bermain bagi perkembangan motorik anak.

Gerak lokomotor

Keterampilan gerak anak adalah aspek yang perlu diperhatikan, karena keterampilan gerak pada anak dapat terjadi cacat keterampilan motorik. Menurut Lutan (1988: 369) cacat keterampilan motorik adalah ketidakmampuan fisik individu menyampaikan stimulus yang cukup terhadap lingkungan di sekitarnya. Hal tersebut akan tercermin dalam setiap penampilan gerak pada anak tersebut. penampilan gerak pada anak tersebut menjadi terganggu dan tidak efisien. Hal tersebut sangat mempengaruhi penampilan gerak sehari-hari anak tersebut.

Gerak dasar lokomotor merupakan gerak dasar yang menyebabkan tubuh menjadi berpindah tempat. Gerakan dasar lokomotor ditandai dengan adanya perpindahan tubuh ke tempat yang lain. Seperti, melompat, berlari, berjalan, meroda, melenting, dan sebagainya. Gerakan-gerakan tersebut merupakan gerakan-gerakan yang melibatkan berbagai otot besar yang ada di tubuh anak. Keterlibatan otot besar tersebut menjadi dasar bagi perkembangan otot tersebut, pertumbuhan otot, daya tahan otot, dan juga daya tahan otot tersebut.

Permainan tradisional

Permainan tradisional merupakan suatu hasil ekspresi dari anak era jaman dahulu yang memuat kearifan lokal yang ada di daerah tempat permainan itu berasal. Dengan budaya indonesia yang begitu beragam, menyebabkan permainan tradisional di indonesia sangat beragam, inovatif, variatif dan kreatif. hasil penelitian kurnianti (2011: 13) menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan serta menghargai orang lain. Pengaruh permainan tradisional memberikan dampak yang besar bagi anak untuk mengembangkan keterampilan sosial dan emosi anak.

Berdasarkan pernyataan tersebut permainan tradisional perlu untuk dipertahankan keberadaannya mengingat besarnya pengaruhnya terhadap perkembangan anak. Upaya-upaya untuk tetap melestarikan keberadaan permainan tradisional dapat diupayakan melalui pengenalan permainan tradisional melalui *playground*

permainan tradisional. Menurut Dhamarmulya (2008: 35) jenis permainan tradisional menurut bentuk permainannya dibedakan menjadi bermain dengan bernyanyi atau dialog, bermain dengan olah pikir, serta bermain dengan adu ketangkasan. Permainan tradisional identik dengan tradisi budaya setempat, sehingga pelaksanaannya sering memasukkan unsur-unsur kearifan lokal dan cerita rakyat yang ada pada suatu daerah asal dari permainan tersebut.

Permainan tradisional juga dapat digolongkan menurut jenis kegiatan. Jenis kegiatan permainan tersebut yaitu.

1. Permainan aktif

Dalam permainan aktif anak melakukan kegiatan yang menggerakkan seluruh otot-otot tubuh dan inderanya. Jenis permainan aktif adalah.

a. Permainan strategi

Kegiatan bermain yang membantu anak memahami kondisi sekitarnya melalui indera-inderanya. Contoh: domikado, hompimpa, dan sebagainya.

b. Permainan fungsional

Kegiatan bermain yang melibatkan panca indera dan kemampuan gerakan dengan tujuan untuk mengembangkan motorik anak. Contoh: donal bebek, dan sebagainya.

c. Permainan membangun

Permainan yang mengajak anak untuk membangun suatu bentuk bangunan dengan media. Contoh: tekongan, boy-boyan, dan sebagainya.

d. Bermain kreatif

Permainan yang merangsang anak untuk menciptakan kreasi dari imajinasinya. Contoh: membuat mobil-mobilan dari kulit jeruk, membuat jaran kepang dari pelepah pisang, dan sebagainya.

e. Permainan karakter

Permainan dimana anak dirangsang untuk memerankan suatu karakter. Contoh: kucing & tikus, ular naga, dan sebagainya.

f. Permainan pertandingan

Permainan yang memiliki aturan dan bersifat kompetitif. Contoh: betengan, sodah manda, dan sebagainya.

2. Permainan pasif

Permainan ini cenderung tidak banyak menggerakkan tubuh, dan hanya menggerakkan sebagian indera saja. Permainan pasif yaitu kegiatan bermain dimana anak membuat kesan jiwanya aktif melalui indera yang ia miliki.

Peran *playground* tradisional terhadap gerak lokomotor

Mengembangkan kemampuan motorik anak dapat dikembangkan melalui permainan tradisional. Namun dengan kondisi tren permainan tradisional yang ada, anak yang memiliki inisiatif untuk bermain permainan tradisional sangat minim. Perlu inovasi untuk menarik perhatian anak agar dapat bermain aktif pada permainan tradisional. Inovasi untuk meningkatkan minat anak agar dapat bermain aktif yaitu dengan menggunakan *playground* (taman bermain). *Playground* yang ada di pusat-pusat perbelanjaan selalu menarik perhatian anak-anak. *Playground* yang biasa di sajikan di pusat-pusat perbelanjaan pada umumnya menggunakan permainan aktif yang cenderung jarang sekali menggunakan permainan tradisional. Dengan memasukkan unsur permainan tradisional dalam suatu *playground* diharapkan dapat juga melestarikan kearifan lokal Indonesia yang kaya akan budaya.

Playground tradisional merupakan perpaduan antara taman bermain yang biasanya menggunakan permainan aktif dan aman untuk anak dengan permainan tradisional yang aktif dikemas dalam suatu area yang ramah anak. Dalam *playground* tradisional terdapat berbagai permainan yang merangsang gerak lokomotor anak sehingga *playground* tradisional merupakan media kreatifitas anak dalam melatih gerak tubuhnya. Dengan menggunakan konsep *playground* yang ramah anak, permainan tradisional dapat menjadi media yang efektif untuk melatih gerak lokomotor anak. Anak-anak dapat berlari, melompat, merangkak, dan melakukan gerak gerak lokomotor lainnya tanpa takut akan jatuh dan sakit.

Banyak tulisan yang membahas tentang pentingnya keterampilan gerak lokomotor pada usia dini. Hal itu dikarenakan kebebasan bergerak anak mempengaruhi perkembangan fisik anak. Menurut Lutan (1988: 368) ide tentang efek kesempatan dan keleluasaan anak untuk bergerak pada usia dini itu mengandung implikasi, terutama terhadap pentingnya pengembangan keterampilan gerak anak pada usia dini, yang tidak saja bermanfaat memacu pertumbuhan badan mereka tetapi juga perkembangan mental mereka. Sedangkan dalam teori kepelatihan dasar Sugiyanto (2007: 104) menyebutkan berdasarkan kecenderungan sifat perkembangan yang terjadi pada individu pada umumnya, sepanjang hidup manusia dapat diidentifikasi periodisasi fase-fase perkembangan.

Pada fase anak usia 6-12 tahun (anak besar) kebutuhan fisik berupa aktifitas beregu, aktifitas mencoba-coba, serta aktifitas yang melatih fisik

dan keberanian. Dalam fase fase perkembangan memiliki kebutuhan motorik tersendiri karena perkembangan tubuh secara anatomis dan fisiologis pada setiap fase-fase perkembangan sangat berbeda. Sehingga kebutuhan motorik dalam fase anak berbeda dengan fase bayi maupun dewasa. Pada usia 6-12 tahun merupakan masa-masa perkembangan kemampuan fisik kekuatan, fleksibilitas, dan keseimbangan, sehingga pada masa tersebut sangat baik untuk mengajarkan anak untuk melatih kemampuan motorik anak.

Pernyataan di atas menyebutkan pentingnya kebebasan gerak anak. Kebebasan gerak anak bermanfaat untuk mamacu pertumbuhan badan dan mental anak. Sedangkan kebutuhan gerak anak pada usia 6-12 tahun yaitu mengembangkan kemampuan fisik berupa kekuatan, fleksibilitas, dan keseimbangan. Sehingga *playground* (taman bermain) sangat bermanfaat bagi perkembangan tubuh anak dalam gerak lokomotor.

Playground tradisional pada era digital

Memperkenalkan kebudayaan pada anak-anak dapat dilakukan dengan banyak hal. Melalui cara yang menyenangkan akan lebih mudah diterima oleh anak-anak sehingga permainan adalah cara paling mudah untuk memperkenalkan kearifan lokal yang ada di daerah tertentu. Perkembangan media semakin pesat, sehingga sedikit demi sedikit permainan tradisional mulai tergantikan oleh permainan baru. Permainan baru yang beredar di era sekarang banyak menggunakan gadget. Permainan yang ada dalam gadget yang beredar, menggunakan permainan pasif yang cenderung tidak menggunakan gerak lokomotor.

Pada era sekarang permainan tradisional sudah mulai tergantikan oleh permainan modern yang menggunakan *gadget* dengan segala permainan pasifnya di dalam *gadget* tersebut. Menurut Cahyono (2011: 1) dan Misbach (2006: 3) dalam prosiding seminar nasional pendidikan inovasi pembelajaran pendidikan berkemajuan menyatakan bahwa permainan digital lebih banyak dimainkan secara statis, sehingga anak bermain dalam keadaan pasif. Anak lebih memilih bermain dengan *gadget* karena mereka sangat tertarik mengenai aplikasi *game* yang ada dalam *gadget*, anak menjadi lebih memilih diam dan memainkan *gadget*-nya. Anak-anak jaman sekarang menjadi lebih banyak berinteraksi pada dunia maya seperti *game online*, sosial media, dan *browsing* di internet dari pada bertanya kepada orang lain. Terlalu banyak memakai *gadget* anak dapat menjadi seorang individu yang cenderung anti sosial dan

kurang percaya diri sebab kurangnya interaksi dengan orang lain.

Pada saat ini permainan tradisional perlu dikembangkan dengan inovasi-inovasi yang baru untuk menarik minat anak. Pasalnya permainan tradisional yang memiliki banyak manfaat bagi anak mulai tergantikan oleh *gadget* yang menarik akan aplikasi *game*-nya. Perkembangan gerak lokomotor anak merupakan suatu proses yang sangat penting, sehingga perlu perhatian khusus untuk merangsang perkembangan gerak anak salah satunya yaitu dengan menggunakan permainan tradisional. Hadirnya konsep taman bermain yang berwarna-warni di berbagai pusat perbelanjaan setidaknya memberikan kontribusi pengembangan gerak lokomotor anak yang mulai tergerus oleh kehadiran *gadget*. Dengan adanya *playground* yang ada di berbagai pusat perbelanjaan, anak menjadi bebas bergerak mengekspresikan imajinasinya sesuai dengan keinginan mereka.

SIMPULAN DAN SARAN

Permainan adalah suatu media anak untuk dapat berekspresi sesuai hati mereka, karena di dalam permainan tersirat kreatifitas seorang anak. Selain mengembangkan kemampuan motorik anak, permainan juga dapat mengembangkan kemampuan berbahasa, bersosial dengan teman bermain, serta banyak nilai-nilai sosial yang dapat dipelajari anak dalam sebuah permainan. Permainan memiliki fungsi dan manfaat meliputi: perkembangan bahasa, perkembangan sosial, perkembangan moral, perkembangan emosi, perkembangan kognitif, perkembangan fisik, serta perkembangan kreatifitas.

Permainan tradisional merupakan suatu hasil ekspresi dari anak era jaman dahulu yang memuat kearifan lokal yang ada di daerah tempat permainan itu berasal. Dengan budaya Indonesia yang begitu beragam, menyebabkan permainan tradisional di Indonesia sangat beragam, inovatif, variatif, dan kreatif. Memperkenalkan kebudayaan pada anak-anak dapat dilakukan dengan banyak hal. Melalui cara yang menyenangkan akan lebih mudah diterima oleh anak-anak sehingga permainan adalah cara paling mudah untuk memperkenalkan kearifan lokal yang ada di daerah tertentu. Hadirnya konsep *playground* (taman bermain) yang berwarna-warni diberbagai pusat perbelanjaan setidaknya memberikan kontribusi pengembangan gerak lokomotor anak yang mulai tergerus oleh kehadiran *gadget*. Dengan adanya *playground* yang ada diberbagai pusat perbelanjaan, anak menjadi bebas bergerak

mengekspresikan imajinasinya sesuai dengan keinginan mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Putri, R.F.N. 2013. Efektivitas Permainan Tradisional Jawa Dalam Meningkatkan Penyesuaian Sosial Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Kecamatan Suruh. *Early Childhood Education*, 2 (1): 8-16.
- Lutan, R. 1988. *Belajar Keterampilan Motorik, Pengantar Teori dan Metode*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan P2LPTK.
- Kusumaningrum, E.M. 2015. Meminimalisir Ketergantungan Gadget Sejak Usia Dini Dengan Memperkenalkan Permainan Tradisional Yang Menarik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Muhamadiyah Ponorogo 7 November 2015*.
- Dhamarmulya, S. 2008. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Kurniati, E. 2011. Program Bimbingan Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional (*Skripsi*). Surakarta: Universitas Muhamadiyah Surakarta.

INTEGRASI *NEUROSAINS* DALAM KURIKULUM UNTUK MEMPERKUAT PENDIDIKAN KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR

Budi Setyo Margono ✉

Islamic International School-Pesantren Sabilil Muttaqien Kediri

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan proses pelaksanaan integrasi neurosains pada kurikulum sekolah untuk mengoptimalkan kerja otak dan mengetahui dampak positif pada perubahan perilaku siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif, dimana melalui metode ini akan dilakukan analisa dan interpretasi terhadap data berupa fakta-fakta sebagai hasil dari penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, pengamatan, kuesioner, dan dokumentasi untuk dibandingkan dan dianalisa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) neurosains dapat diintegrasikan pada kurikulum sekolah secara menyeluruh baik pada intrakurikuler, kokurikuler maupun ekstrakurikuler, (2) siswa merasa nyaman selama proses belajar baik di dalam kelas maupun di luar kelas, (3) siswa memiliki rasa tanggung jawab terhadap lingkungan sekolah. Adapun hambatan pelaksanaan kurikulum terintegrasi dengan neurosains ini adalah sekolah harus menyediakan waktu untuk membekali para guru baru baik dengan cara berbagi, *training* maupun pendampingan guru senior pada guru junior agar bisa segera beradaptasi dalam melaksanakan standar pembelajaran baru ini.

Kata kunci: pendidikan karakter, neurosains, *brain-based learning*

Abstract

The research aims to describe process of the implementation of the neuroscience which is integrated into elementary school's curriculum to optimize the brain's work and to know the positive effect on changing kid's behavior. The research uses qualitative descriptive method by which the data as the result of the research is analyzed and interpreted. Gathering data is done through interviewing, observation, questionnaire and documentation for being compared and analyzed. Result of the research shows that (1) neuroscience is integratable into school's curriculum wholly at intracurricular, cocurricular and extracurricular; (2) student feels comfort during learning process either indoor or outdoor, (3) student has sense of belonging toward the school's environment. The obstacles in conducting it is that school has to provide extra time for sharing, training and guide for junior by senior teacher in order to adapt toward school's curriculum soon.

Keywords: character building, neuroscience, *brain-based learning*

✉Alamat korespondensi:
Kampus UMK Gondangmanis, Bae Kudus Gd. L. It I PO. BOX 53 Kudus
Tlp (0291) 438229 Fax. (0291) 437198
E-mail: budism.education@gmail.com

ISBN: 978-602-1180-70-9

PENDAHULUAN

Neurosains

Perkembangan yang sangat pesat di bidang Neurosains menunjukkan bukti bahwa antara kerja otak dan perilaku (karakter) manusia terdapat hubungan yang erat, dalam arti bahwa proses pembentukan karakter yang mengikuti cara kerja otak makan akan menjadi lebih mudah. Melalui sebuah instrumen yang disebut dengan *Positron Emission Tomography* (PET) dapat diketahui bahwa semua perilaku manusia dikendalikan secara terpadu oleh *brain system* yang terdiri dari *cortex prefrontalis*, *sistem limbik*, *gyros cingulatus*, *ganglia basalis*, *lobus temporalis*, dan *cerebellum*. Pengendalian ini berupa pengaturan kognisi, afeksi, dan psikomotorik, termasuk didalamnya adalah pengaturan IQ, EQ, dan SQ.

Rakhmat (2005) mengungkapkan bahwa perkembangan otak dimulai dengan overproduksi *neuron* pada minggu-minggu pertama kehamilan. Setiap hari diproduksi 250.000 *neuroblast*, sehingga bagian otak paling dalam menjadi penuh sesak. *Neuron-neuron* selanjutnya akan bermigrasi ke lapisan otak paling luar. Setiap neuron mempunyai cabang hingga 10 ribu cabang dendrit, kemudian dendrit menerima impuls listrik dari neuron yang lain dan mengirimkannya melalui akson. Impuls akan berhenti setelah berada pada ujung akson yang membentuk sinapsis, kemudian neurotransmitter menyeberangi celah sinapsis untuk diterima oleh penerima khusus pada neuron berikutnya. Neurotransmitter mampu menyampaikan pikiran dan perasaan seseorang ke seluruh jaringan saraf yang merupakan esensi memori, kecerdasan, kreativitas, dan kemauan.

Rakhmat (2005) menjelaskan bahwa ketika bayi lahir sudah memiliki sebanyak 100 miliar neuron dengan koneksi-koneksi awal yang selanjutnya akan disempurnakan dengan adanya peranan lingkungan. Penyempurnaan otak yang memerlukan jenis-jenis masukan tertentu untuk menciptakan atau menstabilkan struktur yang bertahan lama memiliki batas waktu dan inilah yang disebut jendela peluang. Jendela peluang terdapat pada proses penglihatan, kemampuan linguistik, gerakan, perasaan, musik, matematika, logika, dan lain sebagainya. Jendela peluang yang memberikan batasan pada kelenturan otak, akan dapat dioptimalkan dengan proses belajar yang menumbuhkan, melestarikan, dan mengembangkan sel-sel otak. Otak akan menghasilkan cabang-cabang dendrit yang baru ketika siswa mempelajari sesuatu yang baru, menghadapi tantangan, dan atau membuat kebiasaan-kebiasaan baru.

Berdasarkan hasil penelitian di bidang neurologi, bahwa pertumbuhan sel jaringan otak pada anak usia 0-4 tahun mencapai 50 %, hingga usia 8 tahun mencapai 80 % dan kematangan pada 10-25 tahun. Jika pada rentang usia ini otak tidak mendapatkan rangsangan yang optimal maka perkembangan tidak akan maksimal. Hasil akan semakin baik jika rangsangan ini diberikan terhadap anak sejak usia dini. Dalam kaitanya dengan pendidikan karakter, maka pencapaian hasil belajar akan optimal bila pola pelaksanaan pendidikan karakter ini sesuai dengan tahap-tahap perkembangan berpikir siswa.

Hasil Belajar

Otak mengembangkan lima sistem pembelajaran primer terdiri dari: emosional, sosial, kognitif, fisik, dan reflektif. Kelima sistem tersebut merupakan satu kesatuan dimana sistem ini tidak akan berkembang optimal jika tidak melibatkan komponen sistem yang lain (Jensen, 2011).

Konsep pembelajaran menegaskan bahwa setiap orang memiliki potensi otak yang relatif sama, pembedanya adalah bagaimana mengolahnya. Tipe belajar dan teknik pembelajaran yang relevan menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan dan akan memberikan hasil yang optimal (Nggermanto, 2005). Menurut Rakhmat (2005) otak dapat berubah secara positif jika dihadapkan pada lingkungan yang diberi rangsangan, dan otak akan dapat menjadi negatif jika tidak diberi rangsangan. Menurut Silberman (1996: 17), model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan menjadikan siswa aktif untuk mengeksplorasi seluas-luasnya, baik dengan cara mendengar, melihat, bertanya maupun berdiskusi dengan peserta didik lainnya.

Pencapaian hasil belajar siswa menurut Slameto (2010: 54) dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal yang meliputi segala sesuatu yang ada dalam diri siswa, seperti faktor jasmaniah, faktor psikologis dan faktor kelelahan. Sedangkan faktor eksternal yaitu kondisi di luar diri siswa, yang meliputi faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat. Salah satu faktor eksternal yang ada di sekolah tersebut adalah faktor model pembelajaran. Proses pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan tercipta dari penerapan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, yaitu sesuai dengan bagaimana otak siswa bekerja secara optimal.

Pendidikan Karakter

Karakter seseorang dipengaruhi oleh faktor hereditas dan faktor lingkungan sekitarnya. Model pendidikan yang holistik dapat membentuk karakter manusia secara holistik pula jika

diberikan pada saat yang tepat. Pertumbuhan otak anak-anak seusia SD sedang mengalami pertumbuhan yang pesat. Semakin bagus pola pendidikan karakter di sekolah dasar, semakin bagus pula pemahaman mereka terhadap maksud dan tujuan pendidikan karakter dan akan memudahkan penanganan karakter di jenjang berikutnya, karena telah terbiasa dengan pola hidup yang berkarakter.

Menurut Kasali (2014: 231-232), suatu perubahan perilaku dan sikap perlu didasari dengan perubahan cara berpikirnya terlebih dahulu. Karena setiap proses perubahan belum bisa berhasil sampai manusia mampu memperbarui cara berpikirnya. Otak manusia selalu berkembang, dan dapat berubah menjadi lebih baik atau lebih buruk, tergantung bagaimana manusia melakukan penataan terhadap cara berpikirnya. Ngermanto (2005) mengungkapkan bahwa strategi sekolah yang kreatif dan inovatif dalam mengaplikasikan pendidikan karakter dengan tetap menjaga konten pendidikan moral didalamnya akan menjadikan proses belajar di sekolah menjadi menarik dan bermakna sehingga pencapaian hasil belajar pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik bisa seimbang.

Pendidikan dipengaruhi oleh pikiran sadar dan bawah sadar. Pikiran sadar mencakup tentang: mengidentifikasi informasi yang masuk, membandingkan, menganalisis, dan memutuskan, sedangkan pikiran bawah sadar mengatur tentang kebiasaan, emosi, memori jangka panjang, kepribadian, intuisi, kreativitas, persepsi, serta *belief* dan *value*. Dengan demikian maka pendidikan karakter perlu memberikan penekanan pada level pikiran bawah sadar, *subconscious mind*, agar hasil bisa maksimal (Gunawan, 2008: 178-179).

Keteladanan merupakan hal yang sangat berpengaruh pada pendidikan karakter, karena anak punya sifat dan kecenderungan untuk mencontoh apa yang mereka lihat. Oleh karena itu perilaku guru dan tenaga kependidikan di sekolah juga ikut berperan penting dalam pembentukan karakter anak-anak (Jensen, 2010: 77).

Pembelajaran Berbasis Otak (*Brain-based Learning*)

Konsep pembelajaran yang berorientasi pada pemberdayaan potensi kerja otak siswa agar hasil pembelajaran bisa maksimal. Adapun langkah-langkah implementasi adalah sebagai berikut.

1. *Orchestrated Immersion*: menciptakan lingkungan belajar yang menantang kemampuan berasosiasi dan mengembangkan berpikir siswa dengan rangsangan berupa

pemberian masalah yang bermakna berupa teka-teki, simulasi atau games yang atraktif dan menarik (Nurkhasanah, 2015).

2. *Relaxed Alertness*: menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan merangsang siswa berpartisipasi aktif, selama proses pembelajaran, misalnya pembelajaran di luar kelas, pembelajaran dengan media musik, pembelajaran berupa diskusi kelompok, pembelajaran dengan menggunakan permainan game yang menarik dan lain-lain.
3. *Active Processing*: menciptakan situasi pembelajaran agar siswa membangun pengetahuan mereka sendiri dengan melibatkan semua indera secara aktif; mata mengamati, tangan menulis, mulut untuk berdiskusi, dan demikian anggota badan lainnya.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian lapangan ini menggunakan metode kualitatif dengan pengumpulan data melalui pengamatan deskriptif untuk mengulas bagaimana kurikulum terintegrasi dengan neurosains ini secara praktis di lapangan. Subyek penelitian adalah siswa, guru dan tenaga kependidikan. Wawancara secara terstruktur berupa pertanyaan-pertanyaan yang diajukan pada siswa, guru dan tenaga kependidikan untuk mengetahui keterlibatan mereka secara praktis, hambatan-hambatan yang dihadapi, kelebihan dan kekurangan dalam praktek pembelajaran di lingkungan sekolah sehari-hari. Pengamatan dan dokumentasi terhadap para siswa baik di dalam maupun di luar kelas, pada kegiatan intrakurikuler, kokurikuler maupun ekstrakurikuler. Penelitian dilakukan di Sekolah Dasar *Islamic International School*-Pesantren Sabilil Muttaqien Kediri pada bulan Januari 2018.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Kurikulum Terintegrasi

Penerapan kurikulum terintegrasi ini berupa program pembelajaran yang mengacu pada model pembelajaran *brain-based learning* di ranah intrakurikuler, kokurikuler dan ekstrakurikuler. Penerapan pada ranah intrakurikuler disebut *core program*, pada kokurikuler disebut *supportive program* dan ekstrakurikuler. Tahapan pada *core program* adalah sebagai berikut.

- 1) Pra-Pemaparan: ulasan singkat tentang materi yang akan dipelajari untuk membantu membangun peta konsep pada otak siswa sehingga lebih mudah membangun koneksi dengan materi baru yang akan dipelajari hari itu dengan mempertimbangkan ketertarikan dari

- latarbelakang siswa (Jensen, 2010: 484). Guru bisa membuat *mind mapping* di papan tulis.
- 2) Persiapan: membangkitkan rasa ingin tahu dan rasa senang terhadap materi baru dengan penjelasan awal yang berhubungan dengan pengalaman nyata untuk meningkatkan hasil belajar (Slameto, 2010: 59).
 - 3) Inisiasi dan Akuisisi: memicu antar neuron terkoneksi melalui rangsangan aktivitas berpikir kritis, yakni ketika mereka berdiskusi, mempraktekkan, membuat proyek atau aktivitas lain dalam rangka mencari solusi dari permasalahan yang menantang.
 - 4) Elaborasi: memberikan kesempatan kepada otak untuk memperdalam proses pembelajaran. Aktivitas berupa mengulang informasi yang dipelajari untuk membangun koneksi bermakna antar neuron. Rangsangan berupa kegiatan eksplorasi permasalahan dan dilanjutkan dengan kegiatan diskusi, koordinasi dan presentasi. Mereka belajar mengembangkan pertanyaan dan menemukan solusi.
 - 5) Inkubasi dan Memasukkan Memori: jeda waktu istirahat dan mengulang kembali untuk memulihkan kinerja otak, karena otak akan belajar secara efektif dengan cara berkala dan tidak dalam sekali waktu. Kegiatan bisa berupa peregangan atau relaksasi, mendengarkan musik, menyanyi bersama, senam pendek dan lain-lain.
 - 6) Verifikasi dan Pengecekan: mengkomunikasikan ulang materi yang telah di pahami sesuai kecenderungan masing-masing siswa, melalui pembuatan *mind-mapping*, ringkasan, grafik, presentasi dan lain-lain.
 - 7) Perayaan dan Integrasi: perayaan kecil bersama dengan melibatkan emosi seperti bersorak atau bertepuk tangan untuk meningkatkan kepercayaan diri sebelum akhirnya menutup pelajaran (Sapa'at, 2007).

Tahapan Pembelajaran Sainifik

Terdiri dari 5M, yaitu: mengamati, menanya, menalar, menganalisa, dan menyimpulkan. Melalui kerja sama kelompok siswa dapat saling berbagi, dimana siswa yang lebih paham dapat mengajari temannya yang kurang paham, interaksi terjadi antara guru-siswa, antar sesama siswa. Diakhir kegiatan belajar mereka melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran untuk mengetahui tingkat keberhasilannya, kekurangan dan kelebihannya dan guru akhirnya memberikan pelurusan dan penguatan persepsi belajar siswa.

Tahapan Pembelajaran Kontekstual

Proses pembelajaran pada model ini siswa sebagai subyek pembelajaran akan mengorelasikan

apa yang dipelajari dengan konteks kehidupan nyata agar pembelajaran menjadi bermakna. Guru memfasilitasi proses belajar siswa untuk membangun pengetahuan sedikit demi sedikit dari lingkungan yang sempit lalu diperluas.

Memperhatikan Kecerdasan Majemuk

Pembelajaran memperhatikan keunikan masing-masing anak, yaitu 9 aspek kecerdasan majemuk manusia yang meliputi kecerdasan matematika, visual spasial, intrapersonal, interpersonal, natural, kinestetik dan lain-lain. Semua harus mendapat proporsi untuk berkembang dengan strategi belajar yang bervariasi.

Memperhatikan Gaya Belajar Siswa

Penerapan strategi pembelajaran dengan mempertimbangkan pada 3 kecenderungan gaya belajar siswa, yaitu visual, auditori dan kinestetis. Siswa yang belajar sesuai dengan kecenderungan gaya belajar sendiri akan mengoptimalkan hasil belajar.

Pengembangan Mata Pelajaran untuk Memperkaya Muatan Kurikulum

Untuk memperluas cakupan pengetahuan dan pemahaman yang mendukung terbentuknya karakter islam mata pelajaran pelengkap bermuatan islam yang terdiri dari; bahasa arab, keputrian dan studi Qur'an, sedangkan mata pelajaran pelengkap bermuatan internasional terdiri dari; bahasa Inggris, *conversation* dan *ICT*.

Penataan Kelas yang Dinamis

Setiap kelas memiliki SOP yang sama berupa perangkat kedisiplinan seperti; daftar piket, tata tertib kelas, papan skor kedisiplinan yang berfungsi merangsang kedisiplinan siswa selama pelajaran berlangsung. Akumulasi nilai diumumkan di akhir minggu. Dengan kondisi kelas yang disiplin akan mengoptimalkan proses pembelajaran.

Fasilitas penunjang belajar tambahan di kelas berupa LCD, *Sound System*, AC, meja kursi dengan penataan yang berubah setiap minggu dan *class display* berupa tempelan karya siswa atau alat peraga dari guru membuat siswa belajar tanpa mereka sadari.

Penerapan pada Ranah Kokurikuler

Bertujuan untuk memperluas area aktif dalam otak yang disebut dengan istilah *neuroplastisitas*, karena otak manusia akan terus berkembang sepanjang hayat. Semakin luas wilayah aktif ini maka akan membuat kecerdasan, daya ingat dan daya nalar siswa meningkat pula. Program ini adalah aktivitas pendukung pembelajaran, *supportive program*, yang terdiri

dari berbagai kegiatan yang beragam pada tiap departemen, meliputi.

- a. Hafalan Juz 'Ama
Mengaktifkan kerja otak agar bisa meningkatkan kecerdasan dengan hafalan juzz 'Ama, sebanyak 6 jam pelajaran seminggu berupa hafalan juzz 'Ama mulai kelas 1 hingga kelas 6 yang dilakukan pada pagi hari itu pada jam ke-1 hingga jam ke-3.
- b. Pembelajaran dalam Bentuk Permainan yang Menyenangkan
Masa anak-anak identik dengan masa bermain. Permainan akan merangsang perkembangan; kemampuan bersosialisasi, melatih menghargai orang lain, kemampuan imajinasi pada saat belajar hal yang abstrak, serta mengendalikan emosi anak karena selama bermain akan muncul rasa gembira, senang, tegang, puas, ataupun kecewa. Sehingga mereka mampu menghayati berbagai rasa.

Kearifan Lokal sebagai Sumber Belajar

Permainan tradisional merupakan warisan budaya bangsa Indonesia mengandung nilai-nilai karakter yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Permainan tradisional ini perlu dimodifikasi terlebih dahulu melalui empat model, yaitu model terpisah, terintegrasi, penekanan pada mata pelajaran tertentu, dan model habituasi. Permainan yang mendidik namun memiliki muatan karakter cinta tanah air.

Pemanfaatan Lingkungan sebagai Sumber Belajar

Setiap hari siswa berinteraksi langsung dengan lingkungan. Lingkungan sekolah harus dioptimalkan sebagai sumber belajar untuk memperkuat pendidikan karakter. Guru yang kreatif tentu akan bisa mengembangkan model pembelajaran kontekstual, inkuiri dan lain-lain untuk memanfaatkan lingkungan dengan modifikasi situasi dan kondisi atau penambahan beberapa sarana tambahan sehingga menjadi sarana pembelajaran *outdoor* yang alami, natural, nyata. Nilai-nilai pembelajaran karakter dengan lingkungan ini juga bisa diarahkan pada pembiasaan pemeliharaan lingkungan sekolah yang asri yang bisa mendorong otak berfungsi optimal dalam mengembangkan aspek fisik, emosi, sosial, kreatifitas dan spiritual.

English Day adalah hari-hari dimana semua anggota komunitas sekolah wajib berkomunikasi dengan bahasa Inggris baik di dalam maupun di luar kelas, sehingga membentuk lingkungan sosial yang memotivasi untuk percaya diri menggunakan bahasa Inggris walau tidak lancar. Hari-hari tersebut adalah Senin, Selasa dan Rabu.

Dinten Jawi adalah hari-hari dimana semua anggota komunitas sekolah wajib berbahasa Jawa *kromo inggil* dalam berkomunikasi baik di dalam maupun di luar kelas. Ini akan membentuk lingkungan sosial yang mengkondisikan siswa untuk belajar sopan santun dalam bertutur kata pada yang lebih tua walau kadang bercampur dengan bahasa Jawa *ngoko* atau bahasa Indonesia. *Dinten Jawi* hanya diterapkan pada hari Jum'at saja.

Leadership Program

Leadership program adalah program sekolah yang memiliki fokus untuk mengintegrasikan muatan karakter pada kurikulum sekolah terutama dalam membentuk kedisiplinan, rasa tanggung jawab sosial dan lingkungan. Kegiatan *leadership program* meliputi.

- a) Pembiasaan Karakter yang Baik

Sistem saraf selalu berkembang dan bisa menerima perubahan bila kegiatan itu dihubungkan dengan perasaan dan berulang-ulang. Pembiasaan ini adalah dalam bentuk perilaku, berpikir positif dan berperasaan positif.

Penanaman karakter menggunakan pendekatan intergratif pada semua mata pelajaran dimana nilai-nilai karakter tersebut harus termuat dalam silabus tahunan dan RPP harian. Ditunjang dengan satu jam khusus *Contact Time* dalam seminggu dimana guru dan siswa-siswa bimbingannya mengevaluasi dan merencanakan kegiatan rutin mingguan mereka agar bisa berjalan efektif, menyeluruh dan sistematis baik secara formal, nonformal maupun informal dalam bentuk kurikulum tersembunyi seperti yang dinyatakan oleh Maragustam (2010).

Leadership Program ini berada dalam naungan dan tanggung jawab dari wakil kepala sekolah-kesiswaan yang fokus pada pengembangan *leadership* siswa sebagai bagian dari kurikulum sekolah. Mereka terbagi menjadi kelompok-kelompok kecil yang diamanahi satu tanggung jawab pada salah satu fasilitas sekolah. Dipimpin oleh salah satu dari anggota kelompok itu, di dampingi oleh satu guru pembina mereka memiliki program selama satu tahun sebagai panduan kerja. Tiap kelompok bertanggung jawab atas program mereka dengan selalu berkoordinasi dengan anggota, melaksanakan dan mengawasinya setiap hari. Seminggu sekali mereka mengevaluasi dengan guru pembina. Dalam membuat laporan berkala 2 kali satu semester.

Khalifah Fil Ardl adalah siswa kelas 5 terbaik di bidang akademis dan non akademis pada tahun itu dan ditunjuk menjadi ketua dari semua kelompok *leadership* di sekolah. Masing-masing kelompok tersebut adalah: kelompok *Wallmax* (majalah dinding sekolah), *sickbay* (UKS), *botanic*

garden (kebun sekolah), *musholla*, *living room* (ruang tamu), *sliper area* (tempat sepatu dan sandal semua guru, siswa dan pegawai), *gazebo* (aula dari bambu), *library* (perpustakaan). Dengan demikian proses penanaman karakter ini bisa berjalan setiap hari tanpa mereka sadari sehingga tertanam kuat dalam akal bawah sadar mereka.

b) **Membelajarkan hal-hal yang Baik**

Memberikan pemahaman tentang hal-hal yang seharusnya dilakukan oleh siswa agar secara sadar mereka belajar mengetahui, memahami, menyadari dan berpikir logis tentang arti dari nilai-nilai perilaku yang baik, sehingga bisa mendalami dan menjiwainya.

Sekolah dengan anggota yang semakin bertambah setiap tahun maka akan merasakan betapa sangat beratnya peraturan sekolah. Setelah proses sosialisasi dengan diikuti simulasi dan kemudian diberlakukan untuk umum maka penegakan peraturan harus benar-benar dijalankan sehingga setiap pelanggar akan bisa mengambil hikmahnya dan bagi siswa lain ini merupakan peringatan betapa pentingnya penegakan peraturan adalah untuk kebaikan bersama.

Penegakan peraturan ini berupa catatan akumulasi pelanggaran dan catatan kebaikan disampaikan pada semua siswa usai upacara bendera pada hari senin sehingga bisa menjadi pelajaran bahwa ada kebaikan-kebaikan (disebutkan berikut nama siswa) yang telah ditunaikan oleh sejumlah siswa, namun juga ada pelanggaran-pelanggaran di bidang tertentu (disebutkan) yang dilakukan oleh sejumlah siswa yang lain. Oleh karena detail kebaikan dan pelanggaran disebutkan berulang-ulang setiap minggu maka semua siswa menjadi benar-benar memahami mana yang baik dan mana yang tidak baik.

Contoh kebaikan yang diumumkan ini misalnya jumlah total uang infaq minggu lalu setiap kelas, jumlah pencapaian score yang dicapai setiap kelompok dan alasannya. Contoh pelanggaran yang diumumkan misalnya adalah jumlah siswa yang terlambat tiba disekolah, atau terlambat berada di *musholla* saat adzan sudah berkumandang dan lain-lain. Alasan perlu disampaikan agar siswa lain menjadi lebih paham misalnya karena siswa terlambat maka kegiatan belajar pada kelompoknya juga akan mengalami gangguan. Siswa yang datang terlambat ke *musholla* akan menggagu sholat jama'ah menjadi tidak tepat waktu.

c) **Merasakan dan Mencintai Kebaikan**

diawali dari pola pikir positif terhadap nilai-nilai kebaikan kemudian siswa akan merasakan manfaat dari berperilaku baik itu.

Kegiatan tahunan berupa *charity event* melibatkan siswa secara aktif dimana donasi didapat dari hasil infaq mingguan para siswa, ketika bulan ramadhan salah satu agenda adalah berbagi pada masyarakat sekitar yang membutuhkan bantuan. Anak-anak SD dari sekolah yang berada di pedesaan rata-rata adalah dari kalangan ekonomi menengah ke bawah, pada momen itu biasanya siswa memiliki program berbagi tas sekolah dan alat tulis. Hal ini juga dilakukan saat idhul adha dan zakat fitrah dimana para siswa bergiliran untuk memberikan langsung kepada para penerima. Dengan demikian akan menanamkan kesenangan membantu pada siswa-siswa dari sekolah lain yang membutuhkan melalui pengalaman langsung dan nyata.

d) **Tindakan yang Baik**

Pembiasaan melakukan tindakan terpuji yang dilandasi dengan pengetahuan kesadaran, kebebasan dan kecintaan akan membentuk pengalaman tentang kebaikan, berlanjut merasa cinta kebaikan, kemudian pengalaman kebaikan ini pada akhirnya membentuk karakter. Adanya program bi'ah islamiyah yang mengkondisikan semua anggota komunitas sekolah untuk mengikuti kebiasaan Islam secara rutin seperti: sholat dhuha, sholat dhuhur berjama'ah, mengaji setiap pagi sebelum mulai belajar pelajaran umum, berdo'a setiap kali memulai dan mengakhiri kelas, berjabat tangan dengan guru pada saat tiba dan meninggalkan sekolah, berdo'a bersama sebelum dan sesudah makan dan lain-lain. Penghargaan dan konsekuensi juga diberikan secara rutin pada setiap siswa setiap akhir minggu, setiap 3 bulan sekali dan setiap akhir tahun ajaran dengan berbagai kriteria yang bertujuan memotivasi mereka untuk berkompetisi dalam meraih penghargaan baik jangka pendek maupun panjang tersebut. Kriteria tersebut misalnya adalah: tiba di sekolah *ontime* atau sebelum kegiatan sekolah dimulai, masuk di *musholla* sebelum adzan dikumandangkan, meja paling bersih, paling disiplin di kelas, berpartisipasi aktif dikelas, membantu teman yang membutuhkan dan lain-lain. Semua di catat dan di tulis di papan besar. Karena setiap hari mereka akan melihat pencapaian total *score* kelompok mereka maka akan berefleksi dan memotivasi untuk lebih baik keesokan harinya dengan senang hati. Kesenangan hati ini akan mengantarkanya menjadi karakter.

e) **Keteladanan Segenap Anggota Komunitas Sekolah**

Manusia memiliki kecenderungan belajar dan mencontoh orang lain. Keteladanan memiliki pengaruh besar pada pembentukan karakter anak terutama dari tokoh idola dari lingkungan terdekat. orang tua, guru, pegawai dan teman-teman adalah

lingkungan mereka. Sekolah dengan lingkungan sosial yang ramah, berakhlak mulia, akan mendekatkan pada perbuatan yang mulia pula. Melalui contoh dan keteladanan dari para guru dan tenaga pendidik setiap saat yang terpantau oleh siswa akan mendorong mereka untuk mengikuti, karena karakter bukan ilmu pengetahuan kognitif. Namun dibangun melalui contoh dan teladan yang dilakukan oleh semua warga sekolah secara holistik dengan melibatkan aspek afektif dan psikomotorik, dimensi emosional dan sosial.

f) Kembali pada Islam secara Kafah

Acuan utama semua kegiatan pembelajaran disekolah adalah membentuk kesadaran tentang hakikat hidup, tujuan hidup, melahirkan optimisme, nilai kebajikan pada generasi muda islam untuk memantaskan diri menjadi umat yang siap menerima amanah pada kejayaan Islam di masa depan. Menjadikan seluruh kegiatan pembelajaran dan lingkungan di sekolah bertema tentang islam baik di dalam maupun diluar kelas. Aktivitas berupa penamaan setiap kelas menggunakan nama tempat-tempat bersejarah pada masa kejayaan islam dengan penjelasan singkat tentang nama tersebut, nama-nama tempat/ fasilitas sekolah dengan nama-nama kota-kota bersejarah pada masa kejayaan Islam, memajang foto-foto ilmuwan muslim pada abad kejayaan Islam dengan bidang keahlian mereka/temuan mereka, pesan moral di setiap sudut sekolah dengan motto/hadist yang memotivasi semangat belajar, adanya kegiatan kelas motivasi bertema kepahlawanan para pejuang islam sebagai bagian dari kegiatan mukhoyyam secara regular setiap akhir semester. Sehingga dalam benak setiap siswa akan tertanam pola pikir berada pada suatu kehidupan dengan tatanan Islam yang maju dan penuh keberkahan.

g) Penerapan dalam Ekstrakurikuler

Sekolah memfasilitasi beragam kegiatan ekstrakurikuler yang bisa dipilih oleh siswa berdasarkan minat dan bakat masing-masing, tujuannya agar bakat mereka terasah dan meningkatkan kecerdasan kinaestetis. Kegiatan tersebut meliputi: Robotika, *Taek won do*, Tari, Musik, Melukis, Tartil Qur'an, Pramuka. *Al Banjari*,

SIMPULAN DAN SARAN

Kurikulum berbasis Neurosains adalah upaya membuat proses belajar sesuai dengan kerja otak manusia untuk mengoptimalkan hasil belajar. Integrasi neuosains dalam kurikulum bersifat holistik mencakup intrakurikuler, kokurikuler maupun ekstrakurikuler.

Penerapan pembelajaran neurosains mempertimbangkan tingkat perkembangan otak

berdasarkan usia siswa, pada jenjang TK dan SD adalah usia dimana sel-sel otak mengalami pertumbuhan yang pesat yaitu mencapai 80%. Rangsangan dari berbagai aktivitas dan lingkungan yang baik akan membentuk karakter yang baik dan melekat sepanjang hayat.

Perubahan perilaku dan sikap harus didasari oleh perubahan cara berpikir terlebih dahulu, karena otak manusia selalu berkembang, dan dapat berubah menjadi lebih baik atau lebih buruk.

Pendidikan karakter harus menyentuh pikiran bawah sadar yang mengatur tentang kebiasaan, emosi, memori jangka panjang, kepribadian, intuisi, kreativitas, persepsi, serta *belief* dan *value*.

Kreasi dan inovasi guru dalam mengaplikasikan pendidikan karakter akan menjadikan proses belajar di sekolah menjadi menarik dan bermakna sehingga pencapaian hasil belajar bisa seimbang antara ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

Lingkungan fisik sekolah yang berpengaruh dalam pembentukan karakter siswa meliputi: tatanan sarana dan prasarana sekolah, dan lingkungan sosial seperti teman, guru dan tenaga kependidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, M. dan Andayani. 2013. *Pendidikan Karakter Persepektif Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Agus, N. 2005. *Quantum Qoutient (Kecerdasan Quantum): Cara Praktis Melejitkan IQ, EQ, dan SQ yang Harmonis*. Bandung: Nuansa.
- Akhmad, S. 2010. *Pengembangan Budaya Sekolah*. Diakses melalui <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2010/03/04/manfaat-prinsip-dan-asas-pengembangan-budaya-sekolah/>
- DePorter, B. dan Hernacki, M. 1999. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*, Terjemahan oleh Alwiyah Abdurrahman. Bandung: Kaifa.
- Dirjen Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah. 2007. *Pedoman Pemberdayaan Sekolah Berwawasan IMTAQ*. Jakarta: Depdiknas.
- Fogarty, R. 1991. *The Meaningful School: How to integrate the Curricula*. Illinois. Skylight Publishing, Inc.
- Gunawan, H. 2008. *Pendidikan Karakter*. Bandung: Alfabeta.
- Husen, A. dkk. 2010. *Model Pendidikan Karakter Bangsa*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.

- Jensen, E. & Dabney, M. 2010. *Learning Smarter: The New Science of Teaching*. San Diego, Calif Brain Store.
- Jensen, E. 2011. *Pembelajaran Berbasis Otak* (Cetakan I). Terjemahan oleh Benyamin Molan. Jakarta: PT. Indeks.
- Kasali, R. 2014. *Self Driving: Menadi Driver atau Passenger?* Jakarta: Mizan.
- Khasanah, N. 2013. Membangun Karakter Anak melalui Permainan Anak Tradisional. *Jurnal Pendidikan*, Tahun III, Nomor 1, Februari 2013.
- Lickona, T. 2013. *Pendidikan Karakter Panduan Lengkap Mendidik Siswa Menjadi Pintar dan Baik*. Bandung: Penerbit Nusa Media.
- Maragustam. 2010. *Filsafat Pendidikan Islam Pembentuk Karakter Menghadapi Arus Global*, Jogjakarta: Kurnia Kalam Semesta.
- Rakhmat, J. 2005. *Belajar Cerdas Belajar Berbasiskan Otak*. Bandung: MLC.
- Sapa'at, A. 2007. *Brain Based Learning*. (Online), (<http://matematika.upi.edu/index.php/brain-based-learning>), Diakses tanggal 27 Februari 2018.
- Silberman, M. 1996. *Active Learning: 101 Strategies to Teach Any Subject*. Massachusetts.
- Sudjana, N. & Ibrahim. 2009. *Penelitian dan penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Winkel. W.S. 2012. *Psikologi Pengajaran*. Jogjakarta: Media Abadi.

PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR ANAK MENGGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING* BERBANTUKAN MEDIA WAYANG *ANGKREK* PADA SISWA KELAS 3 SD 3 PADURENAN KUDUS

Much Arsyad Fardani ✉

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar anak pada kemampuan berbicara sesuai dengan *unggah-ungguh basa*. Penelitian dilaksanakan melalui empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas 3 SDN 3 Padurenan, Kecamatan Gebog, Kabupaten Kudus. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, kajian dokumen dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan motivasi belajar siswa kelas III SD Negeri 3 Padurenan pada materi berbicara sesuai dengan *unggah-ungguh basa*. Motivasi belajar siswa meningkat dapat dibuktikan dengan meningkatnya persentase indikator yang meliputi: 1) siswa senang dengan pelajaran. 2) Siswa memperhatikan penjelasan guru. 3) Siswa mencatat materi 4) Siswa mempelajari materi berbicara sesuai dengan *unggah-ungguh basa* di rumah. 5) Siswa mengerjakan tugas. 6) Siswa bertanya kepada guru. 7) Siswa menyenangi metode yang dipakai guru. 8) Siswa menyenangi media yang digunakan guru.

Kata kunci: motivasi belajar siswa, *unggah-ungguh basa*, metode *role playing*, wayang *angkreK*

Abstract

This study aims to improve the motivation of children's learning on the ability to speak in accordance with the basic uploads. Research is done through four stages: planning, action, observation, and reflection. This research uses classroom action research method. Subjects in this study were students of grade 3 SDN 3 Padurenan, District Gebog, Kudus District. Data collection techniques used observation, interviews, document review and test. The result of the research shows that there is an increase of learning motivation of third grade students of SD Negeri 3 Padurenan in speaking materials according to the basic uploads. Increased student learning motivation can be proved by increasing percentage of indicators that include: 1) students are happy with the lesson. 2) Students pay attention to teacher's explanation. 3) Students take note of the material 4) Students learn the material speak in accordance with the upload-base bases at home. 5) Students do the work. 6) Students ask the teacher. 7) Students love the method used by the teacher. 8) Students love the media used by teachers.

Keywords: student learning motivation, *unggah-ungguh basa*, *role playing method*, wayang *angkreK*

✉Alamat korespondensi:
Kampus UMK Gondangmanis, Bae Kudus Gd. L. Lt I PO. BOX 53 Kudus
Tlp (0291) 438229 Fax. (0291) 437198
E-mail: arsyad.fardhani@umk.ac.id

ISBN: 978-602-1180-70-9

PENDAHULUAN

Keterampilan berbicara merupakan salah satu dari empat aspek keterampilan yang harus dikuasai oleh seseorang. Aspek berbicara tergolong dalam aspek keterampilan berbahasa aktif. Semua gagasan atau ide yang dimiliki seseorang dapat diungkapkan melalui aspek keterampilan berbicara. Semua kegiatan manusia tersusun didasarkan pada bahasa. Bahasa berbentuk tulisan dan lisan. Jadi belajar bahasa hakekatnya adalah belajar berkomunikasi, dan berkomunikasi adalah berbicara.

Kegiatan kehidupan bermasyarakat, khususnya masyarakat Jawa memiliki sistem atau adat istiadat yang berbeda dengan masyarakat lain. Masyarakat Jawa mengenal adanya sistem tingkat tutur. Sistem tingkat tutur masyarakat Jawa dibagi dalam tingkatan-tingkatan yang memiliki fungsi masing-masing di dalam kehidupan bermasyarakat. Ragam *ngoko* digunakan untuk berkomunikasi dengan teman sebaya. Sementara ragam *krama* digunakan untuk berkomunikasi kepada orang yang lebih tua (dihormati). Tataran kehidupan orang Jawa, penggunaan unggah-ungguh basa membawa pengaruh besar dalam kehidupan masyarakat. Orang akan memberikan penilaian untuk kepribadian individu dilihat dari cara berbicara mereka dengan lawan bicaranya. Penggunaan unggah-ungguh basa yang tepat juga dapat memberikan penilaian baik terhadap orang yang sedang berbicara. Anak yang dapat berbicara menggunakan unggah-ungguh basa yang tepat akan dianggap sebagai anak yang sopan atau memiliki kepribadian yang baik. Sebaliknya, anak yang tidak bisa menggunakan *unggah-ungguh basa* yang tepat akan dianggap sebagai anak yang tidak sopan atau memiliki kepribadian yang tidak baik.

Ungghah-ungguh basa diajarkan dalam mata pelajaran bahasa Jawa pada tingkat sekolah dasar. Materi unggah-ungguh basa masuk dalam materi keterampilan berbicara, dimana menuntut anak didik untuk bisa berbicara dengan *unggah-ungguh basa* yang baik dan benar. Selain itu, materi unggah-ungguh basa menuntut anak untuk dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Masih banyak ditemukan anak yang mengalami kesulitan dalam mengaplikasikan unggah-ungguh basa ketika berbicara dengan orang lain. Mereka beralasan sukar dan malu untuk mencoba menerapkan unggah-ungguh basa tersebut dalam percakapan mereka.

Sejalan dengan hal tersebut di atas, siswa kelas III SDN 3 Padurenan juga mengalami kesulitan pada keterampilan berbicara dengan *unggah-ungguh basa* yang baik dan benar. Penerapan *unggah-ungguh basa* dalam

pembelajaran bahasa Jawa di kelas III SDN 3 Padurenan masih belum mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Permasalahan ini diakibatkan beberapa faktor, baik dari siswa maupun guru. Salah satu faktor yang berasal dari guru adalah pemilihan metode pembelajaran yang kurang tepat. Metode ceramah dipilih guru dalam mengajarkan materi berbicara menggunakan *unggah-ungguh basa* yang baik dan benar.

Pada observasi awal, ditemukan beberapa anak yang kurang semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Ada sebagian siswa yang terlihat berbicara dengan teman sebangkunya dan ada yang tampak meletakkan kepalanya di atas meja ketika proses belajar mengajar sedang berlangsung. Melihat hal tersebut, guru tidak memberikan respon terhadap situasi yang sedang terjadi, bahkan guru masih terus menerangkan materi unggah-ungguh basa. Metode ceramah yang digunakan dalam kegiatan belajar menyebabkan siswa cepat bosan dalam mengikuti pelajaran. Selain itu, kurang adanya kesempatan bagi siswa untuk praktik berbicara menggunakan *unggah-ungguh basa* yang benar membuat siswa merasa enggan untuk berbicara menggunakan *unggah-ungguh basa*.

Kurang adanya dukungan orang tua juga merupakan faktor penyebab rendahnya keterampilan berbicara siswa menggunakan unggah-ungguh basa yang baik dan benar. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa ketika anak berada di lingkungan keluarga para orang tua tidak membiasakan anaknya untuk berbicara menggunakan unggah-ungguh basa yang baik dan benar. Kondisi ini mengakibatkan munculnya anggapan bahwa berbicara menggunakan unggah-ungguh basa tidak perlu dipelajari. Pembelajaran berbicara menggunakan unggah-ungguh basa pada dasarnya merupakan kegiatan pembelajaran yang berkesinambungan. Hal ini bertujuan agar siswa benar-benar memiliki kemampuan berbicara menggunakan unggah-ungguh basa yang baik.

Dari dua faktor di atas, terlihat bahwa motivasi belajar anak untuk materi berbicara menggunakan *unggah-ungguh basa* yang baik dan benar sangat rendah. Perlu adanya solusi untuk membangkitkan kembali semangat belajar anak agar tercapainya tujuan pembelajaran. Perlu adanya pemilihan metode pembelajaran yang menarik untuk menggantikan metode ceramah. Dengan pemilihan metode yang menarik, dapat meningkatkan motivasi belajar anak pada materi berbicara menggunakan *unggah-ungguh basa* yang baik dan benar. Metode yang dirasa sangat tepat adalah metode *role playing* berbantuan media *wayang angkrek*.

Proses pembelajaran yang tepat untuk keterampilan berbicara adalah dengan cara praktik langsung yang dilakukan oleh siswa. Hal ini berkaitan dengan keterampilan berbicara yang termasuk dalam keterampilan berbahasa yang produktif. Salah satu metode yang menekankan praktik langsung dalam pembelajaran adalah metode *role playing*. *Role playing* adalah suatu kegiatan belajar yang terencana dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan (Zaini, Munthe, dan Aryani, 2001: 101). Metode ini dipilih karena mengajak siswa untuk bertindak layaknya peran yang dimainkan. Metode ini memberikan pengalaman langsung kepada siswa untuk dapat berbicara menggunakan *unggah-ungguh basa* yang baik dan benar. Dalam pembelajaran keterampilan berbicara dengan menerapkan *unggah-ungguh basa* menuntun siswa untuk dapat menggunakan *unggah-ungguh basa* dengan baik dan benar.

Penggunaan metode *role playing* pada materi berbicara menggunakan *unggah-ungguh basa* yang baik dan benar didukung dengan penggunaan media *wayang angkrak*. Karakter wayang yang akan digunakan adalah karakter ayah, ibu, dan anak. Siswa akan memerankan masing-masing karakter dalam proses pembelajaran keterampilan berbicara dengan menerapkan *unggah-ungguh basa*.

Beberapa penelitian yang sesuai dengan penelitian ini adalah, Wang et al (2011) dalam penelitiannya yang berjudul *Research are investigating the impact of Using Games in Teaching English*. Wang melakukan penelitian mengenai dampak permainan pada pembelajaran bahasa Inggris. Dari penelitian tersebut, ditemukan bahwa penggunaan permainan dalam sebuah pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar anak. Selain itu, penguasaan kosa kata bahasa Inggris pada anak juga mengalami peningkatan.

Penelitian yang dilakukan Wang memiliki kesamaan dengan penelitian pada aspek permainan yang digunakan dalam sebuah pembelajaran bahasa. Perbedaannya, penelitian yang dilakukan Wang, ddk. menerapkan permainan dalam pembelajaran bahasa Inggris, sedangkan penelitian ini menerapkan bermain peran dalam pembelajaran bahasa Jawa.

Hasil penelitian Liu (2010) menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar anak ketika pembelajaran bahasa Inggris dilakukan menggunakan metode *role playing*. Siswa lebih termotivasi untuk dapat berbicara menggunakan bahasa Inggris. Peningkatan motivasi belajar anak terlihat sangat signifikan, dimana kondisi awal hanya 39% dari jumlah siswa yang memiliki motivasi belajar. Setelah dilakukan penelitian

menggunakan metode *role playing* motivasi anak meningkat menjadi 81%. Sejalan dengan Liu, penelitian ini meneliti kemampuan berbicara pada siswa dan metode yang dipakai sama-sama menggunakan metode *role playing*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Liu terletak pada permasalahan yang hendak diatasi. Penelitian Liu mengatasi permasalahan kemampuan berbicara anak menggunakan bahasa Inggris, sementara penelitian ini mengatasi permasalahan pada kemampuan berbicara anak menggunakan *unggah-ungguh basa* yang baik dan benar.

Untuk mendukung penelitian ini, dilakukan kajian teori sebagai landasan dalam penelitian ini. Brown (2004: 140) mengemukakan bahwa berbicara merupakan produk kreatif yang berkonstruksi dalam linguistik dapat membuat pembicara memilih kosakata, struktur, dan percakapan atau wacana tertentu. Kemampuan berbicara adalah kemampuan mengungkapkan bunyi-bunyi artikulasi atau mengucapkan kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan (Arsjad dan Mukti, 1991: 17). Berbicara digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan pikiran dan gagasannya kepada lawan bicarannya. Kemampuan berbicara antar individu tidaklah sama. Ada individu yang dapat dengan mudah menyampaikan gagasannya kepada lawan bicarannya, disatu sisi ada pula individu yang mengalami kesulitan dalam menyampaikan gagasannya kepada lawan bicarannya. Perbedaan ini diakibatkan adanya beberapa faktor yang mempengaruhinya.

Azhar (1991: 17-22) berpendapat ada sejumlah faktor kebahasaan dan non kebahasaan yang menunjang keefektifan berbicara. Faktor kebahasaan tersebut antara lain yang pertama adalah faktor ketepatan ucapan. Seorang pembicara harus membiasakan diri mengucapkan bunyi-bunyi bahasa secara tepat. Pengucapan bunyi bahasa yang kurang tepat, dapat mengalihkan perhatian pendengar.

Faktor yang dua adalah penempatan tekanan, nada, sendi, dan durasi yang sesuai. Kesesuaian tekanan, nada, sendi, dan durasi merupakan daya tarik tersendiri dalam berbicara. Bahkan kadang-kadang menjadi faktor penentu. Walaupun masalah yang dibicarakan kurang menarik, dengan penempatan tekanan, nada, sendi, dan durasi yang sesuai akan menyebabkan masalahnya menjadi menarik.

Faktor nonkebahasaan juga menunjang keefektifan berbicara. Faktor nonkebahasaan tersebut antara lain sebagai menunjukkan sikap wajar dan tenang. Pembicara yang tidak percaya

diri akan memberikan kesan pertama yang kurang menarik. Selain itu pandangan harus diarahkan kepada lawan bicara. Ada beberapa pembicara ketika berbicara pandangannya mengarah ke atas atau menunduk. Hal ini mengakibatkan berkurangnya perhatian pendengar kepada pembicara. Lebih baik diupayakan pendengar terlibat dan diperhatikan.

Pada penelitian ini keterampilan berbicara yang akan diteliti adalah kemampuan berbicara menggunakan *unggah-ungguh basa* dalam bahasa Jawa. Sasangka (2010: 1) mengutarakan bahwa *unggah-ungguh basa* atau *undha usuk basa* yang lazim pula disebut dengan tingkat tutur bahasa merupakan suatu kekayaan budaya yang dimiliki oleh beberapa suku di Indonesia, terutama dimiliki oleh suku Jawa, Sunda, dan Bali. *Unggah-ungguh basa* merupakan khasanah kekayaan budaya yang dimiliki oleh masyarakat penuturnya. Dalam kehidupan sehari-hari, masyarakat Jawa masih menganggap *unggah-ungguh basa* sebagai kebudayaan yang tidak boleh dihilangkan. Bahkan penilaian sikap seseorang bias dilihat dari penggunaan *unggah-ungguh basa* ketika mereka berbicara.

Penelitian ini menemukan rendahnya motivasi belajar anak pada materi berbicara menggunakan *unggah-ungguh basa* yang baik dan benar. Dalam sebuah proses belajar, motivasi sangat diperlukan demi tercapainya tujuan pembelajaran itu sendiri. Beberapa ahli mengemukakan motivasi merupakan faktor pendorong seseorang untuk beraktifitas (Fathurrohman dan Sutikno, 2007: 19). Bisa diartikan bahwa motivasi menjadi daya penggerak untuk melakukan kegiatan belajar mengajar. Motivasi dapat muncul karena adanya rasa ingin tahu yang mendorong siswa untuk belajar sungguh-sungguh demi tercapainya tujuan yang diharapkan.

Penyelesaian masalah pada penelitian ini dengan menerapkan metode *role playing*. penggunaan metode *role playing* didasarkan pada pendapat beberapa ahli yang mengemukakan bahwa metode *role playing* dapat memberikan dampak yang sangat signifikan terhadap proses belajar siswa.

Bermain peran adalah perwujudan dari cara bertingkah laku orang-orang tertentu dalam posisi yang membedakan peranan masing-masing dalam suatu organisasi atau kelompok di masyarakat yang berfungsi untuk memberikan pengalaman yang bermanfaat bagi siswa (Siebermen, 2006: 55). Metode *role playing* merupakan salah satu metode yang menekankan adanya permainan peran dalam sebuah pembelajaran. *Role playing* adalah kegiatan belajar yang dirancang untuk mencapai tujuan

belajar (Zaini, Munthe, dan Aryani, 2007: 101). Oleh karena itu, penggunaan metode *role playing* memberikan pengalaman secara langsung kepada siswa dalam mempelajari keterampilan berbicara menggunakan *unggah-ungguh basa* yang baik dan benar.

Penggunaan metode *role playing* memerlukan bantuan media untuk dapat menarik minat anak dalam memainkan peran. oleh karena itu, media *wayang angkre* dirasa sangat tepat digunakan sebagai media pendamping dari metode *role playing*. *Wayang angkre* merupakan sebuah permainan anak yang berwujud wayang. Hanya saja karakter yang digunakan pada *wayang angkre* tidak sama dengan karakter pada wayang kulit. *Wayang angkre* lebih banyak menggunakan karakter manusia. Wayang ini dapat digerakkan menggunakan seutas tali untuk menggerakkan kedua tangan dan kaki wayang. Tokoh karakter yang digunakan adalah tokoh ayah, ibu, anak, siswa, dan guru. Hal ini dimaksudkan agar memudahkan anak untuk berbicara menggunakan bahasa Jawa yang baik dan benar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada siswa kelas III SDN 3 Padurenan, Gebog, Kudus. Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu pra siklus, siklus 1 dan siklus 2. Informasi tentang proses pembelajaran berbicara dengan *unggah-ungguh basa* dan motivasi siswa dalam pembelajaran berbicara menjadi data dalam penelitian ini. Data penelitian ini bersumber pada informan, yaitu guru dan siswa. Data penelitian ini dikumpulkan menggunakan teknik pengamatan, wawancara dan angket. Sementara itu data penelitian ini divalidasi menggunakan teknik tri-angulasi dan teknik riviue informan kunci.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan metode *role playing* berbantuan media *wayang angkre* memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas III SDN 3 Padurenan. Motivasi belajar siswa meningkat dikarenakan beberapa indikator, yaitu: siswa senang dengan pelajaran yang diberikan guru, siswa memperhatikan penjelasan, siswa mencatat materi, siswa mempelajari materi berbicara di rumah, siswa mengerjakan tugas, siswa bertanya kepada guru, siswa menyenangi metode yang digunakan, dan siswa menyenangi media yang digunakan guru.

Pada indikator pertama berbunyi siswa menyenangi pelajaran yang diberikan guru. Dari hasil penelitian pada prasiklus menunjukkan dari

22 siswa kelas III SDN 3 Padurenan, hanya 29,55% menyatakan menyenangi pelajaran yang diberikan oleh gurunya. Setelah dilakukan tindakan pada siklus pertama, motivasi belajar siswa meningkat. Pada siklus pertama siswa termotivasi untuk mengikuti pelajaran ditunjukkan dengan peningkatan menjadi 68,19% menyenangi pelajaran yang diberikan oleh gurunya. Sedangkan pada siklus kedua 85,23% menyenangi pelajaran yang diberikan oleh guru. Terlihat dari prasiklus sampai siklus kedua mengalami peningkatan.

Indikator kedua, siswa mendengarkan penjelasan guru. Pada prasiklus sebanyak 27,27% mendengarkan penjelasan guru dengan seksama. Siklus pertama meningkat menjadi 68,19% dan pada siklus kedua mengalami peningkatan sebanyak 85,23% siswa mendengarkan penjelasan guru. Peningkatan ini dialami karena siswa tertarik dengan media *wayang angkre* yang sengaja diletakkan di atas meja guru untuk menarik minat anak dalam mengikuti pelajaran.

Pada indikator siswa mencatat materi yang diberikan guru, pada prasiklus terdapat 84,09% siswa mencatat materi. Pada indikator ini terlihat lebih baik dibandingkan dengan indikator yang lain. Hal ini dikarenakan adanya perintah guru yang diberikan kepada siswa. Akan tetapi, masih ada beberapa anak yang tidak mau melakukan apa yang diperintahkan oleh guru. Setelah dilakukan tindakan terdapat peningkatan 90,91% pada siklus pertama dan 98,87% pada siklus kedua yang mau mencatat materi yang diberikan oleh gurunya.

Indikator selanjutnya adalah siswa belajar mandiri di rumah. Pada prasiklus, hanya 29,55% siswa yang mempelajari kembali materi unggah-ungguh basa di rumah. Sisanya mereka tidak mempelajarinya karena dianggap susah untuk dipelajari. Setelah dilakukan tindakan, terjadi peningkatan jumlah siswa yang mau mempelajari kembali materi yang sudah dipelajari di sekolah. Pada siklus pertama, 56,82% siswa mempelajari kembali materi unggah-ungguh basa di rumah, sedangkan pada siklus kedua 88,64% siswa mempelajari kembali materi unggah-ungguh basa. Meningkatnya persentase pada indikator ini sebagai imbas dari adanya penugasan bagi siswa pada pertemuan selanjutnya untuk melakukan praktik berbicara menggunakan unggah-ungguh basa dengan cara memainkan peran.

Indikator ketiga adalah siswa mengerjakan tugas. Pada prasiklus hanya 40,91% siswa mengerjakan tugas. Rendahnya persentase pada indikator ini diakibatkan karena penggunaan metode ceramah yang monoton sehingga berdampak pada daya serap materi yang rendah. Setelah siklus pertama dan kedua dilakukan

terdapat peningkatan, antara lain: 67,05% pada siklus pertama dan 88,64% pada siklus kedua. Peningkatan pada siklus pertama dan kedua terjadi sebagai dampak penggunaan media *wayang angkre*. Pada siklus pertama, masih ada beberapa siswa yang malu-malu untuk mempraktikkan berbicara menggunakan unggah-ungguh basa. Pada siklus kedua, beberapa anak sudah mulai berani untuk praktik berbicara menggunakan unggah-ungguh basa.

Indikator keenam adalah siswa bertanya kepada guru tentang materi yang belum dipahami. Pada prasiklus hanya 22,73% siswa yang mau bertanya mengenai materi yang belum dipahami. Sedangkan pada siklus pertama meningkat menjadi 67,05% siswa mau bertanya kepada guru dan pada siklus kedua 85,23% siswa bertanya kepada guru.

Indikator ketujuh adalah siswa menyenangi metode yang dilakukan guru. Pada prasiklus hanya 44,71% siswa yang menyenangi metode yang dilakukan guru. Persentase ini muncul karena guru hanya monoton metode ceramah selama proses pembelajaran. Setelah guru menggunakan metode *role playing* pada siklus pertama terdapat 74,26% siswa menyenangi metode yang digunakan oleh guru, sedangkan pada siklus kedua terdapat 93,87% menyenangi metode yang digunakan oleh guru.

Indikator yang terakhir adalah siswa menyenangi media yang digunakan guru. Pada prasiklus hanya 15,91% siswa menyatakan menyenangi media yang digunakan guru. Pada siklus pertama dan kedua setelah diadakannya tindakan, guru diberikan media *wayang angkre* sebagai penunjang proses pembelajaran. Hasilnya, pada siklus pertama 77,28% siswa menyenangi media yang digunakan guru dan pada siklus kedua 95,46% siswa menyenangi media yang digunakan guru. Peningkatan indikator ini sebagai imbas digunakannya media *wayang angkre* yang dapat menarik perhatian anak untuk mencoba memainkannya. Hampir semua siswa baru mengetahui jenis dan cara memainkan *wayang angkre*.

PENUTUP

Simpulan

Setelah dilakukan penelitian pada siswa kelas III SDN 3 Padurenan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

- 1) Rendahnya motivasi belajar anak yang diakibatkan guru tidak menggunakan metode dan media pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran berbicara menggunakan *unggah-ungguh basa* yang baik dan benar.

- 2) Motivasi belajar siswa meningkat, dapat dilihat dari meningkatnya persentase indikator yang meliputi: siswa menyenangi pelajaran, siswa mendengarkan penjelasan, siswa mencatat materi, siswa mempelajari materi secara mandiri di rumah, siswa mengerjakan tugas, siswa bertanya kepada guru, siswa menyenangi metode yang digunakan guru, dan siswa menyenangi media yang dipakai guru.

Saran

Merujuk pada hasil penelitian di atas, maka dapat diberikan saran sebagai berikut.

- 1) Bagi siswa hendaknya dapat memotivasi diri untuk untuk senang, antusias, dan aktif dalam belajar terutama pada materi berbicara sesuai dengan unggah-ungguh basa.
- 2) Bagi guru hendaknya selalu meningkatkan kompetensi baik dalam penguasaan materi dan kemampuan memilih metode pembelajaran yang menarik. Serta hendaknya guru memiliki keterampilan dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Brown, H.D. 2004. *Language Assasment Principle and Classroom Practices*. New York: Addisen Wesley Longman, Inc. Pearson Education Company.
- Fathurrohman, Pupuh, dan Sutikno, S. 2007. *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penerapan Konsep Umum dan Konsep Islam*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Liu, X. 2010. Arausing the College Students' Motivation in Speaking English through Role-Play. *International Education Studies*, 3 (1): 136 – 144.
- Sasangka, S.S.W.C. 2010. *Unggah-Ungguh Bahasa Jawa*. Jakarta Timur: Yayasan Paramalingua.
- Siebermen, M.L. 2006. *Active Learning (101 Cara Belajar Siswa Aktif)*. Bandung: Nusamedia.
- Wang et al. 2011. Investigating the Impact of Using Games in Teaching Children English. *International Journal of Learning & Development*, 1 (1).
- Zaini, dkk. 2007. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD (Center of Teaching Staff Development).

TEACHING DAN TOUCHING DALAM PERSPEKTIF PSIKOLOGI PENDIDIKAN ISLAM

Azam Syukur Rahmatullah✉

Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia

Abstrak

Mengajar peserta didik merupakan suatu perbuatan yang bisa menjadikan seseorang terhormat dan diangkat derajatnya, namun bisa juga menjadikan seseorang tidak terhormat dan direndahkan derajatnya oleh Allah Ta'ala. Para pengajar yang diangkat derajatnya adalah mereka yang mau dan mampu mengajar sekaligus menyentuh jiwa, hati dan pikiran anak didik, bukan hanya sebatas mengajar dan menyampaikan materi saja. Para pengajar yang demikian menjadikan proses belajar mengajar menjadi sesuatu yang bermakna dan mengesankan secara mendalam bagi anak. *Effect* positifnya adalah peserta didik merasa terayomi, merasa dekat dan melekat dengan guru, memiliki figur sejati yang mampu memberi tauladan positif untuk mereka. Berbeda manakala seorang pengajar hanya memusatkan diri pada titik pemberian dan pentuntasan materi saja, tanpa memperhatikan kondisi kejiwaan, perasaan, dan tidak ada upaya memperbaiki perilaku anak, hal yang demikian menjadikan transfer keilmuan kering makna, dan menjauhkan anak dan guru pada "kelekatan yang sejati". Kondisi yang demikian itulah yang pada akhirnya menjadikan derajat seorang pengajar menjadi rendah dan tidak terhargai.

Kata kunci: *teaching, touching, terhormat*

Abstract

Teaching to the students, it can make a teacher respected and appointed to a high level, but in the other side be a teacher that not respected and not appointed to a high level by God. The teacher who appointed to high level is a teacher that have willing and able to teach well and touch the soul, the heart, the mind to the students. It is just not teach and transfer the lesson. The teacher make serious efforts to teach and touch in the classroom "meaningful learning and meaningful teaching". The positive effect the students are not ignored by the teacher, feel comfort, warm and have love attachment, and students feel that they have a good teacher as positive figure for them. It is different, if the teacher just focused to teach and to finish the lesson without know about the condition of student's soul, heart and there is no effort to change their habit and behaviour. That condition make the crisis values while transferring knowledge and the students feel far from the teacher, and it can called "true attachment". And that is make the teacher in a bad position/level and have not self regard.

Keywords: *teaching, touching, high level*

✉Alamat korespondensi:

Kampus UMK Gondangmanis, Bae Kudus Gd. L. It I PO. BOX 53 Kudus

Tlp (0291) 438229 Fax. (0291) 437198

E-mail: azamsyukurrahmatullah@yahoo.co.id

ISBN:978-602-1180-70-9

PENDAHULUAN

Pada era kekinian, sering kali terdengarkasus-kasus yang melibatkan permasalahan antara peserta didik dan guru, baik guru yang dipersangkakan melakukan penganiayaan kepada peserta didiknya, atau pula sebaliknya si peserta didik yang melakukan pendzaliman kepada sang guru, tentu saja dengan berbagai dalih atau alasan yang dibuat sebagai bentuk pembelaan diri. Berbagai kasus tersebut hampir terjadi di semua jenjang pendidikan.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa sampai tahun 2017 ini data dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menurut survei *International Center for Research on Women* (ICRW), dinyatakan sebanyak 84 persen kekerasan terjadi di sekolah atau madrasah, yang nota bene kekerasan itu bisa dilakukan oleh guru kepada muridnya, atau antara murid dengan murid, atau pegawai tenaga kependidikan kepada peserta didik, dan dengan ragam bentuk kekerasan yang beraneka ragam (Republika, 2017).

Menurut KPAI bahwa angka kekerasan terhadap anak sekolah di Indonesia lebih tinggi dari pada Vietnam yang berkisar 79%, Nepal yakni 79 %, Kamboja 73 %, dan Pakistan berjumlah sekitar 43 % (Republika, 2017). Hal yang demikian tentu saja berita yang kurang begitu menggembirakan, sebab kondisi demikian menunjukkan masih perlunya pengawasan yang intens dan sifatnya melekat di institusi pendidikan. Perjalanan proses mendidik di sekolah apabila dibiarkan saja, tanpa adanya pengawasan yang matang dari pihak komite, yayasan, atau dinas pendidikan, akan menjadikan “pembiaran perilaku mendidik yang menyimpang” atau “pembiaran *pembully-an* di sekolah” yang pada akhirnya akan menjadikan kerugian bagi seluruh masyarakat akademik di institusi tersebut.

Hasil penelitian disertasi M. Djamal di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta berjudul “Kekerasan di Sekolah-Studi Kasus Kekerasan di SMP dan MTs di Kabupaten Purworejo” (2016:113) menemukan beberapa fakta, diantaranya adanya tipe-tipe kekerasan yang diberlakukan oleh guru, yakni: *Pertama*, tipe visibilitas yakni kekerasan pada peserta didik yang dapat dilihat oleh siapapun yang pada waktu itu berada di lokasi kejadian, *Kedua*, kekerasan tipe modalitas respon, yakni kekerasan yang berbentuk verbal dan fisik, *Ketiga*, kekerasan dilihat dari kerusakan yang ditimbulkan, yakni; kekerasan fisik dan psikis, *Keempat*, kekerasan dilihat dari unit sosial yang terlibat, yakni; kekerasan yang dilakukan oleh individu guru, dan *Kelima* adalah kekerasan dilihat dari kesegeraan, yakni; kekerasan yang dilakukan langsung oleh guru tanpa perantara orang maupun struktur.

Dari beberapa hasil penelitiandi atas terlihat dengan jelas bagaimana kekerasan tetap akan terjadi dan sifatnya kontinuitas (berkelanjutan) di sekolah. Kemungkinan besar pada tahun-tahun selanjutnya jumlah kekerasan dan tingkat keragaman kekerasan kepada peserta didikbaik guru kepada murid atau murid dengan murid di sekolah semakin meningkat. Hal ini mungkin saja akan terjadi, selama para guru lebih menitikberatkan pengajaran dan mendidiknya kepada anak dengan emosi yang tidak stabil, bukan dengan kematangan jiwa. Selama guru mengajar para peserta didik hanya asal mengajar, tetapi bukan dengan pengembangan kecerdasan intrapersonal dan interpersonal, selama itu pula akan membawa *output* lulusan yang kering sopan santun, baik sopan santun kepada dirinya sendiri maupun sopan santun kepada guru-gurunya, kering moralitas dan *ethics*, yang pada akhirnya menjadikan bumerang bagi guru itu sendiri.

Anak-anak akan terbentuk menjadi menjadi anak-anak yang bandel, sulit diatur, susah diarahkan, dan buta atau menyengaja membutakan diri untuk dinasehati. Akibatnya, guru terkadang kehilangan kendali diri dan pada akhirnya melakukan tindakan-tindakanyang idealnya sebagai seorang guru yang harus mengembangkan kompetensi personal-kekerasan kepada murid.

Mengajar (*teaching*) memang tidaklah mudah, mengajar yang inspiratif, mengajar yang membekas di hati, mengajar yang bermakna memang membutuhkan perjuangan keras. Tidak sedikit seorang guru yang hanya sekedar mengajar tanpa mendidik, setelah mengajar kemudian ke kantor, atau pulang ke rumah, tanpa memperdulikankarakter anak, tanpa memperdulikan sikap dan perangai anak dan tanpa memperhatikan kegelisahan hati anak.

Kondisi yang demikian pada akhirnya menjadikan anak didik merasa jauh dengan para gurunya, mereka kehilangan figur lekat di sekolah/madrasah. Hal semacam ini pulalah yang kemudian menjadi pemicu anak didik melakukan penyimpangan perilaku; anak didik menjadi brutal, dan melakukan tindakan-tindakan yang tidak sepatasnya sebagai seorang siswa terdidik melakukan perbuatan merusak. Menurut Bashori Muchsin (2010: 103) dinyatakan bahwa:“Mengajar anak tidak sama dengan mendidik anak, yang baik adalah mengajar sekaligus mendidik, sehingga nantinya akan menciptakan anak-anak yang humanis, anak-anak yang peka, dan pastinya membebaskan anak dari kegelisahan diri yang berkepanjangan, yang berakibat pada penyimpangan perilaku yang tidak konstruktif”.

Hal yang menjadi permasalahan, memang tidak semua guru mampu melakukan *double action* dan *double behavior* yakni menjalani dua

perilaku yakni perilaku mengajar (*teaching*) dan perilaku menyentuh (*touching*). Padahal keduanya berbeda namun merupakan satu paket lengkap yang tidak bisa dipisahkan. Oleh karena itulah melalui tulisan ini, penulis berupaya untuk mengkaji lebih dalam tentang dua item tersebut antara *teaching* dan *touching*. Dalam hal ini pula penulis akan berupaya menelusuri makna di balik *teaching* dan *touching* ini. Harapannya para pembaca, utamanya guru semakin mengerti yang dilakukannya selama ini sudah masuk *area teaching* dan *touching* atau baru masuk *area teaching* saja tanpa *touching*.

A. Memaknai Istilah “*Teaching*” dan “*Touching*”

Philippe Dessus, Sonia Mandin, Virginie Zampa (2008) mengartikan *teaching* sebagai proses mentransfer ilmu dan pengetahuan kepada anak dengan berbagai model dan metode mengajar dan dengan pendekatan-pendekatan secara variatif kepada anak, dengan maksud agar anak didik memahami dan mengerti materi-materi yang diajarkan oleh guru. Ang Chooi Kean & Ngu Moi Kwe (2014) menyatakan bahwa yang disebut dengan *teaching* adalah suatu perbuatan seorang guru dan pendidik dalam memberikan pengetahuan baru kepada anak didik yang dilakukan secara kontinue (berkelanjutan) dengan maksud untuk meningkatkan pemahaman anak tentang materi yang diajarkan.

Abdul Mujib dan Jusuf Mudzakkir (2006:14) menyatakan bahwa mengajar merupakan usahamenyampaikan, memindahkan, mentransformasikan pengetahuan kepada anak didik agar mereka menjadi tahu dan mengerti atas ilmu dan pengetahuan tersebut dan sifatnya secara terus-menerus. Mengajar menurut Mohammad Surya (2014:201) merupakan suatu usaha yang dilakukan oleh seorang guru, orang tua dan pendidik untuk membawa perubahan positif kepada anak, terutama perubahan kognitif, afektif dan psikomotorik.

Berdasarkan dari pemaparan para pakar di atas dapatlah penulis simpulkan bahwa yang disebut dengan *teaching* adalah suatu upaya yang dilakukan dan diberlakukan oleh seorang guru, pengajar, pendidik, *murabbi*, orang tua dalam mentransfer pengetahuan kepada anak dengan berbagai metode pengajaran yang disesuaikan kepada anak dengan harapan anak dapat mengerti materi-materi yang diajarkan dengan baik, sehingga mampu membawa pada titik perubahan positif dan membawa dampak positif pula dalam kehidupan mereka.

Adapun *touching* memiliki pengertian menyentuh atau sentuhan yang pondasi dasarnya berasal dari hati yang tulus, sebab hanya dengan

hati yang tulus sajalah akan mampu membawa anak-anak pada pemaknaan pembelajaran yang mendalam (Qiqi Yuliaty Zakiyah & Rusdiana, 2014). Moh. Shochib (2000) menyatakan bahwa pola asuh orang tua kepada anak-anaknya harus berpondasi pada sentuhan (*touching*) kepada anak-anak yang kuat, sebab sentuhan yang langsung mengarah kepada jiwa anak akan membawa mereka pada kedamaian dan kenyamanan diri, sehingga mereka akan merasa berbahagia dalam pembelajaran, tidak merasa terbebani, dan tidak merasa tersakiti mentalnya.

Dari dua pernyataan di atas dapatlah penulis mengambil kesimpulan bahwa yang disebut dengan *touching* adalah suatu proses menyentuh jiwa, hati, pikiran anak selama dalam pembelajaran; baik pembelajaran di dalam kelas, maupun di luar kelas, yang sentuhan tersebut diberikan tanpa adanya syarat apapun kepada anak, benar-benar bertujuan mulia untuk mengarahkan pembelajaran pada zona pemaknaan yang sebenarnya, sehingga nantinya akan membekas pada anak dan dibawa oleh anak sehingga mampu menyebarkan nilai-nilai kepositifan dalam hidup.

Pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas tanpa adanya sentuhan jiwa kepada anak, akan menjadi sesuatu yang hambar dan kering nilai sehingga menjadikan pembelajaran tanpa bekas yang pada akhirnya menjadikan anak-anak berada pada zona kenakalan remaja. Hasil penelitian Azam Syukur Rahmatullah (2013) dalam disertasinya menyatakan bahwa kenakalan anak terjadi dikarenakan pembelajaran di sekolah yang kering makna, dan tidak mampu membawa mereka pada ruang pemahaman diri, sehingga yang terjadi adalah penyimpangan perilaku yang bersumberkan pada jiwa yang rusak. Hasil penelitian Violet Lai, Gerald Zeng, Chi Meng Chu (2016) menyatakan bahwa penyimpangan perilaku kaum remaja dan kaum muda salah satunya disebabkan oleh minimnya sentuhan yang diberikan oleh guru, yang ada hanyalah pemberian materi saja tanpa memberi pemaknaan mendalam kepada anak.

B. Ayat-ayat *Teaching* yang *Touching*

Pada dasarnya mengajar (*teaching*) yang menyentuh (*touching*) sudah diajarkan dan diperintahkan oleh Allah melalui firman-Nya. Banyak ayat-ayat Allah yang menganjurkan kepada hamba-Nya untuk menyampaikan kebaikan, kebenaran, dan ilmu dengan cara yang bijaksana, mengedepankan etika, mengutamakan kasih sayang, dan tentunya yang sentuhannya sampai pada “jiwa anak.”

Beberapa ayat Allah yang dimaksud terlihat:

a. **Ayat *teaching* yang *touching* Luqman kepada anaknya QS. Luqman ayat 13-19**

Ayat 13 yang berarti dan (ingatlah) ketika Luqman berkata kepada anaknya, di waktu ia memberi pelajaran kepadanya: "Hai anakku, janganlah kamu mempersekutukan Allah, Sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah benar-benar kezaliman yang besar".16. (Luqman berkata): "Hai anakku, Sesungguhnya jika ada (sesuatu perbuatan) seberat biji sawi, dan berada dalam batu atau di langit atau di dalam bumi, niscaya Allah akan mendatangkannya (membalasinya). Sesungguhnya Allah Maha Halus lagi Maha mengetahui.

17. Hai anakku, dirikanlah shalat dan suruhlah (manusia) mengerjakan yang baik dan cegahlah (mereka) dari perbuatan yang mungkar dan bersabarlah terhadap apa yang menimpa kamu. Sesungguhnya yang demikian itu Termasuk hal-hal yang diwajibkan (oleh Allah).

18. dan janganlah kamu memalingkan mukamu dari manusia (karena sombong) dan janganlah kamu berjalan di muka bumi dengan angkuh.

Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang sombong lagi membanggakan diri.

19. dan sederhanalah kamu dalam berjalan dan lunakkanlah suaramu. Sesungguhnya seburuk-buruk suara ialah suara keledai. Maksudnya: ketika kamu berjalan, janganlah terlampau cepat dan jangan pula terlalu lambat.

b. Ayat *teaching* yang *touching* Nuh kepada anaknya QS. Nūh ayat 42

Ayat 42 yang berarti dan bahtera itu berlayar membawa mereka dalam gelombang laksana gunung. dan Nuh memanggil anaknya, sedang anak itu berada di tempat yang jauh terpencil: "Hai anakku, naiklah (ke kapal) bersama Kami dan janganlah kamu berada bersama orang-orang yang kafir." Nama anak Nabi Nuh a.s. yang kafir itu Qanaan, sedang putra-putranya yang beriman ialah: Sam, Ham dan Jafits.

Berdasarkan paparan ayat-ayat di atas terlihat dengan jelas pengajaran yang sifatnya menyentuh, yang dalam hal ini penulis rumuskan dalam bagan berikut ini:

Tabel 1 Rincian Penjelasan Ayat Pengajaran yang Menyentuh

Bentuk Kalimat yang Mengandung Nuansa “Mengajar yang Menyentuh”	Nama Ayat
Terdapat kalimat awal yang sifatnya mengayomi kepada anak, yakni kalimat “Hai Anakku.” Kalimat ini –“Hai Anakku”— merupakan bentuk kalimat pengakuan dan pernyataan rasa sayang kepada anaknya. Bahasa yang digunakan adalah bahasa kesantunan kepada anak, berbeda jika yang dipergunakan adalah kata “Hai”, atau “nama anak” saja, yang demikian tidak sama nilainya dengan kalimat “Hai Anakku.” Hal ini apabila diterapkan dalam dunia pengajaran dan pendidikan di sekolah/madrasah maka idealnya seorang pendidik, pengajar hendaknya senantiasa menyapa anak didik mereka dengan sebutan “hai anak-anakku” atau “wahai anakku sayang”, sehingga harapannya akan memunculkan kedekatan dan kelekatan antara anak dengan pengajar-pendidiknya.	Surat Luqmān ayat 13, 16, 17 Surat Nūh ayat 42
Kalimat “hai anakku” yang disampaikan oleh orang tua kepada anaknya, juga menunjukkan interaksi-positif hubungan antara anak dan orang tuanya. Hal ini disebabkan tidak banyak orang tua yang berkenan menyebut anak-anaknya dengan kalimat “hai anakku”. Umumnya orang tua menyebut anak-anaknya dengan “nama mereka saja.”	Surat Luqmān ayat 13, 16, 17 Surat Nūh ayat 42
Adanya unsur ajakan dan mengarahkan kepada anak dengan bentuk <i>qaulan layyinan</i> dan <i>qaulan ma'rufan</i> . Hal ini bisa diperhatikan dari cara menyampaikan pesan kepada anak-anaknya dengan bentuk perumpamaan bernada lembut. Hal ini apabila diterapkan dalam dunia pengajaran, harapannya anak akan semakin memahami ilustrasi-ilustrasi yang membawa mereka pada kebenaran dan kebaikan yang hakiki.	Surat Luqmān ayat 16
Terdapat unsur ketegasan yang disampaikan dengan jalan <i>bi al-ma'ruf</i> kepada anak, bukan dengan cara yang keras dan menyiksa anak. Hal ini dikarenakan tegas bukanlah keras, dan keras bukan pula tegas, dua hal yang berbeda. Tegas mengandung unsur mengingatkan dan mengajak dengan bentuk kedisiplinan, tetapi kaya dengan nuansa memahami (<i>understanding</i>) dan mencerahkan (<i>insight</i>) sehingga tidak menyakitkan anak. Sedangkan keras lebih mengarah kepada amarah yang tidak mendampingi dengan memahami dan mencerahkan anak, sehingga lebih banyak memunculkan kebencian anak, bahkan rasa dendam.	Surat Luqmān ayat 13,17 Surat Nūh ayat 42

C. Unsur-unsur Pembangun *TeachingyangTouching*

Ada beberapa unsur yang idealnya selalu melekat dalam kepengajaran kepada anak didik, dan sifatnya “tidak boleh tidak”, dengan kata lain “bersifat mutlak harus ada dan aktif mendampingi,” dan unsur-unsur tersebut kental dengan nuansa “*touching*” kepada anak didik. Beberapa ahli pendidikan memberi sumbangsih pernyataan tentang unsur-unsur bangunan mengajar yang kaya sentuhan, di antaranya adalah:

Pertama, Sunaryo Kartadinata (2015: 1-14) menyatakan bahwa mengajar bukanlah sekedar hanya merampungkan materi ajar, dan mengajar juga bukan hanya sekedar *tranfering of knowledge*, namun mengajar seyogyanya harus ada unsur yang mendamaikan jiwa anak, mendamaikan pikiran anak, dan mendamaikan perilaku anak. Oleh karenanya harus ada muatan kasih sayang yang tulus yang diberikan oleh pengajar kepada anak didiknya; mengajar benar-benar dari hati yang damai yang pada akhirnya akan terpancar pada gaya mengajar yang ikut mendamaikan pula. Hati yang tidak damai pada seorang pengajar akan mengarahkan kepada gaya mengajar yang kering dari pemaknaan, gersang dari ketenangan, yang pada akhirnya menjadikan ‘pengajaran yang tanpa bekas.’

Kedua, Jane Brooks (2011) menyatakan dalam hal mengajar, yang harus dimiliki oleh seorang pengajar adalah “ketulusan”; mengasuh dengan tulus, mendidik anak dengan tulus, mengajarkan ilmu dengan tulus, sesuatu yang sifatnya tidak banyak dimiliki oleh seorang pengajar. Dengan ketulusan akan banyak melahirkan sifat-sifat mulia diantaranya kebijaksanaan, kesabaran, keikhlasan, ketekunan, pantang menyerah yang dimiliki oleh seorang pengajar dalam proses mendampingi si anak.

Ketiga, Duane Schultz (1991) menambahkan untuk mendapatkan label “pengajar yang mampu menyentuh anak didik” maka hal yang harus dimiliki oleh seorang pengajar atau pendidik adalah jiwa yang matang, kepribadian yang sehat dan yang mampu mengatasi diri. Jiwa yang matang menurut Moeljono Notoedirdjo dan Latipun (2014:24) berarti tidak memiliki jiwa yang sakit, yang tidak meresahkan dan menggelisahkan orang lain, sebab jiwa yang sakit, yang tidak matang dapat menjadikan orang lain tidak nyaman, dan terganggu. Hal yang demikian apabila seorang guru, pendidik atau pengajar mengajar di sekolah dan memiliki jiwa yang sakit, yang tidak matang akan berimbas kepada anak didik yang tidak merasa nyaman dengan perilaku mengajar sang guru.

Adapun pengertian kepribadian yang sehat, menurut Muhammad Ustman Najati (2005:361) adalah kepribadian yang *al-muthmainnah*, yakni kepribadian yang menunjukkan ketenangan jiwa, ketenangan batin, dan ketenangan perilaku yang pada akhirnya memancar positif bagi sekelilingnya. Seorang guru manakala tidak memiliki *al-muthmainnah* akan menjadikan anak-anaknya jauh dari sang guru, kedekatan dan kelekatan tidak akan terbangun secara positif.

Sedangkan yang dimaksud dengan orang yang mampu mengatasi diri adalah orang-orang yang mampu memanajemen masalah diri, konflik diri, dengan baik, berbagai problem diri tidak ditampakkan kepada orang lain, mampu disembunyikan dan diselesaikan dengan bijaksana. Sama halnya dengan guru; guru yang mampu mengatasi diri adalah mereka yang mampu menutupi masalah-masalah diri dengan baik, tidak ditampakkan dihadapan sesama guru, tidak membawa masalah diri pada ruang sekolah, dan tidak pula mengimbaskan diri kepada anak-anak didik. Pada tataran realita banyak para guru yang membawa konflik diri, masalah diri terutama masalah keluarga yang dihadirkan dalam mengajar, sehingga imbasnya anak-anak mendapatkan amarah, cacian, bahkan hinaan dari guru, yang merupakan lampiasan jiwa dari sang guru. Akibatnya, guru tidak mampu menyentuh anak dalam mengajar, bahkan sebaliknya menjadikan permusuhan bagi anak didik.

Berdasarkan dari pemaparan di atas dapatlah diambil kesimpulan sementara bahwa beberapa pondasi dasar untuk mengajar yang sampai pada tahapan menyentuh adalah:



Gambar 1 Pondasi Dasar untuk Mengajar yang Menyentuh

PENUTUP

Kesimpulan

Pada hakikatnya mengajar tidaklah mudah, mengajar membutuhkan ketrampilan yang tidak hanya terampil dalam mengaplikasikan metode mengajar dengan berbagai variasi mengajar, tetapi terampil yang dimaksud juga masuk dalam tataran terampil dalam menyentuh jiwa anak, mampu membawa anak didik pada zona pemaknaan yang tinggi, dan mampu membawa anak pada tahapan *being value* yakni menjadi pribadi yang bernilai. Hal yang demikian membutuhkan unsur-unsur pembangun *teaching* yang *touching*, di antaranya; kedamaian hati, ketulusan, jiwa yang matang, kepribadian yang sehat, dan mampu mengatasi diri.

DAFTAR PUSTAKA

- Ang Chooi Kean & Ngu Moi Kwe. 2014. *Meaningful Learning in the Teaching of Culture: The Project Based Learning Approach. Journal of Education and Training Studies*, 2 (2).
- Brooks, Jane. 2011. *The Process of Parenting*, terj. Rahmat Fajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Djamal, Fenomena. 2016. *Kekerasan di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kartadinata, Sunaryo, dkk. 2015. *Pendidikan Kedamaian*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muchsin, Bashori. 2010. *Pendidikan Islam Humanistik; Alternatif Pendidikan Pembebasan Remaja*. Bandung: Refika Aditama.
- Mudzakir, Abdul Mujib dan Jusuf. 2006. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Notosoedirdjo, Moeljono & Latipun. 2014. *Kesehatan Mental; Konsep dan Penerapan*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Philippe Dessus, Sonia Mandin, & Virginie Zampa. 2008. *What is Teaching? Cognitive-Based Tutoring Principles for the Design of a Learning Environment, Common innovation in e-learning, machine learning and humanoid*. Paris: Europa/IEEE.
- Rahmatullah, Azam Syukur. 2013. *Penanganan Kenakalan Remaja Pecandu NAPZA dengan Pendidikan Berbasis Kasih Sayang (Studi di Pondok Remaja Inabah XV Putra Pon-Pes Suryalaya Tasikmalaya)*. *Jurnal Literasi STIA Al-Ma'ata Yogyakarta*, 4(1).
- Republika. 2017. *Indonesia Peringkat Tertinggi Kasus Kekerasan di Sekolah*. Diakses dari <http://nasional.republika.co.id/berita/nasional/umum/17/02/22/olqnn2383-indonesia-peringkat-tertinggi-kasus-kekerasan-di-sekolah>.
- Schultz, Duane. 1991. *Psikologi Pertumbuhan Model-model Kepribadian Sehat*, terj. Yustinus. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Surya, Mohamad. 2014. *Psikologi Guru Konsep dan Aplikasi dari Guru untuk Guru*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Shochib, Mohammad. 2000. *Pola Asuh Orang Tua dalam Membantu Anak Mengembangkan Disiplin Diri*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Ustman Najati, Muhammad. 2005. *Psikologi dalam Al-Qur'an; Terapi Qur'ani dalam Gangguan Kejiwaan*, terj. Zaka Al-Farisi. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Violet Lai, Gerald Zeng, & Chi Meng Chu. 2016. *Violent and Nonviolent Youth Offenders. Youth Violence and Juvenile Justice*. 14(3): 313-329.
- Zakiah, Qiqi Yulianti & Rusdiana. 2014. *Pendidikan Nilai; Kajian Teori dan Praktik di Sekolah*. Bandung: Pustaka Setia.

PEMBENTUKAN KARAKTER PADA SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL

Wafiq Nurul Huda ✉

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP UMK

Abstrak

Tujuan dari paper ini untuk memberikan gambaran akan manfaat permainan tradisional sebagai upaya pembentukan karakter anak, khususnya siswa sekolah dasar. Hal ini dilatarbelakangi pada usia ini merupakan usia bermain maka kita perlu memberikan bimbingan tentang permainan yang baik untuk perkembangannya. Disamping itu, usia siswa sekolah dasar merupakan usia pembentukan kepribadian, sehingga penting sekali dilakukan penanaman karakter. Fenomena yang terjadi, banyak siswa sekolah dasar yang menjadi pecandu *game online*. Akibatnya mereka menjadi tidak mempedulikan kehidupan di sekelilingnya, seperti memiliki dunia sendiri dengan *gadget*-nya. Paper ini ditulis berdasar pada studi pustaka ini ingin memberikan gambaran pada orang tua, guru, masyarakat, dan semua pihak tentang bagaimana dampak memainkan *game online* yang berlebihan tanpa pengawasan. Penjabaran perbedaan antara *game online* sebagai permainan modern dengan permainan tradisional juga disampaikan pada tulisan ini mengingat perlunya pengetahuan mengenai dampak positif dan negatif dari keduanya, supaya dapat menjadi acuan bagi orang tua dalam memberikan permainan yang tepat bagi buah hatinya dan acuan bagi guru untuk mengembangkan alternatif pembelajaran yang berbasis pada pembentukan karakter. Pemunculan kembali permainan tradisional diharapkan mampu memberikan sumbangan yang besar dalam pembentukan karakter anak bangsa yang unggul.

Kata kunci: kecanduan *game online*, permainan tradisional, karakter siswa sekolah dasar

Abstract

The purpose of this paper is to provide an overview of the benefits of traditional games as an effort to form the character of children, especially elementary school students. It is motivated at this age is the age of play then we need to provide guidance about the game is good for its development. In addition, the age of elementary school students is the age of personality formation, so it is important to do the character planting. However, the phenomenon that occurs, many elementary school students who become online game addicts. As a result they become disregarding life around him, like having his own world with his gadgets. The literature based on this literature study wants to illustrate to parents, teachers, the public, and all about how the impact of playing online games overload is unattended. The description of the difference between online games as a modern game with traditional games is also presented in this paper considering the need for knowledge about the positive and negative impacts of both, in order to be a reference for parents in providing the right game for the baby and a reference for teachers to develop alternative learning which is based on character formation. The re-emergence of traditional games is expected to contribute greatly in the formation of a superior character of the nation's children.

Keywords: addicted to online games, traditional games, character of elementary school students

✉Alamat korespondensi:
Kampus UMK Gondangmanis, Bae Kudus Gd. L. It I PO. BOX 53 Kudus
Tlp (0291) 438229 Fax. (0291) 437198
E-mail: wafiq.nurulhuda@umk.ac.id

ISBN: 978-602-1180-70-9

PENDAHULUAN

Perkembangan IPTEK yang begitu pesat dalam era globalisasi menimbulkan perubahan tingkah-laku yang berbeda pada manusia. Menurut Dahliani, dkk. (2015) bahwa globalisasi dapat mempengaruhi kearifan lokal melalui pola pikir manusia. Dahulu segala sesuatu dilakukan secara manual namun sekarang segala sesuatunya serba canggih memasuki dunia digital. Jika dahulu untuk mendapatkan sesuatu seseorang harus pergi ke suatu tempat maka sekarang untuk mendapatkan apa yang kita mau cukup dengan online saja. Berbagai kemudahan telah ditawarkan oleh dunia digital. Hal ini jauh berbeda dengan zaman dahulu yang segala sesuatunya membutuhkan usaha dan upaya keras untuk mendapatkan apa yang kita mau.

Tidak hanya pada orang tua, kehidupan anak-anak juga terpengaruh dan mengalami perubahan dengan kemajuan teknologi saat ini. Anak-anak sekarang, khususnya siswa sekolah dasar tidak lagi memainkan permainan tradisional seperti dahulu lagi. Bahkan anak-anak zaman sekarang tidak kenal dengan permainan kuno yang dimainkan oleh ayah dan bundanya. Permainan digital seperti *playstation* dan *game online* merupakan permainan yang sangat digemari dan sering dimainkan oleh mereka. Seringnya, permainan-permainan digital ini membuat mereka kecanduan untuk terus bermain dan mengabaikan dunia nyata, karena dengan *gadget* yang mereka miliki, mereka dapat memilih dan bergonta-ganti permainan sesuai selera mereka. Jadi jika bosan maka cari lagi yang lain.

Permainan modern terkesan keren menggunakan teknologi canggih dan mutakhir. Jika dibandingkan dengan permainan tradisional sangatlah jauh. Permainan tradisional hanya memerlukan alat-alat sederhana bahkan seadanya, bisa dari batu, kayu, serta bisa berupa batang dan daun dari tumbuh-tumbuhan. Untuk memainkan permainan tradisional terkadang tidak membutuhkan alat apa-apa, cukup dengan menggerakkan tubuh saja.

Kesan modern ditimbulkan oleh alat yang digunakan, cara memainkan, serta tempat memainkan. Meskipun bisa dimainkan di mana saja dan kapan saja asal ada jaringan internet namun permainan modern seringkali dimainkan di dalam ruangan yang teduh dan nyaman, sesuai keinginan. Dalam benak mereka permainan modern merupakan permainan anak kota sedangkan permainan tradisional merupakan permainan yang kampung sangat ketinggalan zaman. Cara memainkannya harus menguras banyak energi serta harus berada di luar rumah yang panas dan terik jika dilakukan di siang hari

pada musim kemarau serta sering membuat sakit jika dimainkan pada saat musim hujan tiba.

Beberapa kenyamanan dan kemudahan dalam memainkan permainan modern membuat mereka lebih memilih permainan digital. Selain itu, orang tua juga mendukung anaknya agar bermain menggunakan permainan digital saja yang lebih modern dan lebih aman. Orang tua bangga jika dapat memfasilitasi anak-anaknya dengan fasilitas yang canggih. Pertimbangan lainnya, anak lebih anteng di rumah dengan permainan digital tanpa harus ke luar rumah yang membuat sikap anak agresif bergerak kesana-kemari dan tidak jarang beberapa permainan tradisional menimbulkan cedera, baju kotor, dan membuat kecapekan. Inilah yang membuat orang tua berpikir simpel dengan memberikan *gadget* untuk menyenangkan hati buah hatinya sebagai media permainan anak.

Namun, terdapat sisi lain dari permainan modern yang tidak selamanya berdampak positif bagi anak. Fenomena yang terjadi, banyak diberitakan diberbagai media cetak maupun elektronik tentang dampak negatif dari permainan modern khususnya *game online*. Tanpa adanya pengawasan yang ketat dari orang tua, anak banyak menghabiskan semua waktunya untuk bermain *game online* yang mengakibatkan anak menjadi pecandu. Jika sudah menjadi pecandu maka semua kegiatan sehari-harinya hanya dihabiskan untuk bermain. Kondisi seperti ini membuat anak yang berada di sekolah dasar malas untuk belajar dan melakukan kegiatan lain yang jauh lebih bermanfaat.

Kecanduan *game online* juga menyebabkan sikap anak yang acuh tak acuh terhadap orang di sekitar dan lingkungannya, terjadi di sekolah maupun di rumah. Mereka seperti punya dunia sendiri yang sangat mengasikkan tanpa mempedulikan kejadian apa yang terjadi di sekelilingnya. *Game online* dapat pula menyebabkan menurunnya sopan-santun. Bisa dilihat pada saat anak asyik bermain *game* maka mereka akan mengabaikan orang yang sedang berada di dekatnya dan mengajaknya berkomunikasi. Bahkan, saat orang tuanya sendiri sekalipun yang berbicara tak jarang diabaikan oleh para pecandu *game online* ini. Hal ini diperkuat oleh temuan Sari dan Mitsalia (2016) bahwa *gadget* memberikan dampak negatif yang membuat anak cenderung pendiam, lebih senang memainkan *gadget*-nya daripada bermain langsung dengan temannya, terkadang mereka juga menirukan adegan kekerasan yang ada di *game*, serta mereka bersikap acuh bila sudah di depan *gadget*-nya. Ini sungguh masalah yang sangat akut bagi para orang tua, pendidik, dan kita semua.

Menurunnya karakter, menurunnya moral anak bangsa karena hal ini harus segera kita perhatikan. Konten *game online* yang bermuatan pornografi dan kekerasan dampaknya sangat buruk sekali bagi anak-anak kita, generasi penerus kita. Banyak kasus pelecehan dan kekerasan yang disebabkan oleh konten *game online*. Anak yang sifatnya masih suka meniru, mencoba menirukan aksi yang dilakukan oleh tokoh dalam permainan. Banyak kejadian di sekolah yang terekspos maupun tidak terekspos oleh khalayak ramai tentang perkelahian anak sekolah yang mencoba meniru aksi dalam *game online*.

Sebenarnya, di Indonesia banyak permainan tradisional yang memiliki banyak nilai-nilai luhur dalam membentuk karakter anak. Sejalan dengan penelitian Serhati dan Hayati (2014) bahwa dengan permainan tradisional anak dapat belajar bersosialisasi dengan teman, anak belajar kekompakan, anak belajar mengendalikan diri atau mengendalikan emosi mereka, anak belajar bertanggung jawab, anak belajar tertib terhadap peraturan, serta belajar menghargai orang lain. Hal ini menandakan bahwa permainan tradisional memiliki dampak positif bagi anak.

Dengan demikian, penting sekali peran dari pihak keluarga, sekolah, dan masyarakat dalam pelestarian permainan tradisional sebagai permainan yang tepat. Anak pada usia Sekolah Dasar memang perlu bermain, karena dunia mereka tidak dapat lepas dari permainan, namun perlu diarahkan mana yang terbaik untuknya. Kenyataannya tidak hanya anak, remaja dan orang dewasa sekalipun suka bermain, jadi sangatlah tidak bijaksana jika anak dilarang untuk tidak bermain sama sekali. Dunia bermain bagi anak usia Sekolah Dasar ini dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai alat maupun media dalam proses pembelajaran untuk menanamkan karakter maupun konsep pada anak.

PEMBENTUKAN KARAKTER PADA SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL

Perkembangan teknologi memengaruhi perkembangan kehidupan manusia, baik dari perilaku maupun pola pikir manusia. Berbagai kemudahan ditawarkan oleh teknologi. Tidak hanya orang dewasa, pada anak-anak juga terpengaruh oleh teknologi khususnya *gadget*. Dengan pesatnya perkembangan teknologi yang tanpa batas, penggunaan *gadget* yang tanpa kontrol memberikan efek negatif pada anak. Pebriana (2017) mengungkapkan bahwa *gadget* membahayakan perkembangan sosial pada anak. *Gadget* yang dieksplorasi sepenuhnya untuk *game*

online ternyata memberikan suatu efek kecanduan bagi penggunanya. *Game online* dalam *gadget* secara efektif mempengaruhi pergaulan sosial anak terhadap kehidupan sekitarnya. Anak berkembang dalam perasaan dan keadaan asing dengan lingkungan dikarenakan kurang berinteraksi dengan sekelilingnya secara langsung. Disamping itu, anak akan menjadi kurang peka dan tidak peduli lagi dengan lingkungan.

Penggunaan *game online* yang tanpa batas dan sangat berlebihan dapat berpengaruh pada aspek kehidupan yang lain. Permainan yang seharusnya dapat menjadi suatu hiburan namun bila penggunaannya tidak cerdas baik secara kualitas maupun kuantitas dapat memberi dampak buruk, termasuk orang-orang yang berada di sekitar menjadi jauh karena terlalu asyik bermain *game* sehingga terabaikan. Jadi dalam keluarga perlu mengatur waktu yang tepat dalam penggunaan *gadget* khususnya untuk *game online* bagi anak. Ini bisa disiasati dengan melakukan permainan tradisional yang memiliki banyak kelebihan dibanding *game online*. Pernyataan tersebut didukung oleh pendapat Lestari, dkk. (2014) bahwa keluarga memang harus mampu untuk memperbaiki pola penggunaan *gadget* (untuk bermain *game online*) secara minimal dalam keadaan berinteraksi dengan keluarga. Dipertegas oleh Novitasari dan Khotimah (2016) bahwa perlu adanya pembatasan waktu penggunaan *gadget* pada anak, serta orangtua diharapkan lebih mengenalkan anak terhadap kehidupan sekitarnya. Dengan demikian, pengenalan anak terhadap dunia sekitar dapat dilakukan melalui dunia mereka yaitu dunia bermain dengan bermain permainan tradisional.

Dunia anak memang tidak akan pernah lepas dari dunia bermain. Untuk mengembangkan karakter unggul maka sangat efektif bila dalam permainan yang dilakukan, anak ditanamkan karakter yang diharapkan. Secara tidak langsung permainan tradisional telah membawa misi dalam penanaman karakter unggul yang dimaksud. Berikut paparan dari Mutiah (2010) yang menjelaskan bahwa permainan dan bermain memiliki banyak fungsi yaitu: 1) sebagai sarana menumbuhkan kemampuan sosialisasi pada anak, memungkinkannya berinteraksi dengan lingkungan sosial yang dapat mengajarkannya mengenal dan menghargai orang lain, 2) sebagai sarana mengembangkan kemampuan dan potensi anak yang memungkinkannya mengenali berbagai macam benda, mengenali sifatnya, serta peristiwa yang terjadi di lingkungannya yang dapat menstimulasi kemampuan fantasi anak, dan 3) sebagai sarana mengembangkan emosi anak yang

dapat menimbulkan rasa gembira, senang, tegang, puas, ataupun kecewa, sehingga mereka dapat menghayati berbagai rasa yang dirasakan ketika bermain.

Tidak hanya kesenangan semata yang didapatkan dalam permainan. Namun permainan tradisional mampu memberi manfaat yang besar bagi anak. Tidak kalah pentingnya, permainan tradisional dapat membentuk anak menjadi seseorang yang memiliki karakter luhur. Pentingnya pembentukan karakter sejak dini dapat dilakukan dengan permainan tradisional (Hasiana, 2015). Seperti yang diungkapkan oleh Elissa (2017) mengenai permainan tradisional yang juga memiliki kelebihan dalam melatih kemampuan motorik, sikap, dan ketrampilan anak.

Nampaknya, terdapat perbedaan antara laki-laki dan perempuan saat memainkan dan memilih permainan permainan tradisional. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Ekowati (2013) juga menegaskan bahwa anak perempuan secara fisik memang lebih lemah dari pada laki-laki, cenderung mengalah, menghindari konflik, lebih menyukai ekspresi dalam bentuk verbal seperti kata-kata dan lagu. Lebih menyukai gerak tari dan irama dari pada gerak fisik yang keras. Anak perempuan dikonstruksikan untuk memilih permainan yang berbentuk tarian, lagu, berirama pelan, lembut, dan tidak membutuhkan banyak tenaga. Jumlah permainan pun lebih sedikit dan kurang variatif jika dibandingkan dengan permainan anak laki-laki. Dengan mengetahui perbedaan karakteristik permainan tradisional antara laki-laki dan perempuan maka guru yang memberikan pembelajaran di Sekolah Dasar khususnya, maupun orang tua saat permainan dilakukan di lingkungan rumah, semuanya diharapkan mampu menentukan permainan tradisional mana yang tepat bagi anak-anak.

Pembentukan karakter berlangsung seumur hidup. Baiknya, sejak dini pembentukan karakter memang harus sudah dilakukan, karena pada tahap ini anak mudah diarahkan. Permainan tradisional memiliki peranan yang sangat penting pada posisi ini, secara tidak sadar saat anak bermain permainan tersebut, anak sudah belajar tentang karakter seperti peduli, sabar, ramah, dan lain sebagainya (Putrantana, 2017). Walaupun pembentukan karakter tidaklah mudah, namun bukan berarti tidak bisa. Meski membutuhkan waktu yang lama namun ini bisa dilakukan dengan pembiasaan secara tidak sadar melalui permainan tradisional. Anak perlu melakukan permainan tradisional secara berulang-ulang serta disebarluaskan kesegala wilayah, yang nanti diharapkan akan terbentuk karakter anak bangsa yang hebat.

Peran serta dari orang tua, guru, dan masyarakat sekitar untuk menggiatkan kembali permainan tradisional sangat diperlukan. Nampaknya, inventarisasi permainan tradisional sangat diperlukan mengingat anak-anak kita sedikit yang mengenalnya. Kita perlu menginventarisasi permainan tradisional yang terdapat di setiap daerah khususnya di Jawa yang disertai dengan nilai-nilai apa yang terkandung didalamnya sehingga anak cucu kita dapat mengetahui tentang permainan tradisional yang ada di daerahnya sehingga dapat bermain permainan yang luar biasa itu. Kita harus melestarikan permainan-permainan itu, mengingat banyak sekali nilai-nilai luhur yang terkandung didalamnya. Hal ini sangatlah penting bagi pembentukan karakter penerus kita. Bangsa Indonesia akan menjadi bangsa yang besar dan hebat serta disegani oleh bangsa lainnya manakala generasi muda sudah berkarakter sesuai dengan karakter luhur bangsa Indonesia.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional sangat berbeda dengan *game online* (permainan digital/permainan modern). Bukan hanya dari tampilan yang diperlihatkan, namun dari pengaruh dan nilai yang terkandung di dalamnya juga. Oleh karena itu, maka perlu kebijaksanaan dalam memilih apakah permainan modern yang kesannya mewah, keren, dan mutakhir namun dampaknya buruk bagi anak atau permainan tradisional yang ketinggalan zaman alias kampungan, namun dampaknya luar biasa dalam pembentukan karakter anak bangsa.

SIMPULAN DAN SARAN

Game online sebagai permainan modern memang memiliki kesan canggih dan mutakhir namun permainan ini menimbulkan banyak efek negatif dalam pembentukan karakter, khususnya pada siswa Sekolah Dasar. Kecanduan *game online* dapat mengakibatkan siswa susah bergaul, tidak peduli dengan lingkungannya, acuh tak acuh, lupa waktu, menyepelkan kegiatan lainnya yang lebih bermanfaat, malas belajar, menjadi kasar karena meniru adegan kekerasan dari *game online*, serta dampak buruk yang lebih besar bisa terjadi jika siswa memainkan permainan yang terdapat konten pornografinya.

Permainan tradisional memang sudah terlalu usang dan kuno, namun jika dilihat dari manfaatnya yang begitu besar maka permainan ini perlu dihadirkan kembali dalam kehidupan anak-anak kita. Ini semua mengingat dalam permainan tradisional banyak sekali nilai-nilai karakter/moral yang ditanamkan saat memainkannya. Anak dapat belajar bersosialisasi dengan lingkungannya,

berinteraksi secara langsung dengan teman-temannya, menjunjung kerjasama, gotong-royong, kejujuran, kerja keras, dan masih banyak lagi nilai luhur dari permainan tradisional.

Mengikisnya karakter generasi muda di tengah era globalisasi maka perlu adanya penanaman nilai-nilai karakter yang unggul melalui permainan tradisional. Penting sekali penanaman karakter dengan cara ini dilakukan sejak dini yaitu pada usia Sekolah Dasar bahkan saat anak masih berada pada masa pra sekolah mengingat dunia anak memang dalam masa bermain. Guru, orang tua, pihak sekolah, dan masyarakat serta berbagai pihak yang berkepentingan dapat menanamkan karakter luhur pada anak melalui hal yang mereka sukai yaitu dengan bermain sehingga tanpa disadari bangsa Indonesia nantinya akan memiliki karakter unggul.

Posisi permainan tradisional harus dikembalikan seperti sedia kala sebagai permainan anak Indonesia. Semua pihak yang berkepentingan harus memiliki misi dalam menghidupkan kembali permainan tradisional ini. Agar lebih menarik bagi generasi muda, alangkah lebih baik bila permainan tradisional sedikit dimodifikasi namun tidak menghilangkan nilai-nilai yang ada di dalamnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Dahliani, Soemarno, I., & Setijanti, P. 2015. Local Wisdom In Built Environment in Globalization Era. *International Journal of Education and Research*, 3 (6): 157-166.
- Ekowati, V.I. 2013. *Folklore dan Folklife dalam Kehidupan Dunia Modern (Kesatuan dan Keberagaman)*. Yogyakarta: Ombak.
- Elissa, R.A. 2017. Permainan Tradisional sebagai Wadah Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Tahunan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan Tahun 2017*, 1 (1): 421-424.
- Hasiana, I. 2015. Mengembangkan Karakter Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Buana Pendidikan*, 11 (21): 21-26.
- Lestari, I., Riana, A. W., & Taftarzani, B. M. 2014. Pengaruh *Gadget* pada Interaksi Sosial dalam Keluarga. *Prosiding Ks: Riset & PKM*, 2 (2): 204-209.
- Mutiah, D. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Kencana: Jakarta.
- Novitasari, W. & Khotimah, N. 2016. Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 5 (3): 182-186.
- Pebriana, P.H. 2017. Analisis Penggunaan *Gadget* terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi*, 1 (1): 1-11.
- Putrantana, A.B. 2017. Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional pada Pendidikan Jasmani, Olahraga & Kesehatan. *Prosiding Seminar Nasional Profesionalisme Tenaga Profesi Pjok*, 221-227.
- Sari, T.P. & Mitsalia, A.A. 2016. Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di TKIT Al Mukmin. *Profesi*, 13 (2): 72-78.
- Seriati, N.N. & Hayati, N. 2014. Permainan Tradisional Jawa Gerak dan Lagu untuk Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Usia Dini. *Artikel*. <http://lppm.uny.ac.id/permainan-tradisional-jawa-gerak-dan-lagu-untuk-menstimulasi-keterampilan-sosial-anak-usia-dini>. (Diunduh 14 Februari 2018).

PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN IPA DENGAN MODEL *LEARNING CYCLE 7E* UNTUK KELAS V SD

Fembriani^{1✉}, Nela Rofisian²

Universitas Widya Dharma, Klaten, Indonesia

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA kelas V SDN Grujugan dengan model *Learning Cycle 7E*. Permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah melalui model *Learning Cycle 7E* mampu memberikan peningkatan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa kelas V SDN Grujugan. Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas. Penelitian ini terdiri dari 3 siklus, setiap siklus terdiri dari 1 pertemuan. Penelitian ini memiliki subjek guru dan siswa kelas V SDN Grujugan. Data dikumpulkan dengan teknik observasi, tes, dokumentasi serta catatan lapangan. Data dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Keterampilan guru siklus I skor 30, siklus II skor 32, dan siklus III skor 34. (2) Aktivitas siswa siklus I skor 16,7, siklus II skor 22,6, siklus III skor 25,5. (3) Ketuntasan klasikal siklus I 52 %, siklus II 76 %, dan siklus III 92%. Simpulan penelitian ini menunjukkan model *Learning Cycle 7E* mampu meningkatkan kualitas pembelajaran IPA.

Kata kunci: *Kualitas Pembelajaran, IPA, model Learning Cycle 7E*

Abstract

The research aimed to improve science instructions through learning cycle 7E of A fiveth grade students SDN Grujugan. Research problem there are learning cycle 7E through improve teacher skill, student activity, and classical completeness fiveth grade student SDN Grujugan. The research was designed using classroom action research in three cycles which each cycle consisted of one session. Subjects were teacher and A fiveth grade student SDN Grujugan. The data was collected using observation, test, documentation, and instructions log. Data were analyzed using quantitative and qualitative descriptive analysis. The results showed an increase in each variable of each cycle. The results of the research showed that (1) Skills of teachers in first cycle scored 30, scored 32 in second cycle, and scored 34 in third cycle. (2) Students activities in first cycle scored 16,7, scored 22,6 in second cycle, and scored 25,5 in cycle III. (3) Classical completeness was 52% in first cycle, 76% the second cycle, and 92% in the third cycle. The conclusion from the research is learning cycle 7E can improve scientific instructions quality.

Keywords: *Instructions Quality, Scientific, Learning Cycle Model*

✉Alamat korespondensi:
Kampus UMK Gondangmanis, Bae Kudus Gd. L. It I PO. BOX 53 Kudus
Tlp (0291) 438229 Fax. (0291) 437198
E-mail: fembrianiani@gmail.com

ISBN: 978-602-1180-70-9

PENDAHULUAN

Pembelajaran IPA sebaiknya menggunakan ketrampilan proses IPA sebagai pendekatan pembelajaran IPA yang mengutamakan pada proses intelektual dan mengembangkan kemampuan atau ketrampilan dasar yang mencakup ketrampilan mental dan fisik dalam memperoleh produk. IPA dalam proses pembelajarannya membelajarkan siswa untuk memahami alam sekitar sebagai pengembangan kompetensinya.

Pendidikan IPA diarahkan sebagai pemberian pengalaman siswa untuk pengembangan kompetensi agar dapat mempelajari alam sekitar secara ilmiah. Berdasarkan pengalaman langsung ketika melaksanakan observasi yang dilakukan peneliti, ada beberapa permasalahan pada pembelajaran IPA. Menurut pengamatan peneliti diketahui bahwa pendekatan pembelajaran yang diterapkan dalam pelaksanaan proses pembelajaran kurang inovatif dan kurang menantang bagi siswa. Guru belum melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran secara maksimal sehingga siswa cenderung pasif. Guru juga belum membimbing siswa dalam membuat langkah-langkah percobaan sendiri dan membuat kesimpulan. Konsep yang diterima siswa hanya dari buku paket yang merupakan sumber belajar dan dari apa yang disampaikan guru. Media pembelajaran pun belum dimanfaatkan secara optimal. Hal tersebut dikarenakan belum adanya kegiatan pembelajaran yang mengadakan kesempatan untuk menggali potensi intelektual siswa dalam memecahkan masalah IPA.

Permasalahan tersebut berdampak pada hasil belajar di SD N Grujugan pada siswa kelas V belum mencapai KKM yang diharapkan dalam pelajaran IPA, dari 24 siswa hanya 10 siswa (41%) mencaapi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 67, 14 siswa (59%) nilainya belum sampai KKM.

Sesuai dengan permasalahan di atas diperlukan suatu tindakan yang tepat untuk memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran IPA sehingga keterampilan guru meningkat, aktivitas siswa, serta hasil belajar siswa pun meningkat. Permasalahan tersebut memerlukan penerapan pendekatan yang inovatif. Peneliti bersama dengan guru kelas menentukan alternatif pemecahan masalah memakai model *Learning cycle 7E*. Peneliti memilih *Learning cycle 7E* karena diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPA. Model *Learning cycle 7E* dapat mendorong siswa untuk berfikir kritis dan menemukan sendiri konsep-konsep materi yang ada. Model *Learning*

cycle 7E yang dilengkapi dengan media audiovisual tentunya memiliki keunikan dibandingkan media lain.

Learning cycle 7E adalah suatu model pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student center*) yang merupakan rangkaian tahap-tahap kegiatan yang diorganisasi sedemikian rupa sehingga siswa dapat menguasai kompetensi yang harus dicapai dalam pembelajaran dengan berperan aktif (Wena, 2014:169). Pembelajaran *learning cycle 7E* ini mampu menumbuhkan cara berfikir kritis siswa karena pembelajaran ini berpusat pada siswa dengan kata lain siswa menggali sendiri pengetahuannya berdasarkan teori dan praktek dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di kelas V SDN Grujugan.

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan dalam, penulis mengambil judul penelitian peningkatan kualitas pembelajaran IPA dengan model *learning cycle 7E* untuk kelas V SD.

METODE PENELITIAN

Subjek penelitian dalam artikel ini adalah guru dan siswa kelas V SDN Grujugan dengan jumlah siswa kelas V ssejumlah 25 orang, terdiri atas 15 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan.

Penelitian ini memakai desain penelitian tindakan kelas. Penelitian dilakukan guru kelasnya sendiri dengan cara merencanakan, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif. Tujuannya untuk memperbaiki kinerja guru dan hasil belajar siswa meningkat. Variabel-variabel yang diteliti adalah keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa untuk pembelajaran IPA dengan model *Learning Cycle 7E*. Data dikumpulkan dengan mengembangkan teknik tes, observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan teknik tertentu yaitu teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif.

Teknik Analisis Data Kuantitatif

Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

a. Menghitung skor teoritis (Poerwanti, 2008: 6-15):

$$N = \frac{B}{st} \times 100 \text{ (skala: 0-100)}$$

Keterangan:

N = Nila

B =Skor yang diperoleh

St = Skor teoritis

b. Ketuntasan Klasikal (Aqib, 2011: 41)

Menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{seluruh siswa}} \times 100\%$$

Teknik Analisis Data Kuantitatif

Menurut Poerwanti, dkk (2008:6-9) menerangkan cara untuk mengolah data skor kualitatif yaitu keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar adalah sebagai berikut:

- a. Penentuan skor terendah
- b. Penentuan skor tertinggi
- c. Median
- d. Membagi rentang nilai menjadi 4 kriteria (sangat baik, baik, cukup, kurang)

Penerapan model pembelajaran *learning cycle* mampu meningkatkan kualitas pembelajaran IPA pada siswa kelas V SD Negeri Grujugan indikator sebagai berikut:

- 1) Keterampilan guru pembelajaran IPA dengan penerapan model *learning cycle* V SD Negeri Grujugan meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik dengan skor minimal 22.
- 2) Aktivitas siswa dalam pembelajaran IPA dengan penerapan model *learning cycle* V SD

Negeri Grujugan meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik dengan skor minimal 17.
 3) Hasil belajar dalam pembelajaran IPA dengan penerapan model *learning cycle* V SD Negeri Gtujung mengalami ketuntasan belajar klasikal 85% dan individu sebesar ≥ 67 .

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas telah dilakukan dalam III siklus di kelas V SDN Grujugan. Peneliti memaparkan hasil penelitian meliputi keterampilan mengajar guru, aktivitas belajar siswa, serta hasil belajar melalui penerapan model *learning cycle* pada pembelajaran IPA.

Rekapitulasi hasil peningkatan keterampilan guru, aktivitas siswa, hasil belajar hasil belajar aspek spiritual, aspek sosial siswa, aspek pengetahuan dan hasil belajar aspek keterampilan, disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel. 1. Peningkatan Keterampilan Guru Siklus I, II dan III

No	Indikator Keterampilan Guru	Perolehan Skor		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Keterampilan membangun minat belajar siswa	4	4	4
2.	Menggali pengetahuan siswa	3	4	4
3.	Menyajikan materi pelajaran yang berbantuan audiovisual	3	3	3
4.	Membimbing siswa dalam kelompok heterogen	4	4	4
5.	Membagi LKS kepada siswa	4	4	4
6.	Membimbing siswa dalam diskusi kelompok	3	3	4
7.	Membimbing siswa mempersentasikan hasil diskusi	3	3	3
8.	Memberikan evaluasi kepada siswa	3	4	4
9.	Membimbing siswa membuat kesimpulan	3	3	4
Jumlah skor		30	32	34
Rata-rata skor		3,3	3,5	3,7
Kategori		Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik
Persentase		83,33%	88,88%	94,55%

Keterampilan guru (*teaching skills*) menjadi kemampuan dan sikap yang harus dimiliki guru dan khusus ditekuni oleh guru untuk kemampuan awal melaksanakan tugas pembelajarannya dengan profesional. Keterampilan guru sebagai pelaksanaan peran dan tugasnya dalam mengelola kelas sehingga pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien.

Pengamatan tabel 1, menunjukkan bahwa terjadi peningkatan keterampilan guru dari siklus I ke siklus II, dengan jumlah peningkatan 5,55%, sedangkan peningkatan keterampilan guru dari siklus II ke siklus III dengan jumlah peningkatan 5,67%.

Tabel. 2 Peningkatan Aktivitas Siswa Siklus I, II dan III

No	Indikator Keterampilan Guru	Perolehan Skor		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Mempersiapkan diri mengikuti pelajaran (<i>listening activities</i>)	2,5	2,9	3,2
2	Bertanya dan menjawab pertanyaan (<i>oral activities</i>)	2,4	3,1	3,6
3	Memperhatikan video yang ditampilkan (<i>visual activities</i>)	2,3	3,2	3,5
4	Bekerja dalam kelompok (<i>oral activities</i>)	2,4	3,2	3,8
5	Mempersatukan hasil diskusi (<i>mental activities</i>)	2,3	3,4	3,6
6	Mengerjakan evaluasi (<i>mental activities</i>)	2,4	3,4	3,8
7	Menyimpulkan hasil pembelajaran (<i>oral activities</i>)	2,4	3,3	3,8
Jumlah skor		16,7	22,6	25,5
Kategori		Cukup	Baik	Sangat Baik

Aktivitas siswa sebagai hal yang sangat perlu diamati. Keaktifan siswa mempengaruhi hasil belajar siswa tersebut. Pada tabel 2, menunjukkan terjadi peningkatan aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II, dengan jumlah peningkatan 24%. Sedangkan, peningkatan aktivitas siswa dari siklus II ke siklus III, dengan jumlah peningkatan 16%. Pada indikator 1 meningkat dari 2,5 menjadi 2,9 dan 3,2. Indikator 2 meningkat dari 2,4 menjadi 3,1, dan 3,6. Indikator 3 meningkat dari 2,3 menjadi 3,2

dan 3,5. Indikator 4 meningkat dari 2,4 menjadi 3,2 dan 3,8. Indikator 5 meningkat dari 2,3 menjadi 3,4 dan 3,6. Indikator 6 meningkat dari 2,4 menjadi 3,4 dan 3,8. Indikator 7 meningkat dari 2,4 menjadi 3,3 dan 3,8. Berdasarkan hasil pengamatan setiap indikator mengalami peningkatan sehingga disimpulkan jumlah 7 indikator aktivitas siswa yaitu siklus I 16,7 meningkat pada siklus II 22,6 dan siklus III 25,5.

Tabel. 3 Peningkatan Hasil Belajar Aspek Pengetahuan Siswa 3 Siklus

No	Indikator Keterampilan Guru	Perolehan Skor		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Nilai terendah	40	55	55
2	Nilai tertinggi	95	100	100
3	Rata-rata	70,9	86,2	88
4	Ketuntasan klasikal	50%	75%	91%
5	Siswa tuntas	12	18	22
6	Siswa tidak tuntas	12	6	2

Pada siklus I, hasil belajar IPA mendapat ketuntasan klasikal sebanyak 50% dengan nilai rata-rata 70,9. Data tersebut menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh belum sesuai target ketuntasan klasikal 85%. Dan perlu adanya perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya. Hasil belajar siklus II menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal mencapai 75% rata-rata 86,2. Pada siklus II, hasil belum mencapai target yaitu ketuntasan klasikal 85% sehingga dilanjutkan ke siklus selanjutnya.

Pada siklus III, hasil belajar IPA memperoleh ketuntasan klasikal 91% dengan nilai rata-rata 88. Dari data diperoleh ketuntasan klasikal lebih dari target 85% yaitu 91%. Penelitian tindakan kelas telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Data hasil belajar ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran IPA melalui model *learning cycle* 7E dapat meningkat, baik

ketuntasan klasikal maupun nilai rata-rata secara klasikal. Pada siklus pertama ketuntasan memperoleh 51%, pada siklus kedua menjadi 75%, dan pada siklus ketiga menjadi 91%. Sedangkan nilai rata-rata klasikal pada siklus I memperoleh 70,9; pada siklus II menjadi 86,2, dan pada siklus III menjadi 88.

Berdasarkan tabel 3, menunjukkan peningkatan hasil belajar aspek pengetahuan dari siklus I ke siklus II sebesar 20%. Dari siklus II ke siklus III meningkat dengan jumlah 16%.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan dalam penelitian ini adalah melalui model *Learning Cycle* 7E terjadi peningkatan kualitas pembelajaran IPA penjabaran ketrampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. keterampilan guru siklus I skor persentase 83,3% sangat baik, siklus II

menjadi skor 32 persentase 88,8% kualifikasi sangat baik dan siklus III meningkat dengan skor 34 persentase 94,4% kualifikasi sangat baik. Keterampilan guru yang telah ditetapkan peneliti dengan kriteria sekurang-kurangnya baik dengan skor minimal 22. aktivitas siswa siklus I skor 16,7 persentase 59,6% kualifikasi cukup, siklus II menjadi skor 22,6 persentase 80,7% kualifikasi baik dan siklus III meningkat dengan skor 25,5 persentase 91% kualifikasi sangat baik. Hasil ini telah mencapai indikator keberhasilan aktivitas siswa sebesar 22,5 dan telah melebihi skor yang telah ditetapkan peneliti yaitu 17. Hasil belajar telah mencapai batas ketutasan klasikal sebesar 91%.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggrainingsy, N. F. 2012. Efektivitas Penggunaan model Learning Cycle 5E terhadap keterampilan proses dan peningkatan prestasi belajar fisika SMPN 2 Malang. *Skripsi*, Jurusan Fisika. FMIPA Universitas Negeri Malang.
- Aqib, Zainal, dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB, TK*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, S. 2009. *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2010. *Penelitian Tindakan untuk Guru, Kepala Sekolah, & Pengawas*. Yogyakarta: Aditya Media.
- _____. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Astutik, S. 2012. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Model Siklus Belajar (Learning Cycle 5e) Berbasis Eksperimen Pada Pembelajaran Sains Di SD N Patrang I Jember. *Skripsi*. Universitas Jember.
- Cardak O, Dikmenli M, & Saritas O. 2013. Effect of 5E Instructional Model in Student Success in Primary School 6 th year circulatory system topic. *Journal Asia Pasific Forum on Science Learning and Teaching*, Vol. 9, Issue 2.
- Hamdani. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- _____. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hanuscin & Lee. 2008. Using the Learning Cycle as a Model for Teaching the Learning cycle to Preservice Elementary Teachers. *Journal of Elementary Science Education*, Vol. 20 (2) 51-66.
- Kunandar. 2013. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta: Rajawali Press.
- Kusumah, Wijaya dan Dwitagama, Dedi. 2010. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Indeks.
- Pribadi, B.A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Poerwanti, Endang dkk. 2008. *Assesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Qarareh, A.O. 2012. The Effect of Using the Learning Cycle Method in Teaching Science on the Educational Achievement of the Sixth Graders. *International Journal of Science Education*, volume 4 (123-132).
- Wagiran. 2013. *Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran dan Penilaian*. Temanggung: Bahtera Wijaya Perkasa.
- Wena, M. 2014. *Strategi Pembelajaran Inovatif kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.

TUGAS VIDEO PENAWARAN SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN MANDIRI BAGI MAHASISWA (Mata Kuliah Bahasa Inggris Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Semarang)

Anandha✉

Universitas Semarang (USM)

Abstrak

Pendidikan di masa kini diharapkan menghasilkan sumber daya manusia unggul untuk menjawab tantangan jaman. Kemandirian merupakan suatu sikap yang diperoleh secara kumulatif melalui berbagai pengalaman. Dengan kemandirian, seseorang dapat meningkatkan daya saing. Dalam sebuah pembelajaran di perguruan tinggi, mahasiswa merupakan sasaran utama (*student center*). Untuk itu, mahasiswa dituntut untuk belajar secara mandiri dalam semua aspek perkuliahan termasuk pada mata kuliah bahasa Inggris. Bahasa Inggris masih merupakan salah satu alat komunikasi utama di dunia internasional. Hal inilah yang betul-betul diperhatikan dalam pembelajaran bahasa Inggris mahasiswa D-III Manajemen Perusahaan di Universitas Semarang, sehingga penugasan yang diberikan kepada mahasiswa harus dapat mengasah kemampuan berbahasa Inggris secara mandiri. Paper berikut akan mendeskripsikan mengenai tugas video pemasaran sebagai sarana belajar mandiri bagi mahasiswa. Populasi penelitian adalah mahasiswa D-III Fakultas Ekonomi Universitas Semarang menggunakan teknik *random sampling*. Hasil yang diperoleh, mahasiswa secara mandiri sudah mengaplikasikan tata cara penawaran dengan benar sesuai pedoman yang diberikan oleh pengajar. Kesimpulan penelitian ini yaitu tugas video penawaran merupakan sarana pembelajaran mandiri yang efektif karena dapat mengasah kemampuan bahasa Inggris lisan mahasiswa.

Kata kunci: tugas, video penawaran, belajar mandiri

Abstract

The education process nowadays demands skillful human resource to face the day. On the digital era, student needs to be able to communicate well. Autonomy is accumulation of experiences. Autonomy enhance competitiveness. In university learning process, students is the center of learning. Students need to learn autonomously on every aspects include English lecture. English is one of the international language in the world. It makes English as the important aspect on English learning process in Semarang University D-III Company Management Program. So that the assessment given to the students should enhance students' autonomous learning ability. The paper would like to describe the student's product presentation video as a tool to enhance the students' autonomous learning. The population is D-III students of Economics Faculty of Semarang University using random sampling technique. The result, students autonomously apply the materials given in line with lecturer explanation. Conclusion that can be drawn, that student's product presentation video is an effective autonomous learning tools because it would enhance the students speaking ability.

Keywords: assessment, product presentation video, autonomous learning

✉Alamat korespondensi:

Kampus UMK Gondangmanis, Bae Kudus Gd. L. Lt I PO. BOX 53 Kudus
Tlp (0291) 438229 Fax. (0291) 437198
E-mail: anandha.pbi@gmail.com

ISBN: 978-602-1180-70-9

PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan komunikasi di masa sekarang ini memberikan dampak nyata bagi mahasiswa. Adanya Masyarakat Ekonomi Asia (MEA) menuntut kemampuan generasi muda untuk terampil berbahasa Inggris, sehingga bahasa Inggris diajarkan dan dipelajari di Asia, salah satunya adalah Indonesia. Mahasiswa merupakan bagian dari MEA. Oleh karena itu, mereka harus mempelajari bahasa Inggris di universitas. Kemampuan bahasa Inggris yang perlu dikuasai ada empat, yaitu: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Dengan kemampuan tersebut, mahasiswa akan dapat berkomunikasi dengan baik menggunakan bahasa Inggris. Dengan kemampuan komunikasi yang baik akan memperkecil adanya miskomunikasi dan memperkecil gesekan dalam komunikasi. Oleh karena itu, kemampuan bahasa Inggris sangat diperlukan agar sumber daya Indonesia dapat bersaing dengan baik di dunia yang kian tak terbatas ini.

Kemampuan berbicara merupakan aspek penting dalam komunikasi. Seperti yang sudah dipaparkan sebelumnya, ada empat *skill* bahasa Inggris yang perlu dikuasai oleh mahasiswa, yakni: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Kemampuan bahasa Inggris yang akan dibahas dalam paper berikut adalah kemampuan berbicara. Bahasa adalah alat komunikasi untuk mengungkapkan ide-ide. Salah satu komunikasi bahasa adalah berbicara. Kemampuan berbicara merupakan aspek penting, karena nantinya akan digunakan dalam berbagai situasi. Seperti yang sudah dikatakan oleh Rivers (1981) bahwa kemampuan berbicara digunakan dua kali lipat lebih banyak dibandingkan dengan kemampuan membaca dan menulis dalam komunikasi kita. Hal ini merupakan salah satu bukti bahwa menguasai kemampuan berbicara merupakan hal yang perlu menjadi perhatian.

Praktek berbicara sangat diperlukan bila ingin menguasai kemampuan berbicara dalam bahasa Inggris. Pembelajaran keahlian berbicara dalam bahasa Inggris dalam pendidikan di universitas disisipkan dalam penugasan yang menuntut mahasiswa berbicara dalam bahasa Inggris. Mahasiswa Fakultas Ekonomi di Universitas Semarang mempelajari bahasa Inggris sebagai salah satu mata kuliah umum. Mereka tidak mempelajarinya secara khusus serta tidak mempraktekkan bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari. Ketika berbicara dalam bahasa Inggris, mahasiswa kerap kali kesulitan dalam pengucapan (*tongue-tied*), sehingga pembelajaran bahasa Inggris dalam kelas saja tidaklah cukup sehingga diperlukan adanya

strategi pembelajaran yang tepat. Strategi pembelajaran adalah sebuah perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Sanjaya, 2008: 126). Dengan demikian, dosen perlu menggunakan strategi pembelajaran yang membuat mahasiswa mampu belajar berbicara bahasa Inggris secara mandiri di luar kelas.

Untuk mempraktekkan kemampuan bahasa Inggris di luar kelas, mahasiswa perlu diberi penugasan mandiri. Akker (dalam Mikre, 2010: 15) menyatakan bahwa penugasan adalah proses mendapatkan informasi dalam pelaksanaan kurikulum hingga nantinya dapat menentukan bahan pembelajaran siswa, kurikulum, dan program pembelajaran yang akan digunakan, serta berperan dalam penentuan kebijakan dalam pendidikan. Oleh karena itu penugasan merupakan hal penting dalam proses belajar mahasiswa. Pada penelitian ini, penugasan mandiri diberikan kepada mahasiswa D-III Manajemen Perusahaan Universitas Semarang.

Penugasan merupakan alat ukur dalam proses pembelajaran. Penugasan yang akan diberikan adalah penugasan untuk mengasah kemampuan berbicara mahasiswa. Seperti yang dikatakan oleh Brown (2003: 4) bahwa penugasan adalah salah satu metode populer dan kadangkala menjadi istilah yang disalahartikan dalam praktek pendidikan saat ini. Penulis mengartikan penugasan sebagai metode guna mengetahui kemampuan mahasiswa serta sebagai tolok ukur pencapaian pembelajaran. Dari berbagai macam penugasan, paper ini hanya akan membahas mengenai penugasan video penawaran. Mahasiswa diminta untuk mempraktekkan kemampuan berbicara dalam bahasa Inggris diluar kelas yang dibuktikan dengan rekaman video penawaran yang mereka lakukan. Dosen memberikan tugas yang membuat mahasiswa mengerjakan tugas secara mandiri dengan mencari lawan bicara di lapangan. Secara tidak langsung, penugasan ini menuntut kemandirian mahasiswa dalam menentukan lokasi, lawan bicara serta menuntut kemandirian mahasiswa untuk menentukan kosakata pembicaraan bahasa Inggris yang disesuaikan dengan situasi langsung di lapangan. Berkaitan dengan penugasan yang menuntut kemandirian mahasiswa ini, Knowles memperkenalkan istilah *autonomous learning* atau pembelajaran mandiri, yang diartikan Littlewood (dalam Nunan 1997) sebagai teori utama yang mengemukakan faktor-faktor pengembangan kemampuan siswa, membantu dalam pembelajaran bahasa sebagai alat

komunikasi, praktek pembelajaran berkelompok, dan membantu siswa agar dapat berpikir mandiri, sehingga jenis penugasan video penawaran ini termasuk jenis pembelajaran mandiri bagi mahasiswa.

Ada dua tipe penugasan yang secara garis besar diklasifikasikan menurut Brown (2003: 5) yaitu informal dan formal, serta penugasan formatif dan sumatif. Penjelasan masing-masing sebagai berikut: (1) informal dan formal: penugasan informal ada beberapa macam, mulai dari incidental, komentar dan respons langsung, dapat disertai dengan bimbingan serta umpan balik berisi masukan dan saran bagi siswa. Sebaliknya, penugasan formal merupakan prosedur latihan yang didesain secara spesifik untuk memperbaiki kemampuan dalam pemahaman. (2) Penugasan formatif dan sumatif: penugasan formatif berarti mengevaluasi siswa dalam proses 'pembentukan' kompetensi dan kemampuan dengan tujuan membantu mereka dalam tiap proses perkembangan. Kunci dalam formatif adalah penyampaian materi oleh pengajar dan internalisasi oleh siswa yang *diejawantahkan* dalam umpan balik yang sesuai dengan kemampuan siswa, dengan mempertimbangkan keberlanjutan kedepan atau dengan mempertimbangkan formasi pembelajaran. Beberapa contoh penugasan yakni ketika pengajar memberi siswa komentar atau saran sebagai bentuk umpan balik untuk memperbaiki kemampuan bahasa siswa. Penugasan sumatif bertujuan untuk mengukur atau untuk merangkum kemampuan siswa. Rangkuman dari keseluruhan pembelajaran siswa dapat menunjukkan pembelajaran di masa lampau dan digunakan untuk meneliti pencapaian belajar siswa. Ujian akhir dalam sebuah pembelajaran, ujian kemampuan umum siswa, merupakan contoh penugasan sumatif.

Dalam membuat video, mahasiswa diharuskan menggunakan kemampuan kognitif mereka, menggunakan strategi yang mereka aplikasikan nantinya untuk memenuhi penugasan yang diberikan oleh dosen. Aktivitas ini mempunyai karakteristik meta kognitif (*forethought, monitoring, and self-reflection*), mahasiswa merencanakan aktivitas yang akan mereka lakukan, melakukan perencanaan berulang, mencari bentuk bahasa sampai mereka menemukan yang paling cocok, mengenali dan mengatasi batasan kemampuan mereka dalam proses pemenuhan tugas.

Evaluasi dosen dilakukan dalam tiga kesempatan yaitu proses pembuatan draft awal, konsultasi langsung mahasiswa mengenai

draftnya, dan ketika mahasiswa mengumpulkan video presentasi mereka.

Tujuan penulisan paper ini untuk membahas mengenai pembelajaran mandiri dalam tugas video penawaran pada mata kuliah bahasa inggris mahasiswa D-III Manajemen Perusahaan Universitas Semarang. Padapembelajaran mandiri ini, yang akan dilihat penulis ialah karakteristik metakognitif (*forethought, monitoring, and self-reflection*), dimana mahasiswa mula-mula akan diberikan instruksi untuk membuat video penawaran. Mereka membuat draft, mengkonsultasikannya, dan mempraktekan draft yang mereka susun pada penawaran produk sekaligus merekam penawaran tersebut sebagai bukti autentik penugasan. Mahasiswa diharuskan melakukan penawaran secara individu, serta harus mendapatkan umpan balik dari konsumen mengenai kemampuan bahasa inggris mereka. Pembatasan masalah dalam paper ini yaitu hanya melihat penugasan video penawaran sebagai pembelajaran mandiri. Seperti apakah penugasan video penawaran sebagai pembelajaran mandiri mahasiswa D-III Manajemen Perusahaan Universitas Semarang? Pertanyaan tersebut yang kemudian menjadi dasar penulis untuk membuat paper bertajuk 'Tugas Video Penawaran Sebagai Sarana Pembelajaran Mandiri Bagi Mahasiswa', dengan harapan, nantinya hasil penelitian ini akan memberikan manfaat bagi penulis sendiri, lembaga pendidikan, dan dunia pendidikan pada umumnya.

METODE PENELITIAN

Subjek penelitian ini ialah mahasiswa D-III Manajemen Perusahaan Universitas Semarang. Penelitian dilakukan selama satu semester pada masa perkuliahan aktif. Dosen menjadi fasilitator dalam proses persiapan video penawaran. Mahasiswa secara individu mencari lawan bicara yang akan bertindak sebagai konsumen. Peneliti menganalisa pembelajaran mandiri dengan memberikan kuesioner kepada 30 responden dan melakukan wawancara. Penelitian ini masuk dalam jenis penelitian deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran mandiri dalam tugas video penawaran pada mata kuliah bahasa inggris mahasiswa D-III Manajemen Perusahaan berlangsung selama lima minggu. Mahasiswa diberi kesempatan untuk mempresentasikan produk kepada konsumen. Untuk melakukannya, mereka berlatih agar dapat berbahasa inggris. Secara umum, jenis penugasan seperti ini dapat

dilakukan dengan baik bila persiapannya matang. Dalam mempersiapkan video penawaran, mahasiswa banyak melakukan komunikasi. Progres mahasiswa dicek oleh dosen.

Pada minggu pertama penugasan, dosen memberikan informasi mengenai penugasan. Mahasiswa diminta untuk membuat video penawaran. Mahasiswa diminta melakukan presentasi dengan dengan struktur: perkenalan diri, informasi produk, pemberitahuan promo, dan penutup. Mula-mula, mahasiswa menentukan produk yang akan mereka tawarkan. Mahasiswa mencari tahu info yang berkaitan dengan produk tersebut. Dalam melakukannya, mahasiswa dengan mudah menentukan dan mendapatkan informasi mengenai produk tersebut. Mahasiswa diperbolehkan bekerja sama dengan teman yang lain dalam mengerjakannya. Setelah selesai menentukan produk, mahasiswa diminta untuk membuat draft presentasi.

Pada minggu ke dua, dosen menjelaskan tata cara melakukan presentasi, memberikan frase-frase penting yang bisa digunakan dalam presentasi produk, kemudian mahasiswa diminta memperbaiki draft yang sudah mereka buat. Waktu untuk memperbaiki draft adalah satu minggu. Dalam jangka waktu tersebut, mahasiswa dipersilahkan untuk berkonsultasi kepada dosen.

Pada minggu ke tiga, dosen mengecek *progress* mahasiswa. Hasil yang didapat yaitu mahasiswa dapat mengikuti *progress*. Hal ini dapat dilihat dari mahasiswa yang menulis draft. Semua mahasiswa menyelesaikan draftnya. Setelah itu, draft dikumpulkan dan dikoreksi. Dosen memberikan informasi mengenai eror yang ditemukan dalam draft mahasiswa dan merangkumnya pada penjelasan di kelas. Dosen lebih jauh memberikan masukan mengenai hal-hal yang dapat dilakukan oleh mahasiswa pada praktek di lapangan nantinya. Pada tahap ini, mahasiswa dapat mengikuti dan memahami penjelasan dosen. Hal ini nantinya akan terbukti ketika mereka mengumpulkan video presentasinya. Lebih lanjut, dosen menjelaskan sistem penilaian kepada mahasiswa.

Pada minggu ke empat, dosen mempersilahkan mahasiswa untuk berkonsultasi untuk terakhir kalinya sebelum mereka melakukan praktek di lapangan. Dosen juga mengingatkan bahwa penugasan ini harus dikumpulkan minggu depan.

Hasil kuesioner mengenai penugasan video penawaran, dengan menggunakan skala likert, mendapatkan hasil yaitu sebanyak 93,3% responden memahami penugasan yang diberikan oleh dosen pada penjelasan minggu pertama,

sementara 6,7% tidak. Kemudian mengenai bahan penyusunan draft mendapatkan hasil sebanyak 80% mencari bahan sendiri untuk menulis draft penawaran, sedangkan 20% tidak mencari bahan sendiri. Dalam mengedit draft awal, sebanyak 100% atau semua responden mengedit draft penawaran sesuai dengan arahan dosen. Selain itu, 70% responden merasa percaya diri dengan kemampuan bahasa inggris mereka, sedangkan 30% responden tidak merasa percaya diri dengan bahasa inggris mereka. Seluruh responden (100%) merasakan peningkatan kemampuan bahasa inggris setelah mendapat penugasan video presentasi. Mengenai umpan balik dari lawan bicara, 83,3% responden termotivasi untuk meningkatkan kemampuan bahasa inggris mereka, sementara 16,7% responden tidak termotivasi untuk meningkatkan kemampuan bahasa inggris mereka.

Berdasarkan hasil interview, responden mengungkapkan bahwa mereka dapat mengikuti penugasan dengan baik. Mahasiswa menyambut baik penugasan yang diberikan dosen. Mereka termotivasi untuk semakin meningkatkan kemampuan bahasa inggris.

SIMPULAN DAN SARAN

Video penawaran merupakan penugasan mandiri yang sesuai bagi mahasiswa D-III Fakultas Ekonomi Universitas Semarang. Dalam prosesnya, mahasiswa mengalami proses pemerolehan bahasa inggris. Mahasiswa secara langsung berproses dan mempraktekkan penawaran dalam bahasa inggris kepada konsumen. Penugasan ini memosisikan dosen sebagai fasilitator, sedangkan mahasiswa secara mandiri mengembangkan kemampuan dirinya: berusaha memahami materi yang diberikan, berpartisipasi aktif dalam proses belajar, dan menggunakan teknologi untuk menghasilkan video. Secara mandiri, dengan arahan dari dosen, mahasiswa aktif dalam prosesnya dan kemampuan bahasa inggris mereka meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Brown, H.D. 2003. *Language Assessment: Principles and Classroom Practices*. London: Longman.
- 2004. *Language Assessment*. New York: Longman.
- 2007. *Teaching by principles: An interactive approach to language pedagogy*. White Plains, NY: Longman.
- Mikre, Fisseha. 2010. *The Role of Assessment in Curriculum Practice and Enhancement of Learning*. [online]. <http://www.nate.org.uk>. Accessed on March 4, 2017.

- Nunan, D. 1997. Designing and adapting materials to encourage learner autonomy. In P. Benson, & P. Voller (Eds.), *Autonomy and independence in language learning*. London: Longman.
- Rivers, W. 1981. *Teaching Foreign Language Skills* (2nd ed.). Chicago: University of Chicago Press.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Strategi Pembelajaran berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

OPTIMALISASI PERAN ORANG TUA DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK INTEGRATIF DI SEKOLAH DASAR

Johar Alimuddin

STKIP Majenang

Abstrak

Orang tua memiliki peran penting dalam mendidik anak. Menyerahkan sepenuhnya tanggung jawab mendidik anak kepada sekolah merupakan suatu kesalahan. Pendidikan di sekolah berfokus pada ranah kognitif. Sekolah membutuhkan bantuan dari pendidikan keluarga dan kerjasama orang tua dengan guru untuk mensukseskan pendidikan pada ranah afektif dan psikomotor. Optimalisasi peran orang tua dalam pendidikan anak di sekolah dapat meminimalisir masalah tersebut. Optimalisasi peran orang tua dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan cara melakukan kegiatan yang melibatkan anak, guru, dan orang tua, mengadakan pertemuan orang tua dan guru dalam bentuk seminar, membentuk paguyuban orang tua peserta didik, guru memanfaatkan keterampilan orang tua dan komunitasnya, sekolah melibatkan orang tua dalam menyusun kebijakan sekolah sekaligus mengawasinya.

Kata kunci: Peran Orang Tua, Pendidikan Keluarga

Abstract

Parents have an important role in educating children. Giving up the responsibility of educating children to school is a mistake. Education in schools focuses on the cognitive domain. Schools need help from family education and parent-teacher collaboration to succeed education in affective and psychomotor domains. Optimizing the role of parents in the education of children in school can minimize the problem. Optimizing the role of parents in learning can be done by conduct activities involving children, teachers, and parents, holding parent and teacher meetings in the form of seminars, establishing parents' community of learners, teachers utilize the skills of parents and community, schools involve parents in drafting school policies while watching them.

Keywords: Role of Parent, Family Education

✉Alamat korespondensi:
Kampus UMK Gondangmanis, Bae Kudus Gd. L. It I PO. BOX 53 Kudus
Tlp (0291) 438229 Fax. (0291) 437198
E-mail: joharalimuddin@gmail.com

ISBN: 978-602-1180-70-9

PENDAHULUAN

Pendidikan paling pertama dan utama adalah pendidikan keluarga. Sekalipun anak sudah masuk sekolah, keluarga masih mempunyai pengaruh yang besar terhadap pendidikan anak. Kuantitas waktu anak bertemu dengan keluarga masih lebih banyak dibandingkan pertemuan dengan gurunya. Dewantara (2013) mengemukakan “keliru sekalilah apabila orang mengira bahwa sudah cukup jika anak-anak itu disekolahkan”. Orang tua seyogyanya tetap memberi pendidikan kepada anaknya sekalipun si anak sudah bersekolah. Sekolah juga tidak bisa mengesampingkan peran orang tua dalam proses pendidikan. Orang tua merupakan *partner* dalam mendukung tercapainya tujuan pendidikan.

Sinergi antara keluarga dan sekolah dalam pendidikan anak menjadi hal yang penting. Pendidikan akan gagal sebab tidak ada kesinambungan antara pendidikan keluarga dan sekolah. Keluargadan sekolah merupakan pusat penggalan dan pengembangan budaya, tetapi, yang diprioritaskan hanya aspek intelektual, sedangkan aspek-aspek lainnya kurang terintegralistik (Azzuhri, 2009). Pendidikan keluarga penting sebagai pelengkap pendidikan di sekolah. Pendidikan di sekolah lebih berfokus pada intelektualitas, sedangkan pendidikan keluarga/orang tua berfokus pada sikap atau budaya yang luhur.

Orang tua menyerahkan sepenuhnya anak ke sekolah karena keterbatasan waktu dan kemampuannya dalam mendidik anak. Orang tua mempunyai persepsi yang penting anaknya bisa bersekolah tanpa ada kendala apapun, termasuk finansial. Persepsi orang tua terhadap perannya dalam menunjang pendidikan anak hanya berfokus pada persoalan dana (Siregar, 2013). Orang tua sibuk dengan pekerjaannya dan fokus untuk mencari uang untuk membayar biaya pendidikan anak. Pada akhirnya, orang tua mengabaikan pentingnya perannya dalam mendidik anak karena persepsinya hanya pada masalah dana.

Pendidikan yang lebih mengutamakan ranah kognitif merupakan salah satu permasalahan pendidikan yang banyak ditemui di Indonesia. Keadaan pendidikan hanya disandarkan pada aturan pengajaran dengan sistem sekolah, sehingga mengakibatkan pendidikan menjadi lebih mengarah pada intelektualisme yang seringkali berjauhan dengan adat kemanusiaan (Dewantara, 2013). Keterlibatan orang tua dalam pendidikan di sekolah dapat membantu mengatasi

permasalahan tersebut. Guru dan orang tua lebih mudah dalam memantau perkembangan anak.

Pendidikan keluarga dibutuhkan untuk membantu guru dalam mengajarkan sikap. Hal ini membantu menyeimbangkan pembelajaran yang cenderung mengarah pada ranah kognitif di sekolah. Hidayat (2013) juga menyimpulkan bahwa kerjasama orang tua dan guru dalam hal komunikasi dan partisipasi orang tua dalam penegakan disiplin masih kurang. Kerjasama orang tua dengan guru perlu ditingkatkan agar pembelajaran lebih kompleks, tidak hanya berfokus pada ranah kognitif.

Orang tua dalam pendidikan keluarga mempunyai peran yang vital. Orang tua adalah guru, pengajar, dan pemimpin. Dewantara (2013) menyatakan “pendidikan keluarga merupakan pendidikan permulaan. Orang tua dalam pendidikan di keluarga berperan sebagai guru (penuntun), pengajar, dan pemimpin pekerjaan (pemberi contoh). Peran orang tua dalam pendidikan keluarga belum terpisah-pisah, tetapi bersifat global atau total.”

Praktik pembelajaran yang belum terpisah-pisah, bersifat global atau total sering disebut dengan pembelajaran tematik integratif. Pembelajaran tematik integratif merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam sebuah tema tertentu (Hidayah, 2015). Pembelajaran yang sudah dibungkus dengan tema disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Pembelajaran tematik integratif tidak boleh melenceng dari tujuan pembelajaran sebab pembelajaran tematik integratif ini merupakan sarana menacapai tujuan pembelajaran tersebut.

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan tematik integratif pada prinsipnya sama dengan pendidikan yang dilakukan di keluarga. Pendidikan di keluarga terjadi ketika anak terlibat dalam sebuah kegiatan yang dilakukan oleh orang tua dan anggota keluarga yang lainnya. Keterlibatan tersebut secara tidak langsung membuat anak belajar pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Tidak ada mata pelajaran di dalam keluarga, yang ada adalah tugas sesuai dengan posisinya sebagai anggota keluarga. Kegiatan yang dilakukan orang tua, menjadi sarana belajar anak.

Penerapan pendekatan pembelajaran tematik integratif di sekolah dasar sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar. Anak sekolah dasar masih belum bisa berpikir secara operasional formal atau abstrak. Pelaksanaan pembelajaran tematik integratif yang serupa

dengan pendidikan di keluarga membuat anak lebih mudah beradaptasi dengan lingkungan sekolah. Hal ini menyebabkan pencapaian tujuan pembelajaran menjadi lebih optimal.

Orang tua seyogyanya tetap dilibatkan dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga pendidikan yang dilakukan berkesinambungan antara pendidikan di sekolah dan di keluarga. Kerja sama antara guru dan orang tua merupakan salah satu syarat untuk suksesnya pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Orang tua memperhatikan dan mendukung pendidikan anak di sekolah. Sekolah melibatkan orang tua untuk ikut mendukung dan berperan dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diketahui bahwa orang tua mempunyai peran *central* dalam pendidikan anak. Optimalisasi peran orang tua dalam pembelajaran tematik integratif merupakan salah satu alternatif dalam menyelesaikan permasalahan. Hal tersebut membuat kajian tentang bagaimana cara mengoptimalkan peran orang tua dalam pembelajaran tematik integratif di sekolah dasar, menjadi menarik untuk ditindak lanjuti.

PENDIDIKAN KELUARGA

Pendidikan dipengaruhi oleh berbagai lingkungan. Lingkungan tersebut yaitu lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Dewantara (2013) menjelaskan bahwa ada 3 alam dalam pendidikan yaitu alam keluarga, alam perguruan, dan alam pemuda. Alam perguruan adalah lingkungan sekolah dan alam pemuda adalah lingkungan masyarakat. Ketiga lingkungan tersebut masing-masing mempunyai peran. Lingkungan yang paling berperan adalah lingkungan keluarga, sebab banyak waktu anak yang dihabiskan bersama keluarga atau orang tuanya.

Pendidikan keluarga adalah pendidikan yang penting bagi perkembangan anak. Perkembangan anak pasti dipengaruhi oleh orang-orang di sekitarnya, orang-orang yang paling dekat dengan anak adalah orang tua dan keluarga. *“The family and significant others have a great influence on the learning of the child, including the nature of the child’s value system”* (Mathews, 1989). Orang terdekat dengan anak adalah orang tua. Orang tua terdapat pada lingkungan keluarga. Oleh karena itu, pendidikan keluarga menjadi penting dalam proses pendidikan anak.

Sejak anak lahir, pendidikan yang pertama diperoleh adalah pendidikan dari orang tua atau keluarga. Karena pentingnya pendidikan

keluarga, Ki Hajar Dewantara menyatakan “Pokoknya pendidikan harus terletak di pangkuan ibu bapak, karena hanya dua orang inilah yang dapat berhamba pada sang anak dengan semurni-murninya dan seikhlas-ikhlasnya, sebab cinta kasihnya kepada anak-anaknya boleh dibilang cinta kasih tak terbatas” (Dewantara, 2013).

Cinta kasih yang diberikan orang tua kepada anaknya memang tak terbatas. Orang tua akan melakukan apapun untuk anaknya. Orang tua selalu berharap agar anaknya bisa melebihi orang tuanya dari segala hal. Cinta kasih yang tak terbatas inilah yang kadang membuat orang tua selalu membela anaknya sekalipun anaknya yang berbuat kesalahan. Kondisi semacam ini perlu segera diluruskan. Kerjasama dan komunikasi antara orang tua dan guru adalah salah satu cara untuk meluruskan hal tersebut.

Pemerintah Indonesia juga memandang bahwa peran keluarga terutama orang tua itu penting terhadap pendidikan anak. Pemerintah menjelaskan peran orang tua dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) nomor 20 tahun 2003 Pasal 7 ayat 1 dan 2 yang menjelaskan tentang hak dan kewajiban orang tua dalam pendidikan anaknya.

Orang tua berhak memilih sekolah yang sesuai dengan karakteristik anak dan memungkinkan bakat anak bisa berkembang dengan baik. Orang tua juga berhak mengetahui perkembangan anaknya selama di sekolah. Kedua hal tersebut tercantum dalam UUSPN pasal 7 ayat 1, menyatakan “orang tua berhak berperan serta dalam memilih satuan pendidikan dan memperoleh informasi tentang perkembangan pendidikan anaknya”.

Perlu digaris bawahi bahwa pemilihan sekolah yang dilakukan orang tua bukan atas keinginan orang tua tanpa melihat karakteristik anaknya. Pemahaman yang baik dari orang tua akan dapat memilihkan sekolah yang tepat bagi pengembangan bakat anak. Berbeda jika pemilihan yang dilakukan hanya karena keinginan orang tua atas dasar gengsi atau hal lainnya. Pemahaman yang baik dari orang tua diperoleh dari kerjasama dengan guru dari tingkat sekolah sebelumnya atau memang dari kedekatan yang selama ini dialami.

Orang tua mempunyai hak mengetahui perkembangan anaknya selama sekolah. Orang tua seringkali hanya tahu perkembangan anaknya jika pelaksanaan penerimaan raport. Satu semester sekali orang tua baru tahu perkembangan anaknya. Padahal orang tua bisa mengetahui perkembangan anaknya kapanpun

ketika dia mau. Guru akan menyampaikan perkembangan anaknya selama belajar di sekolah. Kerjasama semacam ini yang terkadang sulit untuk direalisasikan, padahal sangat penting bagi keberhasilan pembelajaran.

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang perlu dipenuhi oleh setiap individu. Mau tidak mau pendidikan harus dipenuhi oleh semua orang. Pasal 7 ayat 2 UUSPN menyatakan "orang tua dari anak usia wajib belajar, berkewajiban memberikan pendidikan dasar kepada anaknya." Pernyataan dalam pasal ini memang dijadikan acuan, tidak hanya untuk orang tua tetapi untuk negara. Biaya sekolah gratis untuk jenjang pendidikan dasar (SD dan SMP) bukan berarti menghilangkan tanggung jawab orang tua. Orang tua tetap harus memberikan uang saku, seragam dan alat tulis untuk kelangsungan anaknya dapat mengenyam pendidikan. Orang tua kebanyakan berfokus pada hal tersebut. Mereka berpersepsi bahwa kewajiban orang tua dalam pendidikan anak adalah pada biaya.

Orang tua tidak menyadari bahwa anak-anak butuh kasih sayang orang tua, butuh perhatian orang tua, butuh contoh teladan dari orang tua, bukan sekedar biaya. Hal-hal di luar biaya penting untuk mendidik anak agar mempunyai karakter atau sikap yang baik. Tidak dipungkiri bahwa biaya juga penting tetapi orang tua juga harus tahu bahwa perhatian dan keteladanan orang tua juga mempengaruhi pendidikan anak.

Kebanyakan orang tua menaruh kepercayaan yang besar pada sekolah dalam mendidik anaknya. Kesibukan orang tua dengan pekerjaan mereka merupakan salah satu pemicunya. Pada pendidikan modern telah terjadi pergeseran konsep pendidikan di rumah ke arah pendidikan di sekolah dengan memperankan kurikulum dan guru yang profesional (Azzuhri, 2009). Pendidikan di rumah tidak maksimal sebab intensitas pertemuan orang tua dan anak berkurang. Orang tua perlu meluangkan waktu bersama anak dan diskusi dengan guru disekolahnya untuk dapat memantau perkembangan anaknya. Apabila terjadi permasalahan dengan anak, orang tua tidak begitu saja menyalahkan pihak sekolah, sebab sekolah dan orang tua juga punya andil dalam pendidikan anak.

Mendidik anak sepenuhnya bukannya tanggung jawab dari sekolah, sebab ada tiga komponen yang saling berkaitan di dalam sekolah yaitu guru, peserta didik dan orang tua. "Schools consist of children, parents and

teachers. Each of these groups operates in a context of interdependence" (Mathews 1989). Ketiga komponen tersebut saling terkait dan mempunyai tanggung jawab masing-masing dalam hal pendidikan di sekolah.

Jika guru dan orang tua ingin memaksimalkan potensi anaknya maka perlu melibatkan orang tua pada proses pembelajaran. Mathews (1989) menjelaskan "If parents and teachers are to maximise their contributions, then parents need to be involved in the work of the school".

Anak-anak belajar tentang perilaku dan aturan-aturan yang boleh dilakukan dan yang tidak boleh dilakukan, berawal dari orang tua. Orang tua mengajarkan batasan-batasan perilaku yang dianggap sopan dan tidak sopan. Seperti apa yang dikemukakan oleh Mathews (1989) "Parents are generally the first people to guide their children learning. Parents provide a model of behaviour to their children as well as providing certain rules and constraints as to acceptable social behaviour." Orang tua amat jelas berperan sebagai pendidik karakter anak melalui aturan-aturan yang diterapkan pada anaknya.

Anak belajar dari sumber daya yang ada di rumah. Mathews (1989) menyatakan "Children also learn according to the expertise and resources made available by the parents". Jika orang tuanya adalah seorang petani maka kemungkinan besar dia belajar tentang bertani dan pengetahuan serta keterampilan anak dalam bertani lebih baik daripada anak yang orang tuanya bukan petani. Maka benarlah pepatah yang menyatakan bahwa buah jatuh tidak jauh dari pohonnya.

Komunikasi antara orang tua dan guru sangat penting untuk mengarahkan anak dalam belajar. "While school have the responsibility of planning and coordinating the child's formal learning, this should not be separated from the total context of the child" (Mathews, 1989)

Kerjasama antara orang tua dan peserta didik dengan guru perlu digalakkan untuk mendukung keberhasilan pembelajaran. Mathews (1989) menyatakan "Research evidence and experience would suggest that where parents participate in their children's learning at school, children have a greater chance of educational success". Sudah banyak penelitian yang menyatakan keberhasilan pembelajaran didukung oleh kerjasama antara guru dan orang tua peserta didik.

Kerjasama yang baik akan berdampak pada hasil yang baik pula. Orang tua dapat melengkapi pembelajaran yang dianggap kurang

di sekolah, sementara sekolah juga melengkapi apa yang anak lakukan di rumah. *If the parents are involved in the school program, they can become aware of the way the school operates and of how they might assist in the learning of their own children* (Mathews, 1989). Tidak ada komponen yang berdiri sendiri karena semua saling terkait. Keberhasilan pendidikan di sekolah tidak lepas dari pendidikan yang dilakukan orang tua di rumah.

PENDIDIKAN TEMATIK INTEGRATIF DI SEKOLAH DASAR

Pendidikan keluarga sejalan dengan pendekatan pembelajaran tematik integratif di sekolah dasar. Pembelajaran di keluarga tidak terpisah-pisah sesuai pada kegiatan yang dilakukan, sementara di sekolah pembelajaran tidak terpisah-pisah sebab dikemas dengan sebuah tema. Kemendikbud (2013) mengemukakan "Pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar tidak mengenal mata pelajaran, melainkan tema-tema yang di dalamnya terpadu dengan mata pelajaran yang menjadi kompetensi peserta didik". Tidak semua mata pelajaran dipadukan. Ada beberapa mata pelajaran yang tidak dipadukan yaitu Matematika, Pendidikan Agama, dan Pendidikan Jasmani dan Olahraga.

Peserta didik yang masih berusia sekitar 7-13 tahun sangat cocok jika menggunakan pembelajaran tematik dan integratif. Anak kelas 1-5 yang berusia 7-12 tahun ada pada tahap operasional konkret sementara kelas 5 yang berusia 13 tahun ada pada tahap operasional formal. Anak-anak usia SD masih senang untuk bermain, sehingga sejalan dengan pembelajaran tematik integratif yang menggunakan tema. Pembelajaran di sekolah dasar dengan menggunakan tema menjadikan pelaksanaan pembelajaran lebih mengasyikkan dan menyenangkan.

Penerapan pembelajaran tematik integratif merubah pendekatan pembelajaran yang tadinya berpusat pada guru berubah menjadi berpusat pada peserta didik. Peserta didik SD cenderung mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi dan masih membutuhkan bantuan benda konkret atau hal-hal yang dekat dengan lingkungannya. Pembelajaran tematik integratif sangat cocok diterapkan pada pembelajaran di SD. Sejalan dengan hal tersebut, Prastowo (2014) juga menyatakan bahwa "penerapan pembelajaran tematik integratif relevan dengan karakteristik anak SD".

Pembelajaran tematik integratif di SD bersifat holistik dengan mengajarkan ranah kognitif, afektif dan psikomotor secara proporsional. Prastowo (2014) mengemukakan bahwa pembelajaran tematik integratif relevan dengan kebutuhan perkembangan peserta didik SD yang mencakup ranah kognitif afektif dan psikomotor. Pembelajaran tematik Integratif sangat sesuai dengan karakteristik peserta didik di SD atau dengan kata lain pembelajaran tematik integratif cocok diterapkan di SD.

OPTIMALISASI PERAN ORANG TUA DALAM PEMBELAJARAN

Penerapan pembelajaran tematik integratif di SD membuat pembelajaran menjadi berpusat pada peserta didik. Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik menuntut keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Keaktifan siswa tidak hanya di sekolah tetapi juga di rumah. Banyak tugas yang harus diselesaikan siswa dengan bantuan orang tua.

Peran orang tua dalam pembelajaran tematik integratif di sekolah dasar pada prinsipnya sama dengan peran orang tua di sekolah secara umum. Pembelajaran tematik integratif merupakan pendekatan dalam pembelajaran, orang tua seyogyanya menyesuaikan dengan pembelajaran yang sudah di programkan sekolah ataupun guru. Program-program pembelajaran yang dibuat sudah disesuaikan dengan perkembangan anak, baik itu sekolah dasar, sekolah menengah pertama ataupun sekolah menengah atas.

Penerapan pembelajaran tematik integratif di SD berdampak pada intensitas tugas peserta didik yang harus dikerjakan dengan bimbingan orang tua menjadi lebih banyak. Orang tua perlu meluangkan waktunya untuk membimbing dan membantu anaknya menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Perlu ditegaskan bahwa guru berkapasitas membantu dan membimbing, bukan membuatkan.

Tugas sekolah yang dikerjakan peserta didik dengan orang tua dapat mendekatkan keduanya sekaligus orang tua dapat mengetahui perkembangan anaknya. Ningrum dan Sobri (2015) dalam penelitiannya menyatakan "orang tua peserta didik memberikan dukungan dengan membantu dan mengawasi anak belajar di rumah. Orang tua juga mendukung kurikulum 2013 dengan pembelajaran tematik integratif karena dinilai lebih mudah dengan sedikit materi dan tidak membosankan". Mayoritas orang tua peserta didik mendukung pembelajaran dengan pendekatan tematik integratif.

Komunikasi yang baik antara orang tua dan guru dapat menanamkan menguatkan pendidikan karakter pada anak. Pendidikan karakter yang berkesinambungan dari sekolah dan orang tua atau keluarga dapat membantu penanaman dan penguatan pendidikan karakter. Hidayat (2013) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa ada pengaruh positif dari kerjasama antara orang tua siswa dan guru di sekolah terhadap disiplin peserta didik. Tidak hanya disiplin seluruh pendidikan karakter dapat ditanamkan dengan baik bila ada kerjasama yang baik juga antara guru dengan orang tua peserta didik.

Optimalisasi peran orang tua dalam pembelajaran tematik integratif dapat dilakukan melalui beberapa hal berikut ini:

1. Melakukan kegiatan yang melibatkan anak, guru, dan orang tua seperti piknik atau tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik dan orang tuanya.

Kegiatan apa saja yang melibatkan peserta didik, orang tua, dan guru mempererat hubungan ketiganya. Melalui kegiatan seperti piknik dapat membuat orang tua bisa berinteraksi dengan guru tentang perkembangan anaknya. Tugas dari guru yang mengharuskan peserta didik bekerjasama dengan orang tua juga bisa menumbuhkan perhatian orang tua pada pendidikan anaknya. Orang tua menjadi tahu dan peduli terhadap pendidikan anaknya. Kegiatan-kegiatan tersebut dapat membuat hubungan antara guru, orang tua serta peserta didik seperti keluarga. Hubungan yang positif akan menghasilkan sesuatu yang positif pula, termasuk dalam hasil positif dalam pembelajaran.

2. Mengadakan pertemuan orang tua dan guru dalam bentuk seminar.

Tidak semua orang tua paham tentang pendidikan anak. Acara seminar dilakukan dengan tujuan untuk memberikan orang tua pengetahuan dan pemahaman tentang pendidikan anak. Diskusi dengan para ahli pendidikan atau psikolog dengan orang tua dapat membantu pemikiran orang tua tentang pendidikan anak menjadi terbuka. Perubahan-perubahan yang terjadi dalam dunia pendidikan saat ini juga perlu diketahui orang tua. Pengetahuan dan pemahaman orang tua tentang pendidikan anak akan membuat mereka lebih peduli terhadap anaknya. Orang tua juga akan mendukung pendidikan anak secara maksimal sesuai perannya sebagai orang tua. Orang tua tidak hanya memperhatikan aspek pembiayaan tetapi juga mengetahui bahwa anak butuh pendampingan orang tua.

3. Sekolah membentuk paguyuban orang tua peserta didik

Keberadaan paguyuban orang tua dapat membantu sekolah, guru, dan orang tua ketika ada permasalahan yang terjadi di sekolah. Paguyuban juga penting sebagai sarana komunikasi antara guru dan orang tua atau antar orang tua peserta didik. Informasi yang penting dapat dengan mudah disampaikan ke orang tua. Orang tua juga dapat memantau perkembangan anaknya melalui paguyuban ini. Melalui paguyuban ini, sekolah tidak hanya sekedar mengajarkan pengetahuan tetapi juga karakter dan sikap sosial. Paguyuban dapat menjadi sarana komunikasi antar orang tua peserta didik. Komunikasi antar orang tua secara tidak langsung mengajarkan sikap sosial pada anak-anak. Komunikasi yang baik dan hubungan yang baik berdampak pada hasil pendidikan yang baik.

4. Guru memanfaatkan keterampilan orang tua dan komunitasnya.

Orang tua anak mempunyai keahlian, keterampilan, dan pekerjaan masing-masing. Guru atau sekolah dapat memanfaatkan hal tersebut dalam pembelajaran atau dalam hal apapun yang berhubungan dengan sekolah. Guru bisa mengajak orang tua yang bekerja sebagai pemadam kebakaran untuk mengisi pembelajaran tentang bagaimana mencegah dan menghadapi kebakaran. Orang tua yang mempunyai hobi olahraga juga bisa dihadirkan dalam pembelajaran anak. Orang tua hadir bersama komunitas basketnya hadir dan mengajarkan anak-anak bermain basket. Guru bahkan bisa menjadwalkan setiap orang tua dari peserta didiknya untuk hadir di sekolah dan mengajar di sekolah sesuai pekerjaan atau keahliannya. Selain membantu mendekati orang tua dengan anaknya kegiatan ini juga dapat mengajarkan menghargai orang lain. Apapun pekerjaan atau profesi seseorang semuanya sama. Semuanya mempunyai tanggung jawab terhadap pekerjaannya tersebut.

5. Sekolah melibatkan orang tua dalam menyusun kebijakan sekolah sekaligus menilainya.

Kebijakan-kebijakan sekolah yang tidak melibatkan orang tua biasanya akan mendapatkan masalah ketika dijalankan. Kebijakan tersebut dibuat hanya dari sudut pandang guru atau sekolah sehingga banyak kemungkinan belum sesuai dengan keinginan dan kemampuan orang tua peserta didik. Sudut pandang sekolah dan orang tua perlu dipadukan untuk mendapatkan kebijakan yang baik untuk semua. Sumbangsiah ide dari orang tua dalam

menentukan kebijakan sekolah membantu menyempurnakan program yang dilakukan di sekolah. Program yang sudah dibuat juga perlu diawasi agar tidak melenceng dan merugikan peserta didik dan orang tuanya. Orang tua merupakan salah satu kontrol dalam pelaksanaan program sekolah. Jika ada yang dinilai perlu diperbaiki atau dirubah maka orang tua bisa mengusulkan ke sekolah.

Hubungan yang baik antara guru, orang tua dan sekolah dapat membantu pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan di sekolah menjadi lebih baik. Peserta didik merasa senang dan nyaman saat belajar. Orang tua dapat mengetahui perkembangan anaknya setiap saat. Perkembangan anak di sekolah dapat diketahui orang tua melalui komunikasi dengan gurunya. Komunikasi bisa melalui telepon ataupun melalui pesan singkat dari telepon genggam atau media sosial daring.

Komunikasi yang baik dengan guru juga dapat dengan cepat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi peserta didik. Guru dapat menginformasikan dengan segerakepada orang tua peserta didik permasalahan yang dihadapi anaknya. Semakin cepat berkomunikasi semakin cepat pula dalam mengambil keputusan dalam menyelesaikan masalah tersebut.

Kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan antara peserta didik, orang tua, dan guru dapat mengoptimalkan peran orang tua dalam pembelajaran anaknya. Kegiatan-kegiatan yang disebutkan di atas dapat membuat orang tua menjadi peduli terhadap pendidikan anak. Orang tua mampu menyadari bahwa anak tidak membutuhkan dukungan dana saja tetapi juga dukungan moral dan keterlibatan orang tua secara langsung. Keterlibatan orang tua dalam membantu mengerjakan tugas sangat membantu anak dalam memahami apa yang dipelajari.

Keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak di sekolah sangat membantu kinerja guru di sekolah. Orang tua juga tidak akan menyalahkan pihak sekolah ketika terjadi sesuatu pada anaknya. Orang tua juga memahami bahwa pendidikan karakter perlu dilakukan secara konsisten dan berkelanjutan, baik di sekolah maupun di lingkungan keluarga. Pendidikan karakter di lingkungansekolah merupakan tanggung jawab guru, maka di keluarga adalah tanggung jawab dari orang tua.

Pendidikan tematik integratif mengarah pada pendidikan holistik. Holistik dalam konteks ini yaitumengajarkan seluruh kompetensi dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sekolah atau guru sangat terbantu dengan adanya

kerjasama antara orang tua dan guru. Kerjasama orang tua dan guru menjadikan pembelajaran tidak hanya fokus pada aspek kognitif tetapi juga afektif dan psikomotor. Pencapaian tujuan pendidikan dapat dimaksimalkan karena peserta didik dibimbing dan dipantau oleh guru dan orang tua.

Pendidikan di SD merupakan pondasi yang mendasari pendidikan berikutnya. Sebagai pondasi pendidikan berikutnya pendidikan di SD sangat membutuhkan kerjasama guru dan orang tua peserta didik dalam pembelajaran. Kerjasama tersebut dapat membuat peserta didik tidak hanya pandai dalam hal pengetahuan tetapi juga memiliki sikap yang baik. Begitu melanjutkan ke jenjang berikutnya peserta didik tersebut tidak mengalami kesulitan sebab sudah mempunyai pengetahuan dan sikap yang baik.

SIMPULAN DAN SARAN

Orang tua tidak dapat menyerahkan tanggung jawab mendidik anak sepenuhnya kepada sekolah dan hanya fokus pada pembiayaan sekolah anak. Orang tua memegang peranan penting dalam pendidikan karakter. Oleh karena itu, orang tua wajib bertanggung jawab mendidik anak di lingkungan keluarga dan berkomunikasi dengan guru.

Optimalisasi peran orang tua dalam pembelajaran tematik integratif di sekolah dasar dapat dilakukan dengan cara melakukan kegiatan yang melibatkan anak, guru, dan orang tua seperti pikinik, diantaranya mengadakan pertemuan orang tua dan guru dalam bentuk seminar, sekolah membentuk paguyuban orang tua peserta didik, guru memanfaatkan keterampilan orang tua dan komunitasnya, sekolah melibatkan orang tua dalam menyusun kebijakan sekolah sekaligus menilainya.

Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang melibatkan peserta didik, guru, orang tua, dan masyarakat. Namun, orang tua mempunyai peran yang lebih dominan sebab intensitas bertemu peserta didik dengan orang tua lebih banyak ketimbang dengan guru. Sekolah yang ingin berhasil dalam melaksanakan pendidikan harus melibatkan orang tua dalam program pendidikan dan pembelajarannya.

Orang tua dan guru sebaiknya selalu belajar tentang perkembangan pendidikan yang selalu berubah. Pengetahuan tentang pendidikan “*zaman now*” membuat langkah-langkah yang dilakukan oleh guru dan orang tua dapat menghasilkan pendidikan yang baik. Selain itu, apa yang dilakukan oleh guru selalu akan bersinergi dengan tujuan orang tua

menyekolahkan anaknya. Komunikasi yang baik antara guru dan orang tua merupakan salah satu kunci suksesnya pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Azzuhri, M. 2009. Pendidikan Berkualitas (Upaya Menuju Perwujudan *Civil Society*). *Forum Tarbiyah*. 7 (2): 143-156
- Hidayah, N. 2015. Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar. *Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. 2 (1): 34-49
- Hidayat, H.S. 2013. Pengaruh Kerjasama Orang Tua dan Guru Terhadap Disiplin Peserta Didik di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri Kecamatan Jagakarsa - Jakarta Selatan. *Jurnal Ilmiah Widya*. 1 (2): 92-99
- Dewantara, K.H. 2013. *Karya Ki Hadjar Dewantara Bagian Pertama: Pendidikan*. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa.
- Kemendikbud. 2013. *Panduan Praktis bagi Orang Tua dalam Mendampingi Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kemendikbud
- Mathews, B. 1989. *Learning Through an Integrated Curriculum Approach and Guidelines*. Victoria: Ministry Of Education
- Ningrum, E.S. dan Sobri, A.Y. 2015. Implementasi Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Manajemen Pendidikan*. 24 (5): 416-423
- Prastowo, A. 2014. Pemenuhan Kebutuhan Psikologis Peserta Didik SD/MI Melalui Pembelajaran Tematik-Terpadu. *JPSD Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. 1 (1): 1-13
- Siregar, N.S.S. 2013. Persepsi Orang Tua Terhadap Pentingnya Pendidikan bagi Anak. *Jurnal Ilmu Pemerintahan dan Sosial Politik*. 1 (1): 11-27
- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003

IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI SALAH SATU SARANA PENDIDIKAN KARAKTER DI TK ABA, JERUK WUDEL, GUNUNG KIDUL

L. Hendrowibowo[✉]

Prodi Kebijakan Pendidikan, FIP-UNY

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini menganalisis keberhasilan permainan tradisional sebagai wahana pendidikan karakter di TK. Pendidikan karakter yang sudah dibina melalui agama, lebih baik dibarengi dengan diimplementasikannya permainan tradisional yang sudah lama dilakukan oleh para nenek moyang bangsa Indonesia. Pendidikan karakter mengarahkan anak akan budi pekerti luhur dan hal ini berisi tentang nilai-nilai kejujuran, sopan santun, kerjasama/kegotong-royongan, sportivitas/kedisiplinan, dan lain-lain. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Penelitian ini mempunyai karakteristik latar belakang natural, data dianalisis secara induktif. Unsur pedagogis dalam permainan tradisional adalah pemanusiaan manusia kearah kedewasaan/insani. Permainan tradisional mengacu pada aspek perkembangan anak berkaitan dengan kognitif, bahasa, seni, emosi, sosial, dan nilai-nilai luhur bangsa. Dengan demikian aspek kecerdasan akademik dan sosial, mental/psikologis anak selalu meningkat dan menjadikan anak menjadi manusia seutuhnya pada derajat tertentu.

Kata kunci: Permainan Tradisional, Pendidikan Karakter

Abstract

The purpose of this research analyze success of traditional games as the medium to hold a character education in kindergarten. Character education that had been trained through religion, better accompanied by implementation of traditional games who have been long done by Indonesian ancestors. Character education will direct a noble mind and it was something about values of this trait, manners, cooperation, sportsmanship/discipline and others. The research approach used is qualitative research. This research has characteristic of natural background, data is analyzed in inductively. The pedagogical element in the traditional game is humanity towards maturity/humanity. Traditional games refer to aspects of child development related to the cognitive, language, art, emotion, social and noble values of the nation. Thus the academic and social aspects of intelligence, mental/psychological children always increase and make the child into a whole person to a certain degree.

Keywords: Traditional Games, Character Education

[✉]Alamat korespondensi:
Kampus UMK Gondangmanis, Bae Kudus Gd. L. It I PO. BOX 53 Kudus
Tlp (0291) 438229 Fax. (0291) 437198
E-mail: hendrowibowo@uny.ac.id

ISBN: 978-602-1180-70-9

PENDAHULUAN

Permasalahan pendidikan di Indonesia antara lain tidak bisa menekan terjadinya penyimpangan moral dikalangan pesertadidik, yang berakibat pada kemerosotan moral bangsa. Kemerosotan bangsa dalam berbagai bidang kehidupan salah satunya disebabkan oleh rendahnya mutu pendidikan. Mutu pendidikan yang rendah disebabkan oleh sekolah yang belum optimal dalam menjalankan tugasnya. Sekolah dinilai gagal ketika tidak mampu melahirkan orang-orang berpendidikan yang dewasa dan berperilaku baik serta berbudaya.

Pendidikan bermutu adalah pendidikan yang memperhatikan keseimbangan pertumbuhan kognitif, afektif dan psikomotor sehingga menghasilkan orang-orang berpengetahuan dan mengetahui yang sebaiknya dilakukan dengan pengetahuannya tersebut. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya berbagai krisis moral seperti korupsi, perselingkuhan, kekerasan dan baru-baru ini dunia pendidikan di Indonesia, dicemarkan adanya tindak kekerasan siswa SMA Negeri 1 Torjun, Sampang Madura yang memukul guru kesenian sehingga akhirnya meninggal dunia.

Permasalahan di atas disebabkan karena terjadi penyimpangan terhadap budaya bangsa yang bermuatan nilai-nilai luhur. Beberapa contoh penyimpangan: kedatangan siswa/mahasiswa yang tidak tepat waktu (terlambat), merokok di sekolah, di Sekolah Dasar sudah terjadi pemerasan diantara teman (*ngompas*) dan banyak pelanggaran yang dilakukan siswa terhadap peraturan ekolahnya. Oknum pelajar yang melanggar peraturan tersebut merasa *enjoy* dan bahkan merasa bangga, walaupun dirinya salah. Sebenarnya, permasalahan yang demikian masih tergolong kedalam masalah kecil yang kerap kali muncul disebuah institusi pendidikan. Kemudian adapula tindakan yang telah menjurus ke arah kekerasan bahkan kejahatan. Pencurian disekolah, mengkonsumsi obat-obatan terlarang serta meminum minuman keras disela-sela sekolah, pembalakan liar oleh sekelompok pelajar, tawuran antar siswa ataupun antar sekolah, tindak kekerasan yang dilakukan oleh kelompok/ *geng "klitih"* yang dilakukan siswa SMP, bahkan pembunuhan yang berlata rbelakang masalah yang sepele.

Angela Lee dalam jurnal, *Italian Journal of Sociology of Education*, vol: 8 tahun 2016, dalam penelitiannya yang berjudul "*Implementing Character Education Program through Music and Integrated Activities in Early Childhood Setting in Taiwan*", menulis penggunaan aktivitas musik untuk meningkatkan

aspek karakter pendidikan anak prasekolah di lingkungan sekolah di Taiwan. Otoritas pendidikan Taiwan menetapkan bahwa kegiatan pengembangan karakter harus berfokus pada nilai inti kepedulian, rasa hormat, keberanian, kejujuran, tanggung jawab, dan kerja sama. Program pendidikan memanfaatkan aktivitas musik untuk menanamkan pemahaman ini pada anak-anak.

Penelitian ini menggunakan wawancara mendalam dengan lima guru penitipan anak usia dini yang bertanggung jawab untuk merawat anak-anak berusia 5 sampai 6 tahun. Data yang diperoleh dari wawancara ini yakni memasukkan kegiatan music dalam kurikulum dapat mengembangkan dan pengembangan karakter anak. Tema-tema ini adalah: (1) "Membantu Orang Lain"; (2) "Keberanian"; (3) "Kerja sama"; (4) "Menghormati"; (5) "Tanggung jawab"; dan (6) "Kejujuran." Secara keseluruhan, para guru melaporkan bahwa perubahan positif dalam interaksi dan perilaku sosial siswa dipupuk ketika enam nilai karakter inti digabungkan ke dalam instruksi kelas. Selanjutnya, ketika aktivitas musik digabungkan dengan pengembangan karakter, anak-anak lebih siap untuk secara proaktif mengatasi masalah dalam kehidupan sehari-hari mereka. Dengandemikian pendidikan karakter dapat menuntun anak dalam kehidupannya.

Pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi nilai religius, kerjasama, kejujuran, sportivitas, komunikasi, kerja keras, kreatif, siap menerima kekalahan dan berusaha untuk menang, dan tanggung jawab.

Pendidikan karakter tersebut lebih tepat jika dimulai sejak dini, pada jenjang pra sekolah. Pendidikan jenjang prasekolah merupakan strategi pembangunan sumber daya manusia harus dipandang sebagai titik sentral mengingat pembentukan karakter bangsa dan kehandalan SDM ditentukan bagaimana penanaman sejak masa kanak-kanak. F.W. Foerster (Sutarjo Adisusilo, 2011:77) menyatakan bahwa karakter adalah sesuatu yang mengkualifikasikan/ *men-cap* seorang. Karakter menampilkan pola-pola tingkah laku yang khas. Jadi, karakter adalah seperangkat nilai yang telah menjadi kebiasaan hidup sehingga menjadi sifat tetap dalam diri seseorang, misalnya kerja keras, pantang menyerah, jujur, sederhana, dan lain-lain.

Ahlilain, seperti Kohlberg (Masnur Muslich, 2011: 110) menjelaskan bahwa tingkat perkembangan moral dimulai dari konsekuensi yang sederhana, yang berupa pengaruh kurang menyenangkan dari luar terhadap tingkahlaku,

sampai kepada penghayatan dan kesadaran tentang nilai-nilai kemanusiaan universal. Thomas Lickona (1992) menyatakan bahwa pendidikan nilai atau moral yang melibatkan tiga komponen karakter yaitu *moral knowing* atau pengetahuan tentang moral, *moral feeling* atau perasaan tentang moral, dan *moral action* atau perbuatan moral. Ketiga komponen itu menunjuk pada tahapan pemahaman sampai pelaksanaan nilai/moral dalam kehidupan sehari-hari. Namun, pendidikan moral/ karakter hanya sampai pada *moral feeling* saja tidaklah cukup, sebab sebatas ingin atau mau, tanpa disertai perbuatan nyata hanya menghasilkan manusia munafik.

Pendapat Thomas Lickona tidak berbeda jauh dengan Abowitz, yang memiliki keterkaitan erat antara pemahaman moral atau nilai seseorang dengan perbuatan atau tindakan tidaklah diragukan. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Abowitz (2007) menyimpulkan: *“Moral perceptions typically defined as that which help us determine what factor in a situation are morally significant, and how we can formulate action from what we see. Perception helps us to understand the morally relevant values in a situation”*.

Pendidikan karakter di Jepang mengimplementasikan etos kerja Bushido, dibuktikan bahwa pembangunan suatu bangsa tidak dapat dilepaskan dari penanaman nilai-nilai khas/ karakter bangsa tersebut. Jepang menjadikan karakter bangsa yang bersumber dari tradisi sebagai modal untuk memasuki persaingan di era global. Masyarakat Jepang membuktikan, tradisi justru bisa dijadikan landasan kokoh bagi pengembangan modernisasi. Nilai-nilai kearifan lokal tidak terkalahkan oleh penetrasi nilai-nilai budaya asing tetapi sebaliknya menjadi kekuatan transformatif yang dahsyat untuk mencapai kemajuan. Tradisi justru menjadi fasilitator kemajuan. Dengan tradisi, mereka mencapai Jepang yang modern seperti dicita-citakan oleh para samurai. Etos kerja Bushido terdiri dari tujuh prinsip yang terdiri dari: (1) Gi-keputusan yang benar diambil dengan sikap yang benar berdasarkan kebenaran; jika harus mati demi keputusan itu, matilah dengan gagah, sebab kematian yang demikian adalah kematian yang terhormat; (2) Yu-berani dan bersikap kesatria; (3) Jin-murahhati, mencintai dan bersikap baik terhadap sesama; (4) Re- bersikap santun, bertindak benar; (5) Makoto- bersikap tulus yang setulus-tulusnya, bersikap sungguh dengan sesungguhnya dan tanpa pamrih; (6) Melyo=menjaga kehormatan, martabat dan kemuliaan; dan (7)

Chugo -mengabdikan dan loyal.

Indonesia telah memiliki dasar yang kuat dalam pengelolaan pendidikan karakter. Tetapi dalam pelaksanaannya, kurikulum sekolah tidak optimal mengelola pendidikan karakter. Pendidikan karakter yang seharusnya merupakan program terintegrasi dan berkesinambungan dengan program kurikulum sekolah, pada kenyataannya hanya diberikan sepotong-sepotong dan dititipkan pada mata pelajaran yang sudah sangat berat dan padat muatan. Sekolah gagal mengimplementasikan pendidikan karakter. Kegagalan tersebut merupakan kegagalan pengelolaan kurikulum pendidikan karakter. Nilai-nilai karakter tidak dapat disampaikan kepada pesertadidik dengan baik.

Pendidikan karakter saat ini menjadi perhatian Pemerintah. Pemerintah mengadakan program revolusi mental yang merupakan salah satu komponen dalam Nawacita Presiden Joko Widodo. Masyarakat saat ini cenderung menyimpang dari nilai-nilai luhur bangsa teridentifikasi adanya korupsi, perampokan, pembunuhan yang dilakukan oleh anak remaja bahkan anak SD dengan memukul dan mengeroyok teman lain yang mengakibatkan kematian, walaupun tidak seketika. Nilai-nilai karakter mulia seperti jujur, setia, toleran, gotong royong, tidak diskriminatif menjauh dari kehidupan sehari-hari. Sikap egois yang mementingkan diri sendiri lebih menonjol di banding nilai untuk bersosial. Anak lebih suka bermain dengan alat elektronik dibanding dengan permainan tradisional yang ada lawan sekaligus teman. Hal ini mendorong anak untuk individualis, malas berteman. Anak lebih suka menyendiri dengan *gadget/gawainya*. Jika sudah bermain dengan *gadget/gawai* mereka betah bahkan bisa bertahan lebih dari 1 jam. Padahal nilai-nilai karakter dalam permainan tersebut boleh dikatakan tidak ada, bahkan banyak digambarkan permainan yang dilakukan dengan kekerasan. Fondasi karakter itu telah luntur karena tidak diteruskan semangatnya oleh siswa, khususnya siswa TK, baik TK perkotaan maupun TK pedesaan.

Metode Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Penelitian ini menggunakan *setting* alamiah yang berlandaskan pada filsafat positivisme dengan mendasarkan pada kondisi berdasar fakta dengan menghilangkan subyektivitas peneliti. Paradigma fenomenologi dalam penelitian ini memungkinkan peneliti mengeksplorasi tema

kajian konfigurasi pendidikan anak di TK ABA Jeruk Wudel, Gunung Kidul. Analisis data dilakukan bersamaan dengan proses pengumpulan data. Teknik analisa data dalam penelitian ini menggunakan teknik domain, teknik taksonomi, teknik komponensial, dan teknik tema. Analisis data yang dipakaidata *reduction, data display, dan conclusion drawing/ verification.*

Hasil dan Pembahasan

Implementasi pendidikan karakter bangsa dapat melalui keteladanan yang berasal dari guru atau orang sekitar, pembiasaan-pembiasaan dan melalui pembelajaran di kelas dengan bermain, karena dunia anak adalah dunia bermain. Dengan bermain, permainan tradisional (*gobag sodor, cublak-cublak suweng, dakon, engklek dan jamuran*) nilai-nilai karakter akan tertanam secara otomatis.

Implementasi pendidikan karakter bangsa di Taman Kanak-kanak diawali dengan rencana tindakan yang meliputi (i) pembauran komponen karakter bangsa ke dalam pembelajaran, (ii) pembiasaan komponen karakter bangsa ke dalam kebiasaan yang ada di sekolah/TK, dan (iii) pengaktifan lembaga pengambil kebijakan dalam pembentukan karakter bangsa. Rencana tindakan tersebut dijabarkan dalam RKH serta proses pembelajaran.

Ikhyia Ulumudin (2011), dalam penelitiannya berjudul “Pendidikan Berbasis Karakter, Implementasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar” menyimpulkan bahwa nilai-nilai karakter yang ditanamkan kepada seluruh komponen di sekolah meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut didalam kehidupan mereka. Pendidikan karakter harus bisa diintegrasikan dalam semua proses pembelajaran, agar peserta didik bisa mengambil dan akhirnya menerapkan nilai-nilai karakter yang diharapkan.

Hal paling utama yang diinginkan dalam pengembangan pendidikan karakter ialah peserta didik bisa mengetahui, mengenal kemudian yang terutama akhirnya mau menerima budaya dan karakter bangsa sebagai kepunyaan mereka. Pendidikan karakter akan lebih bisa diterima oleh anak-anak jika sudah dikenalkan sejak *play group* dan taman kanak-kanak. Maka peran pendidik dalam hal ini sangat vital, yaitu sebagai pemberi contoh kepada anak-anak.

Pendidikan karakter bisa ditanamkan melalui agama, produk hukum, dan adat istiadat. Sebagai bagian dari adat istiadat, permainan tradisional disini punya peran cukup

penting. Permainan tradisional telah ada sejak dahulu melalui proses yang panjang, dimana nilai-nilai kearifan lokal masih tertanam di dalamnya. Permainan tradisional mempunyai peran sebagai alat pembelajaran yang sangat manusiawi bagi seseorang, termasuk juga anak-anak. Hal ini dikarenakan permainan tradisional bisa mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak seperti sosial, emosi, spiritual, bahasa, moral dan lain sebagainya. Maka, disini permainan tradisional punya peran sebagai media yang menarik bagi anak-anak untuk memahami karakter bangsa.

Penilaian pendidikan karakter berbasis permainan tradisional di TK dilaksanakan melalui observasi, percakapan, penugasan, unjuk kerja serta praktek langsung. Misalnya seperti permainan gobag sodor, menggunakan penilaian unjuk kerja, percakapan, observasi. Selain itu, penilaian secara langsung atau observasi, cara bermainnya bagaimana, waktu bermain dinilai, juga percakapannya. Anak-anak setelah selesai bermain ditanya, apa yang bisa diambil dari permainan itu, Jadi anak mengerti manfaat permainannya. Pendidik juga akan mengamati apakah anak sudah memiliki keberanian, kemandirian serta sportifitas atau belum.

Pendidikan karakter yang terintegrasi dalam setiap matapelajaran akan membutuhkan waktu yang lebih efisien. dan bahkan jika efektif maka keberhasilannya akan lebih baik. Pendidikan karakter yang berdiri sendiri menjadi satu matapelajaran akan membutuhkan waktu lebih banyak dan siswa akan menjadi bosan. Penerapan penyelenggaraan pendidikan karakter dengan cara yang tepat akan mempermudah siswa dalam praktik sehari-hari. Dan bahkan jika sudah terinternalisasi dalam diri siswa, maka nilai-nilai karakter tersebut akan dibawa dan diamalkan dalam kesehariannya. Hal paling utama yang diinginkan dalam pengembangan pendidikan karakter ialah peserta didik bisa mengetahui, mengenal kemudian yang terutama (akhirnya) mau menerima budaya dan karakter bangsa sebagai kepunyaan mereka.

Pengembangan permainan tradisional sebagai wahana pendidikan moral yang menyenangkan tidak begitu sulit. Perlu kesabaransertakeseriusandari pihak sekolah/TK. Penanaman pendidikan karakter akan lebih efektif jika dibarengi oleh kemauan peserta didik, sehingga keduanya bisa berjalan beriringan. Usia anak-anak adalah usia yang paling tepat untuk menanamkan pendidikan karakter. Beberapa ahli menyebutkan bahwa usia anak-anak ini adalah usia emas, dimana mereka dalam masa puncak dalam mengemabngkan

kemampuannya. Dari sini, sudahsepatutnya pendidikan karakter dimulai sejak usia dini, k disebut emas, usia terbaik dalam pembelajaran.

Aktivitas permainan yang dapat mengembangkan aspek-aspek psikologis anak dapat dijadikan sarana belajar sebagai persiapan menuju kedewasaan. Permainan digunakan sebagai istilah luas yang mencakup jangkauan kegiatan dan perilaku yang luas serta mungkin bertindak sebagai ragam tujuan yang sesuai dengan usia anak.

Perubahan jaman dan teknologi memang sedikit banyak ikut berpengaruh, dimana tayangan televisi, aplikasi *game* pada komputer maupun *smartphone*, berbagai mainan modern keluaran pabrik memang tampak lebih menarik tidak hanya bagi kalangan dewasa namun juga pada anak-anak, tidak terkecuali siswa Taman-kanak-kanak. Faktor eksternal inilah salah satu penyebab anak kini tak lagi tertarik untuk berkumpul bersama teman sebaya untuk sekedar melakukan permainan tradisional. Faktor eksternal lainnya yang membuat anak tidak terbiasa melakukan permainan tradisional adalah tidak tersedianya lahan atau tanah lapang, terutama di kota-kota besar. Di Gunung kidul, tempat observasi dalam penelitian ini, tentu saja masih tersedia banyak lahan, hanya saja tidak semua anak memiliki keleluasaan bermain dan mengembangkan aspek psikososialnya dengan teman-teman sebaya di luar jam sekolah. Peran orang tua yang memiliki kendali untuk memberikan keleluasaan bermain pada putra-putri mereka, setidaknya bermain permainan tradisional di saat-saat tertentu.

Permainan tradisional yang sudah banyak ditinggalkan dan mulai sulit ditemui keberadaannya, sebenarnya menyimpan banyak nilai-nilai yang bisa diambil dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Manfaat yang diberikan permainan tradisional lebih bernilai dibanding dengan permainan anak jaman sekarang yang hanya membuat anak terpaku memainkan permainan dalam layar monitor dan sebagainya. Permainan tradisional bisa membuat anak mengetahui tentang pengelolaan kerjasama, aktifitas fisik, dan juga peningkatan daya pikir anak

Simpulan dan Saran

Kegunaan permainan bagi proses pembelajaran anak, harus dilestarikan. Mengenal permainan tradisional seperti *jamuran*, *gobag sodor*, *cublak-cublak suweng*, *dakon*, dan *engklek* diharapkan bisa membawa anak lebih baik kedepannya. Jika anak-anak tidak mulai dikenalkan sejak dini, maka kemungkinan akan

sulit bagi anak-anak nantinya untuk menerima permainan-permainan tradisional yang dulu pernah ada. Permainan bagi anak adalah hal yang menyenangkan bagi anak-anak, sehingga tidak menimbulkan kebosanan. Selain itu, permainan tradisional akan melatih fisik anak sehingga lebih aktif.

Nilai-nilai dalam permainan tradisional menyiratkan berbagai pesan moral yang sarat dengan kearifan lokal. Generasi sekarang diharapkan bisa lebih mengenal dan juga akhirnya menghayati nilai-nilai yang sudah tergalikan dalam diri bangsa sejak dahulu. Sehingga diharapkan permainan tradisional bisa menumbuhkan kembangkan kan berbagai keterampilan yang ada di anak, seperti dalam empati, berinteraksi dengan sesama, dan juga cara menyesuaikan diri dengan lingkungan. Saat melakukan permainan tradisional, anak akan banyak melakukan interaksi yang bisa menjadi media anak dalam mengembangkan mengolah emosi, keterampilan sosial termasuk juga kemampuan berbahasa. Permainan tradisional merupakan warisan *adiluhung* para pendahulu yang dapat digunakan sebagai “pendidikan karakter” untuk menambah referensi pendidikan karakter yang diajarkan melalui pendidikan agama, keteladanan dan pembiasaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisusilo, Sutarjo. (2011). *Pembelajaran Nilai-nilai Karakter Konstruktivismedan VCT sebagai Inovasi Pendekatan Pembelajaran Afektif*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Danandjaja, James. (1997). *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain lain*. Cetakan V. Jakarta: PT Pustaka Utama Grafiti.
- Lee, Angela. (2016). Implementing Character Education Program Through Music and Integrated Activities in Early Childhood Settings in Taiwan *International Journal of Music Education*. Vol. 34(3) 340 –351 DOI: 10.1177/0255761414563195
- Megawangi, Ratna. 2004. *Pendidikan Karakter*. Jakarta: Indonesia Heritage Foundation.
- Misbach, Ifah H, dkk. (2007). *Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan Edukatif dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa*. Bandung
- Nurlela (2014) “ Penerapan Pendidikan Karakter bagi Peserta Didik di SMP Muhammadiyah 2 Kabupaten Cirebon” *Disertasi*. Yogyakarta: Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

- Sukirman, dkk. (2004). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press
- Ulumudin, Ikhyah. Agustus, 2011. Pendidikan Berbasis Karakter Implementasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*. Tahun ke-2/No5. (609-621)
- Zuchdi, Darmiati. et. al. 2012. *Pendidikan Karakter Konsep Dasar dan Implementasi di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: UNY Press

MENINGKATKAN KOMPETENSI PRIBADI DAN SOSIAL GURUSD TERPENCIL MELALUI REVOLUSI MENTAL

Dodo Sutardi✉

FKIP Universitas Prof. Dr. Hazairin, SH

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menghasilkan model revolusi mental berbasis kearifan lokal desa terpencil, dan menguji keefektifannya dalam meningkatkan kompetensi pribadi dan kompetensi sosial guru SD terpencil. Penelitian dilakukan di SD terpencil Kabupaten Seluma Provinsi Bengkulu. Penelitian ini menggunakan dua pendekatan yaitudeskriptif kualitatif dan eksperimen dengan model *one group pretest-posttest design*. Hasil penelitian menunjukkan: 1) revolusi mental pada lingkungan pendidikan desa terpencil adalah model pembinaan nilai-nilai revolusi mental berbasis kearifan lokal, melalui sosialisasi, pemasangan *tagline* dan upacara peringatan hari besar nasional, 2) model reolusi mental berbasis kearifan lokal telah meningkatkan kompetensi pribadi dan kompetensi sosial guru SD terpencil.

Kata kunci: desa terpencil, kearifan lokal, kompetensi sosial dan pribadi, nilai revolusi mental

Abstract

The purpose of this research is to produce mental revolution model based on the local wisdom of remote area and examine its effectiveness to increase of teachers' of personal and social competence and application of values of personal and social competence at remote elementary school in Seluma Regence, Bengkulu Province. This research used two approaches which are: qualitative descriptive, and experiment with one group pretest-posttest design. The research results showed that (1) the mental revolution at education environments in remote area is a model of coaching the values of the mental revolution based on the local wisdom through socialization, the spread of taglinne, and the commemoration of national day,(2) the mental revolution model based on local wisdom is effective in increasing teachers' of personal and social competence at remote elementary school.

Keywords: local wisdom, remote area, personal an social competence, value of mental revolution

✉Alamat korespondensi:

Kampus UMK Gondangmanis, Bae Kudus Gd. L. It I PO. BOX 53 Kudus
Tlp (0291) 438229Fax. (0291) 437198
E-mail: masdo.061960@gmail.com

ISBN: 978-602-1180-70-9

PENDAHULUAN

Temuan penelitian sebelumnya tentang upaya meningkatkan kinerja guru SD terpencil di Bengkulu tahun 2014-2015 mendapatkan hasil bahwa terbelakangnya pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) terpencil bukan saja karena kekurangan guru, tetapi banyak guru (status PNS, sudah mendapat tunjangan pendidik dan tunjangan daerah terpencil), mangkir dari tugasnya (Sutardi, 2015). Data SMERU *Research institute* menunjukkan sebanyak 31,5 persen guru SD di daerah terpencil yang mangkir adalah PNS penerima tunjangan khusus. Selain itu, data *Education Sector Analytical and Capacity Development Partner* tahun 2014 menunjukkan bahwa tingkat kemangkiran guru sekolah dasar di daerah terpencil mencapai 20 persen (dua kali lipat lebih banyak dibandingkan dengan tingkat kemangkiran nasional, yang hanya 9,4 persen). Hal ini berdampak pada kemampuan membaca, menulis dan berhitung siswa yang mendapatkan hasil bahwa sebanyak 60 persen siswa kelas 1 sekolah dasar di daerah terpencil, masih buta huruf (<http://jogja.tribunnews.com/2015/08/27/>). Persoalannya bukan pada masalah kompetensi pedagogik dan profesional guru, tetapi persoalan aplikasi indikator-indikator kompetensi sosial dan kompetensi pribadi yang *notabene* itu searah dengan nilai-nilai revolusi mental. Dengan demikian, cara membina kompetensi sosial dan kompetensi pribadi guru yaitu dengan cara membina nilai-nilai revolusi mental.

Praktek revolusi mental dalam kehidupan sehari-hari adalah menjadi manusia yang berintegritas, memiliki etos kerja dan semangat gotong royong. Oleh karena itu, nilai-nilai esensial yang dikembangkan sebagai pengungkit revolusi mental adalah 1) integritas; jujur, dipercaya, berkarakter dan tanggung jawab, 2) etos kerja; kerja keras, optimis, inovatif dan produktif, dan 3) gotong royong; kerjasama, solidaritas, komunal, berorientasi pada kemaslahatan (Kemenko PMK RI, 2015). Bagi guru, nilai-nilai tersebut adalah indikator-indikator kompetensi pribadi dan kompetensi sosial yang seharusnya sudah teraplikasi dalam kehidupan sehari-hari, khususnya dalam menjalankan tugasnya sebagai guru yang profesional.

Langkah-langkah proses internalisasi nilai-nilai revolusi mental dalam jangka pendek, dilakukan melalui berbagai kegiatan, diantaranya: 1) mensosialisasikan nilai-nilai revolusi mental melalui pertemuan-pertemuan,

2) membuat *tagline* revolusi mental di berbagai ruang berupa suatu ungkapan pendek berisi pesan yang padat dan mudah diingat, 3) membuat atau memberikan *role model*, untuk dapat dicontoh dan menjadi tauladan bagi masyarakat (Kemenko PMK RI, 2015). Pada lingkungan pendidikan desa terpencil, gerakan itu harus melibatkan warga sekolah sebagai *raw* dan *instrument input*, dan masyarakat sebagai *environmental input* dengan nilai-nilai kearifan lokal yang telah tumbuh dan berkembang dalam kehidupan sehari-hari dengan segala keterbatasan dengan keunikannya; konsisten dan komitmen terhadap adat kebiasaan yang telah tumbuh kembang sebagai dasar dalam menjalankan kehidupannya, termasuk dalam mendidik anak. Adat kebiasaan itu berisikan nilai-nilai yang tumbuh kembang menjadi sebuah kearifan lokal.

Salah satu kekayaan provinsi Bengkulu adalah keragaman suku dan adat istiadat. Ada delapan suku asli dan beberapa suku pendatang. Kesembilan suku asli yaitu: Lembah, Serawai, Mukomuko, Pekal, Kaur, Basemah dan Suku Enggano. Dari delapan suku itu, yang mendasari kehidupan dan menjadi kearifan lokal desa-desa terpencil adalah suku Serawai dan Enggano. Oleh karena itu, fokus penelitian, yang dijadikan dasar dalam menyusun model revolusi mental pada lingkungan pendidikan berbasis kearifan lokal desa terpencil adalah suku Serawai dan suku Enggano.

METODE

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model revolusi mental pada lingkungan pendidikan berbasis kearifan lokal desa terpencil di kabupaten seluma provinsi Bengkulu. Desain penelitian yang digunakan adalah model *Research and Development (R&D)* (Neuman, 2013; Sugiyono 2011:298). Data awal yang digunakan untuk mengembangkan model adalah nilai-nilai kearifan lokal desa terpencil dan kompetensi sosial serta kompetensi pribadi guru PNS SD terpencil. Setelah data dianalisis menggunakan model Miles and Huberman (Sugiyono, 2011:247), selanjutnya dikembangkan model untuk diuji secara teoritik maupun empirik yang dilakukan melalui: (a) konstruk teoritik, (b) validasi akar dalam bentuk *focus group discussion (FGD)*, dan (c) uji coba.

Untuk melakukan uji coba, sampel diambil secara *purposive*, yakni guru SD terpencil dengan status PNS, yang telah menerima tunjangan pendidik dan tunjangan daerah terpencil berjumlah 38 orang, bertugas di 8 SD

terpencil kabupaten Seluma. Setelah itu, dilakukan penelitian dengan model eksperimen yang digunakan jenis *one group pretest-posttest design* (Montgomery, 2001, Sugiyono, 2011 :79). *Pretest* dilakukan sebelum pelaksanaan gerakan revolusi mental pada delapan SD terpencil dengan kegiatan sosialisasi, penyebaran *tagline* dan menyelenggarakan upacara peringatan hari ulang tahun Republik Indonesia ke 72. Selesai kegiatan selama satu bulan diadakan *posttest*. Data hasil uji coba dianalisis menggunakan uji *t* untuk mengetahui peningkatan kompetensi pribadi dan kompetensi sosial guru-guru PNS di SD terpencil Kabupaten Seluma.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap awal, peneliti menyusun model revolusi mental berbasis kearifan lokal. Langkah awal yang dilakukan yaitu mengidentifikasi kondisi dan situasi lingkungan pendidikan SD terpencil yang akan dijadikan dasar dalam menyusun model, meliputi: 1) pemahaman dan penerapan nilai-nilai revolusi mental oleh guru PNS SD terpencil sebagai penjabaran kompetensi sosial dan kompetensi pribadi, 2) kondisi dan situasi kegiatan pembelajaran di SD terpencil kabupaten Seluma provinsi Bengkulu, 3) persepsi masyarakat sebagai *environmental* input pembelajaran terhadap kompetensi pribadi dan sosial guru, 4) nilai-nilai kearifan lokal yang telah tumbuh kembang di desa terpencil kabupaten Seluma provinsi Bengkulu. Setelah keempat poin tersebut teridentifikasi, kemudian dilakukan analisis kebutuhan untuk mengembangkan model revolusi mental berbasis kearifan lokal desa terpencil.

Pemahaman dan penerapan nilai-nilai revolusi mental guru PNS SD terpencil di kabupaten Seluma diukur menggunakan kuesioner yang disusun berdasarkan indikator nilai revolusi mental; integritas, (jujur, dipercaya, berkeadilan dan tanggung jawab), etos kerja (kerja keras, optimis, inovatif dan produktif), dan gotong royong (kerjasama, solidaritas, komunal, berorientasi pada kemaslahatan). Kuesioner terdiri atas 50 butir dengan 5 *option* diberi skor 5, 4, 3, 2, 1 (skala likert). Skor maksimal yang diperoleh yaitu 250 dan skor minimal adalah 50. Kategori tingkat pemahaman dan penerapan nilai revolusi mental dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1: Kategori Tingkat Pemahaman dan Penerapan Nilai-nilai Revolusi Mental

No.	Interval Skor	Kategori Tingkat Pemahaman dan Penerapan
1.	210 >	Sangat Tinggi
2.	170 – 209	Tinggi
3.	130 – 169	Sedang
4.	90 – 129	Rendah
5.	50 – 89	Sangat Rendah

Berdasarkan hasil olah data secara deskriptif, diperoleh gambaran bahwa masih ada guru PNS SD terpencil yang masih rendah dalam memahami dan menerapkan nilai-nilai revolusi mental, rata-rata dalam kategori sedang, dan tidak ada yang memperoleh kategori tinggi apalagi sangat tinggi. Jika ditelaah secara seksama, nilai-nilai revolusi mental identik dengan indikator-indikator dari kompetensi pribadi dan kompetensi sosial yang harus sudah dipahami dan diterapkan guru dalam menjalankan tugasnya sebagai pendidik. Dengan demikian, guru yang pemahaman dan penerapan nilai-nilai revolusinya rendah, berarti kompetensi sosial dan kompetensi pribadinya masih rendah.

Untuk mengetahui kondisi pembelajaran di SD terpencil, dibantu mahasiswa KKN yang ditempatkan di SD terpencil. Hasilnya, pembelajaran tidak kondusif, tidak terjadwal, tergantung maunya guru yang hadir. Salah satu akibatnya, masih banyak siswa kelas 1 belum pandai baca tulis dan masih terdapat siswa kelas 4 masih belum bisa membaca. Hal ini sejalan dengan data *Education Sector Analytical and Capacity Development Partner* tahun 2014, bahwa tingkat kemangkiran guru sekolah dasar di daerah terpencil mencapai 20 persen. Jumlah itu, dua kali lipat lebih banyak dibandingkan dengan tingkat kemangkiran nasional, yang hanya 9,4 persen. Hal ini berdampak pada kemampuan membaca, menulis dan berhitung siswa: “Sebanyak 60 persen siswa kelas 1 sekolah dasar di daerah terpencil yang disurvei masih buta huruf. <http://jogja.tribunnews.com/2015/08/27/>

Motivasi eksternal yang telah disediakan pemerintah bagi guru-guru PNS di SD terpencil (tunjangan profesi dan tunjangan daerah terpencil) belum menjadi kekuatan, karena motivasi internal terkikis oleh kepentingan duniawi. Hasil riset Bank Dunia 2009-2011, mendapatkan hasil bahwa upaya profesionalisme guru dengan sertifikasi, tidak berbanding lurus

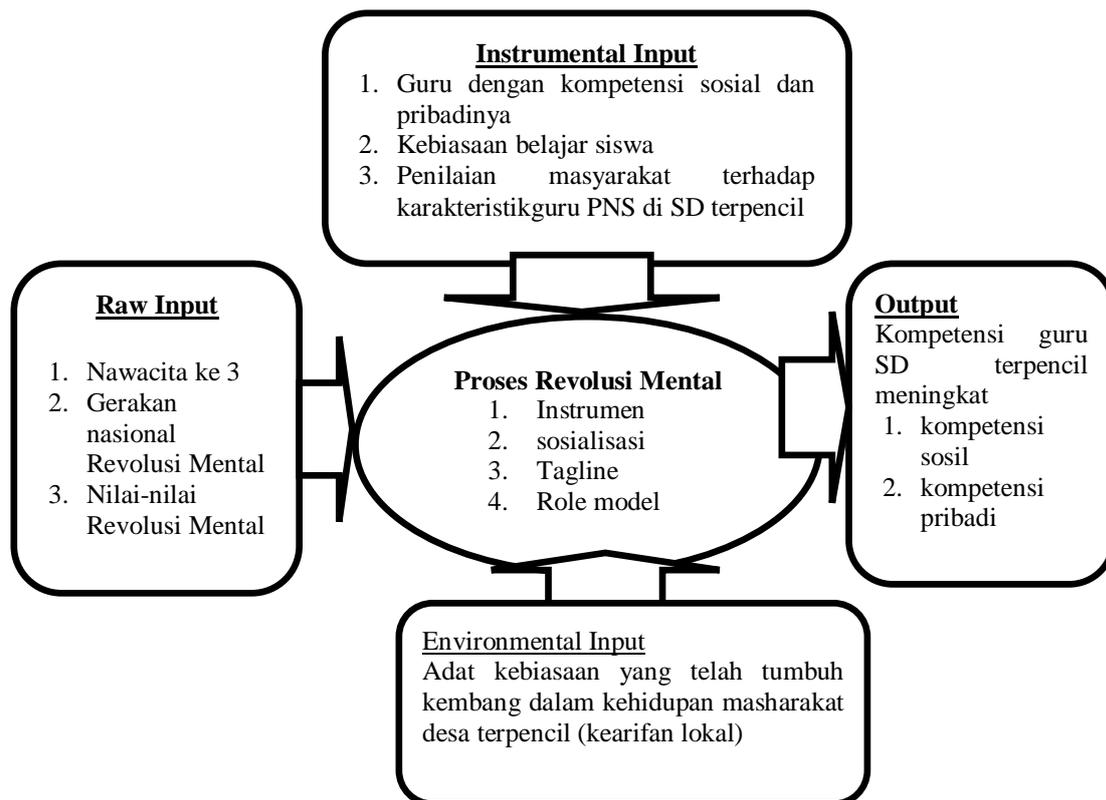
dengan peningkatan profesionalisme dan atau kinerja guru, yang ada hanya memperbaiki ekonomi guru dan meningkatkan minat menjadi guru, bahkan ada indikasi menunjukkan dampak buruk berupa gejala mental materialistis yang perlu diantisipasi (<http://www.academia.edu>).

Desain model revolusi mental berbasis kearifan lokal merujuk pada konsep pendidikan sebagai input, proses dan output. Ada tiga komponen input, yaitu *raw* input, *instrumental* input dan *environmental* input. Sebagai rawa input, yaitu: 1) nawacita ketiga, yang berbunyi “Membangun Indonesia dari pinggiran dengan memperkuat daerah-daerah dan desa dalam kerangka negara kesatuan”, 2) gerakan revolusi mental bukan pekerjaan sehari dua hari, tetapi usaha nasional jangka panjang yang terus menerus untuk menentukan masa depan bangsa, kegiatannya harus dilakukan secara terarah dan sistematis pada semua lini kehidupan, termasuk lingkungan pendidikan”. 3) nilai-nilai revolusi mental yang dikembangkan sebagai pengungkit revolusi mental meliputi: 1) integritas, (jujur,

dipercaya, berkarakter dan tanggung jawab), 2) etos kerja (kerja keras, optimis, inovatif dan produktif), 3) gotong royong (kerjasama, solidaritas, komunal, beorientasi pada kemaslahatan).

Sebagai instrumental input, guru memiliki tanggung jawab atas terlaksananya nilai-nilai revolusi mental pada lingkungan pendidikan, keberadaanya (kompetensi sosial dan kompetensi pribadi) dalam merancang model. Demikian juga kondisi pembelajarannya serta penilaian masyarakat terhadap gurusebagai *role* model gerakan revolusi mental. Budaya setempat sebagai kearifan lokal, sebagai environmental input, menjadi ciri khas yang membedakan model revolusi mental pada lingkungan pendidikan di desa terpencil, dengan model revolusi mental pada lingkungan lainnya, terlebih pada lembaga non pendidikan.

Dengan demikian, model pembelajaran sebagai input, proses dan output model revolusi mental pada lingkungan pendidikan berbasis kearifan lokal seperti terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Model Revolusi Mental Lingkungan Pendidikan Desa Terpencil

Penjelasan model, diuraikan sebagai berikut:

a. Instrumen Revolusi Mental untuk Guru di Desa Terpencil

Instrumen dimaksudkan untuk mengukur pengetahuan, pemahaman, dan penerapan nilai-nilai revolusi mental oleh guru PNS SD terpencil. Penyusunannya mengacu pada hasil kajian nilai-nilai kearifan lokal desa terpencil yang berkesesuaian dengan nilai-nilai revolusi mental yaitu integritas (jujur, dipercaya, berkarakter dan tanggung jawab), etos kerja (kerja keras, optimis, inovatif dan produktif), dan gotong royong (kerjasama, solidaritas, komunal, beorientasi pada kemaslahatan).

b. Sosialisasi Nilai-Nilai Revolusi Mental

Berbeda dengan kegiatan sosialisasi pada umumnya, sosialisasi nilai-nilai revolusi mental pada lingkungan pendidikan desa terpencil dilakukan secara tidak formal pada saat masyarakat berkumpul, misalnya menjelang pesta perkawinan. Kebiasaan mereka berkumpul kurang lebih selama 9 malam, melakukan berbagai acara, menampilkan tarian-tarian adat, atau sekedar main *gapeh* dan sebagainya. Pada suasana seperti itulah tanpa direncanakan terjadi dialog, atau bincang-bincang tentang nilai-nilai kehidupan bermasyarakat. Keikutsertaan guru-guru pada kegiatan seperti itu sangat dibutuhkan sebagai *role model* penerapan nilai-nilai kearifan lokal, sekaligus memantapkan kompetensi sosial dan kompetensi pribadi guru-guru dalam kehidupan bermasyarakat.

c. Memasang Tagline Revolusi Mental

Cara memasang *tagline* yaitu mengungkapkan pesan nilai-nilai yang mudah diingat di berbagai ruang, tempat pelayanan dan di luar ruangan, berupa poster, banner maupun spanduk. Kegiatan ini diawali dengan lomba membuat *tagline* oleh warga sekolah dan masyarakat, nilai-nilai revolusi mental dibaca dipahami dan dihayati. Melalui kegiatan seperti itu, diharapkan ada yang tertanam dalam hati sanubarinya. Peserta lomba mencari, mengidentifikasi kata-kata yang penuh mana, dihayati untuk ditungkan dalam kertas karton. Tujuannya agar ada makna kebaikan yang dapat menginspirasi tindak tanduk yang sesuai dengan pemaknaannya.

Hasil corat coret peserta dikumpulkan, dipilih untuk menentukan yang paling pantas

ditempelkan di rung-ruang yang mengharapkan kehadiran sebuah makna revolusi mental. Dalam waktu kurang lebih 1 minggu dilakukan penilaian untuk diumumkan pada acara puncak revolusi mental (upacara hari kemerdekaan Republik Indonesia, tanggal 17 Agustus).

d. Peringatan Hari Ulang Tahun (HUT) RI sebagai Role Model

Manfaat upacara bendera dan upacara yang lainnya ditujukan bukan saja kepada para siswa, tetapi gurupun harus mengambil manfaat dari *moment* tersebut, paling tidak untuk mengingatkan nilai-nilai baik sebagai guru yang kompeten. Untuk itu, kegiatan upacara harus menjadi agenda rutin kepala sekolah dalam membina kompetensi sosial dan atau kompetensi pribadi yang cenderung tidak dijadikan kriteria dalam menentukan tingkat kompetensi guru (ukuran kompetensi, umumnya hanya diukur dari kompetensi pedagogik dan kompetensi profesional).

Di sekolah daerah terpencil, upacara yang dimaksudkan bahkan tidak pernah dilakukan. Oleh karena itu, upacara memperingati HUT RI menjadi *role model* gerakan revolusi mental pada lingkungan pendidikan desa terpencil. Upacara dilaksanakan dengan melibatkan masyarakat, sebagai peserta juga sebagai petugas upacara. Kegiatan dilanjutkan dengan berbagai lomba dan hiburan rakyat yang mengandung nilai-nilai integritas, etos kerja dan gotong royong.

Hasil Uji Coba Model

Model yang dimaksud adalah model revolusi mental pada lingkungan pendidikan desa terpencil. Untuk melakukan uji coba model, disebarikan instrumen (pretest) untuk memperoleh gambaran pemahaman dan penerapan nilai-nilai revolusi mental oleh guru PNS di desa terpencil sebelum diterapkan model. Setelah diterapkan model, dalam waktu satu setengah bulan, dilakukan postes, maka diperoleh data skor hasil pretest dan postes.

Setelah itu, dilakukan uji perbedaan terhadap kedua kelompok skor, dengan terlebih dahulu menghitung skor-skor yang akan digunakan dalam rumus, sebagai berikut. Skor perhitungan uji perbedaan dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Skor Perhitungan Uji Perbedaan

Resp	X _{ipre}	X _{ipost}	X _{ipre}	X _{ipost}	X _{ipre} ²	X _{ipost} ²
1	152	194	16,53	0,53	273,24	0,28
2	128	184	-7,47	-9,47	55,80	89,68
3	130	196	-5,47	2,53	29,92	6,40

Resp	X _{ipre}	X _{ipost}	X _{ipre}	X _{ipost}	X _{ipre} ²	X _{ipost} ²
4	154	204	18,53	10,53	343,36	110,88
5	139	198	3,53	4,53	12,46	20,52
6	146	190	10,53	-3,47	110,88	12,04
7	107	189	-28,47	-4,47	810,54	19,98
8	139	200	3,52	6,53	12,46	42,64
9	151	192	17,53	-1,47	307,30	2,16
10	133	205	-8,47	11,53	71,74	132,94
11	119	207	-16,47	13,53	271,26	183,06
12	148	204	12,53	10,53	157	110,88
13	149	200	13,53	6,53	83,06	42,64
14	147	198	11,53	4,53	132,94	20,52
15	98	180	-37,47	-13,47	1404	181,44
16	139	201	3,53	7,53	12,46	56,70
17	150	185	14,53	-8,47	211,12	71,74
18	148	181	12,53	-12,47	157	155,50
19	155	181	19,53	-12,47	38142	155,50
20	103	203	-32,47	9,53	1054,30	90,92
21	140	192	4,53	-1,47	20,52	2,16
22	154	179	18,53	-14,47	343,36	209,38
23	136	194	0,53	0,53	0,28	0,28
24	132	202	-3,47	8,53	12,04	72,76
25	124	194	-11,47	0,53	131,56	0,28
26	137	199	1,53	5,53	2,34	30,58
27	148	188	12,53	-5,47	157	29,92
28	101	204	-34,47	10,53	1195	110,88
29	139	189	3,53	-4,47	12,46	19,98
30	134	195	-1,47	1,53	2,16	2,34
31	133	190	-3,47	-3,47	12,04	12,04
32	137	203	1,53	9,53	2,34	90,82
33	131	186	-4,47	-7,47	19,98	55,80
34	136	181	0,53	-12,47	0,28	155,50
35	146	196	10,53	2,53	110,88	6,40
36	148	182	12,53	11,47	157	131,56
37	100	191	-35,47	-2,47	1258,12	6,10
38	137	195	1,53	1,53	2,34	2,34
μ	135,47	193,47			3075,82	2446,08
					S ² =80,94	S ² =64,37

Analisis perbedaan sebagai berikut:

Diketahui:

$$n = 38$$

$$\mu_1 = 193,47$$

$$\mu_2 = 135,47$$

$$s_1^2 = 64,37 \quad s_2^2 = 80,94$$

Maka:

$$t = \frac{193,47 - 135,47}{\sqrt{\frac{64,37}{38} + \frac{80,94}{38}}} = 15,17$$

Hipotesis yang diajukan adalah:

H₀: μ_e = μ_k: tidak ada perbedaan pemahaman dan penerapan nilai-nilai revolusi mental guru PNS SD terampil sebelum dan sesudah diterapkan model revolusi mental pada

lingkungan pendidikan berbasis kearifan lokal desa terampil.

H_A: μ_e > μ_k: pemahaman dan penerapan nilai-nilai revolusi mental oleh guru PNS SD terampil meningkat setelah diterapkan model revolusi mental pada lingkungan pendidikan berbasis kearifan lokal desa terampil.

Uji hipotesis, Jika t_h > t_t maka H₀ di tolak.

Dengan α 0,05 dk n-1 = 37, maka diperoleh t_t = 2,750. Diketahui t_h = 26,43. Jadi t_h > t_t, maka H₀ ditolak. Dengan demikian, penerapan model revolusi mental pada lingkungan pendidikan berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan

pemahaman dan penerapan nilai-nilai revolusi mental oleh guru PNS desa terpencil.

KESIMPULAN

1. Nilai-nilai revolusi mental sudah tumbuh kembang dalam kehidupan bermasyarakat desa terpencil. Untuk menerapkannya dalam lingkungan pendidikan, diperlukan *role model* yang berbasis pada nilai-nilai kearifan lokal yang akan meningkatkan: a) kompetensi sosial dan kompetensi pribadi guru PNS SD terpencil, b) kepercayaan warga masyarakat terhadap guru sebagai contoh dalam melaksanakan nilai-nilai revolusi mental, c) proses pembelajaran yang kondusif untuk menerapkan nilai-nilai revolusi mental dalam kehidupan bermasyarakat.
2. Model revolusi mental pada lingkungan pendidikan desa terpencil adalah pembinaan nilai-nilai integritas, etos kerja, dan gotong royong berbasis kearifan lokal melalui sosialisasi, memasang *tagline* dan melaksanakan upacara memperingati hari besar nasional, sebagai upaya meningkatkan kompetensi sosial dan kompetensi pribadi guru PNS desa terpencil.
3. Model revolusi mental berbasis kearifan lokal desa terpencil dapat meningkatkan pemahaman dan penerapan nilai-nilai revolusi mental oleh guru PNS SD terpencil.
4. Untuk meningkatkan kompetensi sosial dan kompetensi pribadi guru PNS SD terpencil dapat diupayakan melalui gerakan revolusi mental, karena nilai-nilai yang diusung dalam gerakan revolusi mental adalah indikator-indikator yang dikembangkan dalam kompetensi sosial dan kompetensi pribadi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusyitian, Ary Ginanjar. 2016. *Revolusi Mental Berbasis ESQ*. Jakarta: Araga Tilanta.
- Anonim. 2014. *Budaya Suku-bangsa-Serawai Bengkulu Selatan*.
Artikel. <http://sosbud.kompasiana.com/2012/10/09>
- Aswandi. 2015. *Revolusi Mental dalam Bidang Pendidikan*.
Artikel. www.PontianakPos.com
- Dihamri. 2010. *Pemberdayaan Suku Anak Dalam (Kubu) di Kabupaten Musi Rawas*. Jakarta: Dikti Penelitian Hibah Bersaing.
- Dihamri. 2016. *Kearifan Lokal Suku Serawai di Kabupaten Bengkulu Selatan*. Bengkulu: Lembaga Penelitian UNIHAZ.
- Dinas Pendidikan Nasional Provinsi Bengkulu. 2006. *Katalog Koleksi Musium Benhkul*.

- Kementrian Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan RI. 2015. *Panduan Perencanaan dan Sosialisasi Gerakan Revolusi Mental*.
- Sutardi, D. 2009. *Peta Pendidikan Pada Masyarakat Sasaran Program Percepatan Daerah Tertinggal dan Khusus (P2DTK) di Provinsi Bengkulu*. Bengkulu: Lembaga Penelitian UNIHAZ.
- Sutardi, D. 2010. *Model Pembelajaran Alternatif Pada Masyarakat Sasaran Program Percepatan Daerah Tertinggal dan Khusus (P2DTK) di Provinsi Bengkulu*. Bengkulu: Lembaga Penelitian UNIHAZ.
- Sutardi, D. 2017. *Pengembangan Model Belajar BERMUTU yang Adaptif untuk Meningkatkan Kinerja Guru SD Terperncil di Bengkulu*. *Sekolah Dasar Kajian Teori dan Praktek Pendidikan*, 25 (2): 127-138.
- Ekorusyono, YY. 2013. *Mengenal Budaya Enggano, Bengkulu*. Yogyakarta: Buku Litera.
- Gall, Merdith D., dkk. 2004. *Educational Reserch: An Introduction*. New York: United State of America.
- Haimah. 2007. *Peningkatan Kualitas Pendidikan Dasar di Kabupaten Seluma, Bengkulu*. Dikti: Penelitian Muda.
- Jansen Sinamo. 2014. *Revolusi Mental dalam Institusi, Birokrasi dan Korporasi*. Bogor: Grafika Mardi Yuana.
- Mohamad Ihwan. 2015. *Peran Guru PAI dalam Revolusi Mental Siswa dalam Perspektif Agama Islam SMAN 1 Yogyakarta*. Tesis. Yogyakarta: UIN Suanan Kalijaga.
- Maschum Sofwan. 2015. *Revolusi Mental Lewat Pendidikan di Indonesia*. Riau: Riau Pos.
- Saxe, Leonardo & Fine, Michelle. 1989. *Social Experiment*. California: SAGE Publication, Inc.
- Shendy Febrianto. 2014. *Mampuhkan Konsep Nawacita & Revolusi Mental yang Digaungkan Pemerintah Jokowi-JK Mengatasi Permasalahan di Indonesia*. <http://wildansena.wordpress.com>
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Guru Profesional: Pedoman Kinerja, Kualifikasi & Kompetensi Guru*. Jogjakarta: Ar Ruzz Media
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Suyanto. 2011. Membangun Motivasi Internal Untuk Keberhasilan Program Bermutu. *Jurnal Program Bermutu LPMP Nusa Tenggara Barat*.
- Santoso. 2012. *Kelompok-kelompok suku Bangsa di Provinsi Bengkulu*.
<http://usantoso.wordpress.com>
- Yudi Latif, dkk. 2014. *Revolusi Mental*. Jakarta: Institut Dharma Mahardika.

PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH DASAR

Esmi Tsalsa Sofiawati ^{1✉}, Fadhillah ²

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Bina Mutiara Sukabumi

²Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Serambi Mekkah

Abstrak

Penguatan pendidikan karakter yang sesuai dengan bangsa ini adalah salah satu program pemerintah untuk mewujudkan mutu pendidikan yang berkarakter baik dan berkualitas, yang mana penerapannya tidak hanya dilakukan melalui proses belajar mengajar baik di dalam maupun di luar sekolah saja. Akan tetapi perlu adanya kepercayaan, citra diri, dan pembiasaan (*habitiasi*) dalam kehidupan sehari-hari sehingga menjadi karakter yang melekat pada diri seseorang, seperti halnya bersikap religius, berkata jujur, selalu disiplin, dan lain sebagainya. Pendidikan karakter tidak hanya mengajarkan tentang baik dan buruk saja, akan tetapi bagaimana seseorang mampu mengimplementasikan sesuatu dalam kehidupan nyata mulai dari lingkup terkecil seperti keluarga sampai dengan lingkup terluas yaitu masyarakat yang tidak lepas dari norma agama. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui studi dokumentasi, wawancara, dan observasi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik sekolah dasar dan dewan guru di SDN Gandasoli. Adapun hasil penelitian ini yaitu penguatan pendidikan karakter melalui pendidikan agama Islam dengan pengembangan budaya sekolah (*school culture*) menunjukkan hasil yang baik dan mulai terlihat dampaknya dalam kehidupan sehari-hari peserta didik.

Kata kunci: Penguatan Pendidikan Karakter, Pendidikan Agama Islam, Sekolah Dasar

Abstract

Strengthening character education in accordance with this nation is one of the government programs to realize the quality of education of good character and quality, which implementation is not only done through teaching and learning process both inside and outside school, but it needs the trust, self-image, and habituation (habituation) in everyday life so that the character attached to a person, as well as being religious, telling the truth, always discipline, and so forth. In character education not only teaches about good and bad, but how one is able to implement something in real life ranging from the smallest scope such as family to the widest scope of society that can not be separated from religious norms. This research is a qualitative research with data collection technique through documentation study, interview, and observation. The subjects of the study were elementary school students and teacher councils at SDN Gandasoli. The results of this study that strengthening character education through Islamic religious education with the development of school culture (school culture) showed good results and began to look its impact in the day-to-day life of learners.

Keywords: Strengthening Character Education, Islamic Religious Education, Elementary School

✉Alamat korespondensi:
Kampus UMK Gondangmanis, Bae Kudus Gd. L. Lt I PO. BOX 53 Kudus
Tlp (0291) 438229 Fax. (0291) 437198
E-mail: esmitsalsa@gmail.com, fadhillah@serambimekkah.ac.id

ISBN: 978-602-1180-70-9

PENDAHULUAN

Salah satu permasalahan yang sedang mencuat ke permukaan di dunia pendidikan di Indonesia saat ini yakni permasalahan yang berhubungan dengan pendidikan karakter. Pendidikan karakter dapat diartikan sebagai pendidikan yang memberikan nilai-nilai, budi pekerti, moral, ataupun pendidikan yang membentuk watak seseorang dengan tujuan dapat mengembangkan kemampuan peserta didik agar menjadi lebih baik dan mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari dengan sepenuh hati, karena baik buruknya suatu negara tergantung dari karakter bangsanya (Buchory, 2012).

Menyadari kondisi karakter masyarakat saat ini, pendidikan karakter menjadi program nasional sejak satu dasawarsa terakhir. Pemerintah berinisiatif untuk mengutamakan penerapan karakter bangsa dalam pendidikan. Hal ini diwujudkan dalam rencana pembangunan jangka panjang nasional tahun 2005-2025 yang menyatakan bahwasannya pendidikan karakter adalah bagian dari visi misi bangsa dalam mewujudkan pembangunan nasional yang disebut dengan gerakan nasional pendidikan karakter, sehingga Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) adalah lanjutan dari Gerakan Nasional Pendidikan Karakter (GNPK). Hal ini sejalan dengan Nawacita-nya Presiden Republik Indonesia saat ini yang mengemukakan bahwa pembangunan watak (*character building*) masyarakat dengan menjadikan manusia yang berakhlak, berbudi pekerti dan berperilaku baik sangatlah penting. Oleh karena itu, dikeluarkan Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter (Peraturan Presiden RI, 2017).

Tujuan dan makna dari pendidikan karakter sama halnya dengan pendidikan moral dan pendidikan akhlak, karena dalam pendidikan karakter ini lebih mendominasi tentang akhlak (Sahlan dkk, 2017). Sejalan dengan hadirnya Nabi Muhammad di tengah umat manusia adalah untuk menyempurnakan akhlak manusia. Sebagaimana dalam hadits yang berbunyi:

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ إِنَّمَا بُعِثْتُ لِأَتَمِّمَ مَكَارِمَ الْأَخْلَاقِ (رواه البيهقي)

Dari Abu Hurairah r.a. berkata: Rasulullah SAW bersabda: "Sesungguhnya aku diutus di muka bumi ini tidak lain untuk menyempurnakan akhlak" (HR. Al-Baihaqi).

Secara historis, sudah jelas bahwasanya misi utama dari para nabi adalah untuk memberikan pendidikan karakter, memperbaiki akhlak sebagaimana hadits di atas. Hal ini menunjukkan bahwa untuk menciptakan perubahan dunia dan berkembangnya suatu

bangsa maka yang harus pertama kali dibentuk adalah penguatan pendidikan karakternya.

Konsep pendidikan karakter ini bertujuan untuk menjadikan seseorang atau membentuk seseorang menjadi manusia yang baik secara kecerdasan intelektual (IQ), kecerdasan spiritual (SQ), kecerdasan emosional (EQ), maupun kecerdasan memahami segala kesulitan (AQ).

Oleh karena itu, dalam konteks pendidikan di Indonesia tidak lepas dari pendidikan nilai. Dalam rangka pembinaan kepribadian generasi muda bangsa ini, nilai budaya bangsa ini tetap menjadi hal utama karena negara kita adalah negara yang berbudaya yang memiliki nilai yang luhur. Penguatan pendidikan moral atau pendidikan karakter bukanlah suatu yang baru lagi karena hal ini sudah menjadi salah satu tujuan dari pendidikan nasional yang tertera pada UU Sisdiknas Pasal 3 tahun 2003 dinyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UU No. 20 Tahun 2003, 2006).

Meskipun demikian, akan tetapi pada realitas yang ada dalam kependidikan ternyata menunjukkan karakter *output* dan *outcome* yang semakin rapuh karena merosotnya moral yang sedang terjadi di Negara Indonesia. Kemerossotan moral tersebut dapat dilihat dari meningkatnya angka kekerasan terhadap anak-anak dan remaja, maraknya pergaulan bebas, penyalahgunaan obat-obatan, pornografi, pencurian oleh kalangan remaja, saling menjegal, banyak terjadi adu domba dan fitnah, kebiasaan mencontek, dan perbuatan-perbuatan lainnya yang tak terkendali sehingga sampai saat ini belum teratasi secara tuntas oleh pihak pemerintah. Oleh karena itu, hal inilah yang menjadi alasan mengapa pendidikan karakter dan pendidikan agama menjadi suatu hal yang sangat penting untuk diajarkan dan diterapkan di dunia pendidikan.

Di Indonesia saat ini, proses pembelajaran masih menitikberatkan pada pengembangan intelektual (kognitif) dibandingkan dengan memperhatikan moral peserta didik atau *soft skill* yang bersifat non akademik sebagai unsur utama dalam pendidikan moral, sehingga dalam kehidupan nyata siswa menghadapi sesuatu yang kontradiktif karena dalam pengajaran pendidikan moral ataupun budi pekerti hanya sebatas teks semata. Padahal dalam dunia pendidikan baik ranah kognitif, psikomotorik maupun afektif adalah tiga ranah yang saling berhubungan (Hadjar, 2010). Oleh karena itu, upaya untuk

mencerdaskan anak didik dalam realitas kehidupan sehari-hari harus diimbangi dengan pendidikan karakter.

Adapun akar dari pendidikan karakter adalah keseluruhan dari ajaran agama, moral dan norma yang berdimensi positif, sehingga dalam hal ini SDN Gandasoli dalam menggali dan mengembangkan potensi anak dilakukan dalam kondisi yang menyenangkan dengan selalu menerapkan nilai-nilai agama sebagai cara pembentuk karakter anak.

Dalam agama Islam, membangun akhlak atau karakter seorang adalah sesuatu yang paling mendasar, karena akhlak merupakan potret dari kondisi batin seseorang yang sebenarnya. Oleh karena itu, dibutuhkan pembinaan dan transformasi nilai-nilai Qur'ani terhadap anak sejak dini.

Pendidikan karakter adalah pendidikan budi pekerti, dimana dalam pengajarannya bertujuan untuk mengembangkan watak dan memperbaiki kebiasaan dan tabiat siswa agar lebih baik dengan cara menerapkan nilai-nilai sebagai kekuatan moral melalui keteladanan yang diajarkan oleh Rasulullah seperti kejujuran, amanah, dapat dipercaya, disiplin, dan bekerjasama yang menekankan pada ranah afektif (perasaan/sikap) tanpa mengesampingkan ranah kognitif (berpikir rasional), ataupun ranah *skill* (keterampilan) (Zubaedi, 2011).

Untuk mewujudkan dan terciptanya keberhasilan proses belajar mengajar di sekolah dalam membentuk karakter siswa, memerlukan upaya efektif dan langkah-langkah strategis yang dilakukan oleh pihak lembaga pendidikan, kepala sekolah, guru-guru maupun praktisi pendidikan dalam membentuk karakter siswa. Oleh sebab itu, pendidikan karakter ini harus ditanamkan sejak dini kepada peserta didik guna membentuk watak, kecakapan, kemampuan dan mengembangkan potensi mereka menjadi seseorang yang memiliki karakter yang baik, beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta memiliki kepribadian mulia dalam kehidupannya.

Karakter adalah sifat yang paling mendasar yang mampu mempengaruhi pikiran, perilaku, budi pekerti, dan tabiat seseorang dan bebas dari tindakan yang tidak bermoral (Samani dkk, 2012).

Pendidikan agama Islam menjadi penting dalam mewujudkan pendidikan karakter di sekolah, karena dalam pendidikan agama Islam merupakan pendidikan yang dapat mengarahkan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh seluruh manusia, khususnya umat agama Islam (Sutrisno, 2008).

Pendidikan agama Islam di lembaga sekolah merupakan sarana dalam mengembangkan kepribadian manusia untuk

dapat menjadi manusia yang mampu bersanding dengan manusia lainnya dalam bingkai moralitas yang baik.

Pendidikan agama Islam diselenggarakan di lembaga pendidikan/ sekolah selain bertujuan untuk menumbuhkembangkan keimanan, ketakwaan dan berakhlak mulia kepada Allah SWT, juga sebagai usaha sadar dalam pengajaran, bimbingan dan asuhan terhadap anak agar mampu memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari (Syafaat, 2008).

Di Indonesia sendiri, nilai dasar pendidikan karakter memiliki sembilan pilar, diantaranya: (1) cinta dan taat kepada Allah Yang Maha Esa; (2) berkata jujur; (3) bertanggung jawab, disiplin dan mandiri; (4) memiliki rasa kasih sayang, peduli terhadap lingkungan dan mampu bekerja sama; (5) saling menghormati; (6) percaya diri, kreatif, kerja keras dan pantang menyerah; (7) adil dalam memimpin; (8) berbuat baik dan tidak sombong; (9) cinta damai, saling toleransi dalam persatuan (Zubaedi, 2011).

Oleh karena itu, menjadi sangat penting menumbuhkembangkan kepada peserta didik pendidikan karakter di lembaga pendidikan atau sekolah, sehingga dapat mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari dan menjadi manusia yang seutuhnya (insan kamil) yang memiliki akhlak yang mulia (akhlakul karimah).

Berdasarkan uraian di atas, artikel ini memaparkan bagaimana menerapkan penguatan pendidikan karakter melalui pendidikan agama Islam di sekolah dasar agar kelak dapat menjadi generasi masa depan bangsa yang unggul, cakap dan memiliki perangai yang mulia.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif, yang mana peneliti berusaha memaparkan gambaran dan menginterpretasi objek sesuai apa adanya (Sugiyono, 2010).

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang mendeskripsikan dalam uraian kata dan bahasa yang alami sesuai fenomena yang ada baik itu persepsi, perilaku, tindakan, motivasi ataupun lainnya (Moeloeng, 2010).

Lokus penelitian bertempat di SDN Gandasoli yang berada di Jalan Gandasoli Kecamatan Cireunghas Kabupaten Sukabumi Jawa Barat. Akses jalan menuju SDN Gandasoli yang terjangkau oleh peserta didik dan transportasi umum karena terletak dekat dengan perumahan masyarakat serta berada di pinggir jalan raya.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Desember 2017 sampai dengan Februari 2018.

Akan tetapi, penelitian ini tidak dilakukan secara terus menerus melainkan di hari tertentu saja.

Adapun tahapan yang penulis lakukan dalam penelitian ini adalah: (1) melakukan survei awal ke lokasi untuk mengetahui gambaran umum yang akan diteliti; (2) melakukan pendekatan kepada kepala sekolah dan dewan guru guna mendapatkan informasi; (3) melakukan penelitian sesuai permasalahan yang ada yang akan diteliti; (4) menganalisis data yang sudah terkumpul kemudian menyimpulkannya.

Sumber data dalam penelitian ini yaitu:

1. Data berasal dari kepala sekolah SDN Gandasoli yang meliputi: proses yang dilakukan dan sistem yang diberlakukan oleh kepala sekolah terkait dengan penguatan pendidikan karakter dalam kegiatan belajar mengajar tentang Pendidikan Agama Islam (PAI).
2. Data diperoleh dari dewan guru PAI yang memiliki keterkaitan dengan penguatan pendidikan karakter.
3. Inventarisasi data, alat peraga maupun fasilitas lainnya yang terkait dengan penguatan pendidikan karakter dan PAI.

Adapun fokus penelitian ini yang berkaitan dengan penguatan pendidikan karakter melalui pendidikan Agama Islam yakni baik aspek persiapan atau perencanaan, proses pembelajaran dan juga evaluasinya.

Adapun pengumpulan data yang dilakukan peneliti yaitu:

1. Observasi

Dalam observasi ini peneliti tidak turut aktif berada di sekolah setiap hari, hanya pada waktu penelitian saja guna menghimpun proses

Tabel 1. Nilai dan Deskripsi Nilai Pendidikan Karakter

No.	Nilai	Deskripsi
1	Religius	Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleransi terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.
2	Jujur	Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.
3	Toleransi	Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.
4	Disiplin	Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
5	Kerja Keras	Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.
6	Kreatif	Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.
7	Mandiri	Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.
8	Demokrasi	Cara berpikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.
9	Rasa Ingin Tahu	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat dan didengar.

pelaksanaan dan strategi yang dilakukan oleh guru dalam penguatan pendidikan karakter (Margono, 2000).

2. Wawancara

Kepala sekolah dan guru PAI adalah informan dalam wawancara ini. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan segala informasi yang terkait dengan penguatan pendidikan karakter yang dilaksanakan di SDN Gandasoli.

3. Dokumentasi

Dokumentasi ini dilakukan untuk mencari berbagai data mengenai variabel dan untuk mengungkapkan data yang terkait peningkatan pendidikan karakter di SDN Gandasoli seperti RPP, silabus, buku materi ajar, dan gambaran umum sekolah.

Teknik uji keabsahan data hasil dari penelitian ini yaitu dengan melakukan triangulasi data, perpanjangan pengamatan, dan berdiskusi dengan teman sejawat ataupun praktisi yang lebih berkompeten pada bidang yang sedang penulis teliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian kualitatif ini ada beberapa temuan yang dikemukakan oleh peneliti yang ada di SDN Gandasoli. Catatan-catatan yang dianalisis dalam penelitian tentang bagaimana upaya guru dan sistem yang diterapkan di sekolah dalam penguatan pendidikan karakter melalui PAI pada peserta didik agar lebih baik.

Nilai-nilai dasar pendidikan karakter bangsa Indonesia di Kemendiknas (2011) dapat dilihat pada Tabel 1.

10	Semangat Kebangsaan	Cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.
11	Cinta Tanah Air	Cara berpikir, bertindak, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa.
12	Menghargai Prestasi	Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.
13	Menghargai/ Komunikatif	Tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain.
14	Cinta Damai	Sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya.
15	Gemar Membaca	Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya.
16	Peduli Lingkungan	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.
17	Peduli Sosial	Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.
18	Tanggung Jawab	Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya di lakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, dan budaya), Negara, dan Tuhan Yang Maha Esa (Judiani, 2010).

Sekolah ini memiliki perhatian penting dalam penerapan dan peningkatan nilai-nilai karakter siswa yang tidak lepas dari visi misi sekolah SDN Gandasoli dan nilai-nilai karakter bangsa. Penguatan pendidikan karakter akan membantu mengembangkan kehidupan moral individu, serta dapat memperkuat keyakinan agama sehingga dapat menjadi dasar untuk seseorang di masa depan yang lebih baik.

Hasil dari penelitian yang dilakukan peneliti di SDN Gandasoli mengenai penguatan pendidikan karakter, ada beberapa nilai yang bersumber dari agama, budaya, Pancasila dan tujuan pendidikan nasional (Judiani, 2010)

Nilai-nilai karakter yang dikembangkan dan diterapkan SDN Gandasoli diantaranya usaha yang dilakukan oleh pihak sekolah terhadap peserta didiknya agar mereka mempunyai konsep moral, sikap moral dan perilaku moral yang sesuai dengan visi misi sekolah dan nilai dasar pendidikan karakter serta ajaran agama Islam.

Adapun kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan untuk menguatkan pendidikan karakter siswa adalah dengan melakukan pembiasaan berperilaku mulia kepada guru-guru di sekolah, memberikan pembinaan keagamaan yang relevansi dengan materi-materi pendidikan karakter di sekolah, serta bekerjasama dengan keluarga/orang tua dalam pembentukan dan penguatan karakter anak.

Selain itu pula, ada hal-hal yang dilakukan pihak sekolah untuk menguatkan pendidikan karakter ini adalah dengan adanya program pengembangan diri. Pengembangan diri ini dijalankan melalui sistem atau aturan-aturan

sekolah yang harus ditaati oleh semua warga sekolah dan juga diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan adanya pembiasaan menjalankan aturan yang ada di sekolah, diharapkan siswa pun dapat melakukannya di luar sekolah dan menjadi *habit/kebiasaan* yang baik. Contohnya seperti berdo'a sebelum dan sesudah pelajaran, pemeriksaan kebersihan anggota badan (kebersihan kuku kebersihan pakaian, dll), melaksanakan sholat Dhuha bersama, melaksanakan sholat Dzuhur berjamaah, membiasakan infak dan sedekah guna membantu orang-orang di sekitar sekolah yang tidak mampu, dll. Ada juga kegiatan yang bersifat spontan sehingga melekat pada diri siswa dan lingkungan sekitar sekolah, seperti mengucapkan salam ketika bertemu guru, rekan dan yang lainnya, membuang sampah pada tempatnya, membiasakan makan dan minum sambil duduk, berbicara yang baik dan sopan, saling tolong menolong, dan lain sebagainya.

Berdasarkan uraian di atas bahwa SDN Gandasoli telah membawa dampak positif dalam menerapkan pendidikan karakter melalui pendidikan agama Islam, baik itu antara guru dengan guru, guru dan siswa, maupun antara siswa dengan teman-teman di lingkungan sekolah

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa penerapan nilai pendidikan karakter yang telah dilaksanakan dan berjalan saat ini menunjukkan bahwa pendidikan agama Islam sangat berpengaruh

dalam membina dan membentuk karakter peserta didik, baik melalui kegiatan belajar mengajar di sekolah maupun luar sekolah, sehingga dalam kehidupan sehari-hari mampu mencerminkan kepribadian yang baik dan berakhlak mulia.

Berdasarkan simpulan di atas, dapat dirumuskan beberapa saran diantaranya bahwa *output* atau lulusan SDN Gandasoli hendaknya tidak terpaku pada nilai kognitif saja. Akan tetapi para guru juga harus mampu memperhatikan aspek afektif dan psikomotorik peserta didik agar perkembangan siswa dapat berkembang secara optimal dan seimbang.

Semua stakeholder pendidikan diharapkan untuk saling membantu dalam proses penguatan pendidikan karakter melalui pendidikan agama Islam ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Buchory M.S. 2012. *Guru: Kunci pendidikan Nasional*. Yogyakarta: Leutika Prio. Hlm.33
- Hadjar, Ibnu. 2010. *Evaluasi Hasil Belajar Afektif Pendidikan Agama: Konsep dan Pengukurannya*. Muntholi'ah (ed.). *Guru Besar Bicara Mengembangkan Keilmuan Pendidikan Islam*. Semarang: Fakultas Tarbiyah IAIN Walisanga dan Rasail Media Group. Hlm. 215
- Judiani, S. 2010. Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Melalui Penguatan Pelaksanaan Kurikulum. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 16(9): 280–289.
- Kemendiknas. 2011. *Panduan Pelaksanaan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Panduan Pelaksanaan Pendidikan Karakter, Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Margono, S. 2000. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta. Hlm. 162
- Moeloeng, Lexy J. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Grafindo Persada. Hlm. 4-6
- Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 87 tahun 2017. 2017. Penguatan Pendidikan karakter.
- Sahlan, Asmaun dan Prasetyo, Angga Teguh. 2012. *Desain Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. Hlm. 28
- Samani, Muchlas, Hariyanto. 2012. *Konsep dan dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya. Hal. 41
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : ALFABETA. Hlm. 15
- Sutrisno. 2008. *Pendidikan Islam yang Menghidupkan (Studi Kritis Terhadap Pemikiran Pendidikan Fazlur Rahman)*. Yogyakarta: Kota Kembang.
- Syafaat, Aat. 2008. *Peranan Pendidikan Agama Islam dalam Mencegah Kenakalan Remaja*. Jakarta: Rajawali Pers.
- UU No. 20 Tahun 2003. 2006. *Tentang Sisdiknas*. Dirjend Pendidikan Islam Depag RI. Hlm. 8-9
- Zubaedi. 2011. *Desain Pendidikan Karakter Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

PEMBELAJARAN IPA TERPADU DENGAN PENDEKATAN PENEMUAN (*DISCOVERY*) MELALUI METODE DEMONSTRASI DAN *EKSPERIMEN* DITINJAU DARI KEMAMPUAN BERFIKIR KRITIS DAN KREATIVITAS SISWA

Syahrul Nur Abidin^{1✉}, Sarwanto², dan Widha Sunarno³
Pascasarjana-Pendidikan Sains Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sebelas Maret

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: pengaruh pendekatan penemuan melalui metode demonstrasi dan eksperimen, kemampuan berfikir kritis, kreativitas terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen Populasi penelitian ini adalah semua siswa kelas VII SMP Negeri 1 Karas tahun pelajaran 2015/2016. Sampel diperoleh dengan teknik *cluster random sampling* yang terdiri dari dua kelas, VII-1 dan VII-2. Kelas VII-1 diberi pembelajaran dengan metode eksperimen dan kelas VII-2 diberi pembelajaran dengan metode demonstrasi. Data dikumpulkan dengan metode tes untuk hasil belajar, angket untuk berfikir kritis dan kreativitas. Hipotesis diuji menggunakan ANAVA dengan desain faktorial 2x2x2 sel tak sama dengan bantuan *software SPSS versi 2*. Dari hasil analisis data disimpulkan: 1) Ada perbedaan hasil belajar fisika terhadap penggunaan metode eksperimen dan metode demonstrasi, 2) Ada perbedaan hasil belajar terhadap kemampuan berfikir kritis tinggi dan kemampuan berfikir kritis rendah 3) Ada perbedaan hasil belajar terhadap kreativitas tinggi dan kreativitas rendah, 4) Tidak ada interaksi antara metode pembelajaran dengan cara berfikir kritis siswa, 5) Ada interaksi antara metode pembelajaran dengan kreativitas siswa, 6) Tidak ada interaksi antara cara berfikir kritis siswa dengan kreativitas siswa, 7) Ada interaksi antara metode pembelajaran, cara berfikir kritis siswa, dan kreativitas siswa.

Kata Kunci: Pendekatan Penemuan, Metode Eksperimen, Metode Demonstrasi, Kemampuan Berfikir Kritis, Kreativitas, Hasil Belajar.

Abstract

The purpose of this research is to know: Differences of Invention approach through discussion and experiment demonstration method, critical thinking ability, creativity toward student learning result. This research used experimental method and implemented from januari-mei 2016. The population of this research is all students of class VII of SMP Negeri 1 Karas of academic year 2015/2016. The sample was obtained by cluster random sampling technique consisting of two classes, VII-1 and VII-2. Class VII-1 was given experimental learning and class VII-2 was taught by a discussion demonstration method. Data were collected by test method for learning outcome, questionnaire for critical thinking ability and creativity. The hypothesis was tested using ANAVA with 2 x 2 x 2 cell factorial design unlike software SPSS version 2.1. From the result of data analysis concluded: 1) there are difference of using experiment method and method of discussion to physics learning achievement, 2) there are difference of critical thinking and low critical thinking toward physics achievement, 3) there is difference of creativity and creativity low on physics learning achievement, 4) There is no interaction between the learning method and the students' critical thinking, 5) there is interaction between the learning method and the creativity of the students, 6) There is no interaction between students' critical thinking with students' creativity, 7) there is interaction between learning method, Critical students, and student creativity

Keywords: *Inventive Approach, Experiment Method, Discussion Method, Critical Thinking Skill, Creativity, Learning Outcomes*

✉Alamat korespondensi:
Kampus UMK Gondangmanis, Bae Kudus Gd. L. It I PO. BOX 53 Kudus
Tlp (0291) 438229 Fax. (0291) 437198
E-mail: syahrulmaospati@gmail.com

ISBN: 978-602-1180-70-9

PENDAHULUAN

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 dan masyarakat. Masalah pendidikan adalah masalah yang sangat penting bagi manusia. Penguasaan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) menjadi prasyarat untuk memperoleh peluang partisipasi, adaptasi, dan sekaligus untuk meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas, salah satunya dapat dilakukan melalui pendidikan IPA.

Penguasaan model pembelajaran sangat tergantung pada pengalaman yang dirancang guru dalam melibatkan siswa selama pembelajaran. Guru harus bertanggungjawab terhadap proses pembelajaran mulai dari perencanaan sampai evaluasi.

Permasalahan terbesar yang dihadapi para peserta didik sekarang (siswa) adalah mereka belum bisa menghubungkan antara apa yang mereka pelajari dan bagaimana pengetahuan itu akan digunakan. Hal ini dikarenakan cara mereka memperoleh informasi dan kreativitas diri belum tersentuh oleh metode yang bisa membantu mereka. Siswa kesulitan untuk memahami konsep-konsep akademis (seperti konsep-konsep matematika, fisika, atau biologi), karena metode mengajar yang selama ini digunakan oleh pendidik (guru) hanya terbatas pada metode ceramah. Di sini lain tentunya siswa tahu apa yang mereka pelajari saat ini akan sangat berguna bagi kehidupan mereka di masa datang, yaitu saat mereka bermasyarakat ataupun saat di tempat kerja kelak. Oleh karena itu diperlukan suatu metode yang benar-benar bisa memberi jawaban dari masalah ini. Salah satu metode yang bisa lebih memberdayakan siswa adalah pendekatan *Discovery Learning* (Penemuan).

Penemuan (*discovery*) merupakan suatu model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan perkembangan konstruktivisme. Model ini menekankan pentingnya pemahaman struktur atau ide-ide penting terhadap suatu disiplin ilmu, melalui keterlibatan siswa aktif dalam proses pembelajaran.

Pendekatan *discovery* melalui metode demonstrasi dan eksperimen lebih berpusat pada siswa dan member kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam proses pengamatan maupun penggunaan alat dan bahan. Demonstrasi maupun eksperimen, siswa tetap menjadi pusat pembelajaran dengan bimbingan

guru. Perbedaan kedua metode adalah dari segi alat praktikum, demonstrasi menggunakan fasilitas guru yang mendemonstrasikan praktikum, sedangkan eksperimen menggunakan alat praktikum untuk setiap kelompok.

Untuk menangani permasalahan-permasalahan yang dihadapi guru harus lebih kreatif dalam menyampaikan materi, baik dari penguasaan materi, model pembelajaran yang tepat, dan pemanfaatan sarana dan prasarana yang menunjang untuk meningkatkan proses pembelajaran IPA. Dengan kemampuan dan kreativitas dari guru dalam penggunaan model pembelajaran, dan metode pembelajaran akan memudahkan siswa untuk memahami konsep-konsep IPA dengan menghubungkan antara kemampuan yang dimiliki siswa dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sehingga kemampuan guru dalam menggunakan model pembelajaran serta penggunaan metode pembelajaran akan meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan menguasai konsep IPA secara sungguh-sungguh.

Berdasarkan beberapa permasalahan tersebut maka diperlukan suatu cara untuk memecahkannya, yaitu dengan menerapkan suatu metode baru dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan uraian tersebut peneliti mencoba menerapkan pendekatan penemuan. Metode pembelajaran ini mengkondisikan siswa untuk dapat lebih terkreaitivitas dan terbiasa aktif dalam pembelajaran, yang kemudian akan meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat mencapai standar ketuntasan belajar yang telah ditentukan.

Sesuai dengan pembahasan yang sudah di sajikan di depan maka dilakukan penelitian dengan judul “Pembelajaran IPA Terpadu dengan Model Penemuan (*Discovery*) Melalui Metode Demonstrasi dan Eksperimen Ditinjau dari Berpikir Kritis dan Kreativitas Siswa”.

METODE PENELITIAN

1. Penetapan Populasi dan Sample

Sebagai populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMPN 1 Karas tahun pelajaran 2015/2016. Teknik pengambilan sampel dilakukan adalah *cluster random samplig*. Teknik Pengumpulan Data

a. Pengumpulan Data

Data tersebut bisa diperoleh dari evaluasi hasil belajar. Metode yang digunakan adalah metode tes dan metode angket.

b. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dalam penelitian ini berupa silabus, RPP dan tes

Berpikir Kritis	Metode Eksperimen		Metode Diskusi	
	Frekue nsi	Prosentase	Frekue nsi	Prosentase
Tinggi	13	43,3	16	53,3
Rendah	17	56,7	14	46,7
Total	30	100	30	100

2. Analisis Data

a. Uji Validitas Soal Dan Lembar Angket

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi.

b. Uji Reliabilitas Soal Dan Lembar Angket

Reliabilitas menunjukkan pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk dipergunakan sebagai alat pengumpul data. Untuk menghitung reliabilitas butir soal digunakan rumus belah dua awal dan akhir.

c. Uji Normalitas

Uji normalitas yang digunakan adalah uji normalitas metode Kolmogorov-Smirnov karena datanya tidak dalam distribusi frekuensi data bergolong.

d. Uji homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah dua sampel mempunyai varian yang sama atau homogen.

e. Uji hipotesis

Dalam penelitian ini menggunakan analisis variansi (anava) tiga jalan dengan sel tak sama.

f. Uji Lanjut Anava

Uji lanjut Anava merupakan tindak lanjut dari analisis variasi, apabila hasil analisis variasi menunjukkan bahwa hipotesis nol ditolak. Tujuan dari uji lanjut anava ini adalah untuk melakukan pengacakan terhadap rerata setiap pasangan kolom, baris, dan pasangan sel sehingga diketahui pada bagian mana sajakah terdapat rerata yang berbeda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Data Penelitian

Deskripsi data merupakan bagian penelitian yang memberikan gambaran mengenai data-data penelitian yang telah dikumpulkan. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dan metode diskusi untuk membandingkan efektivitas kedua metode dari suatu perlakuan. Variabel dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran (a) kemampuan berpikir kritis siswa (b) dan kreativitas siswa (c) Setelah data dari setiap variabel terkumpul, selanjutnya

digunakan untuk uji hipotesis penelitian. Berikut uraian data yang diperoleh:

a. Data Berpikir Kritis Siswa

Dalam penelitian ini data kemampuan berpikir kritis diperoleh dari pemberian angket kemampuan berpikir kritis kepada responden. Pembagian kategori kemampuan berpikir kritis tinggi dan kemampuan berpikir kritis rendah berdasarkan rata-ratanya.

b. Data Kreativitas Siswa

Dalam penelitian ini data kreativitas siswa diperoleh dari pemberian angket kreativitas siswa kepada responden. Pembagian katagori kreativitas siswa tinggi dan kreativitas siswa rendah berdasarkan rata-ratanya kreativitas siswa tinggi jika skornya = rata-rata dan kreativitas siswa rendah jika skornya < rata-rata data ditunjukkan pada tabel.

Tabel 2 variabel moderator kreativitas siswa

Kreativitas	Metode Eksperimen		Metode Diskusi	
	Frekue nsi	Prosentase	Frekue nsi	Prosentase
Tinggi	12	40	12	40
Renda h	18	60	18	60
Total	30	100	30	100

c. Data Prestasi Belajar Siswa

Perbandingan prestasi belajar siswa pada materi suhu dan pemuain antara kelas eksperimen menggunakan metode pembelajaran eksperimen dan metode diskusi diperlihatkan pada tabel dibawah ini.

Tabel 3 data hasil belajar

Kelompok	Jumlah Siswa	Maksimal	Minimal	Rata-rata
Metode Eksperimen	30	100	68	89,1
Metode Diskusi	30	100	64	83,6

d. Uji Lanjut

Uji kelanjutan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana interaksi kemampuan berpikir kritis dengan kreativitas siswa (mana yang berbeda dan mana yang tidak). Hal ini dapat dilakukan bila nilai F hasil perhitungan menunjukkan ada perbedaan (signifikan). Sedangkan apabila nilai F menunjukkan tidak terdapat perbedaan uji kelanjutan ini tidak perlu dilakukan.

e. Pembahasan

1) Hipotesis Kesatu

Berdasarkan penjabaran pada diskripsi statistik uji perbedaan metode pembelajaran:

nilai F hitung = 5,324 dengan probabilitas (p) = 0,025. Oleh karena $p < 0,05$; maka H_0 ditolak, atau metode pembelajaran memberikan perbedaan signifikan terhadap prestasi belajar atau ada perbedaan antara metode pembelajaran eksperimen dan metode pembelajaran demonstrasi terhadap prestasi belajar. Menurut rerata dari hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran dengan metode eksperimen lebih unggul dari pada metode demonstrasi

2) Hipotesis Kedua

Berdasarkan penjabaran pada diskripsi statistik uji perbedaan berpikir kritis siswa: Pada tabel uji pengaruh berpikir kritis siswa terhadap prestasi belajar siswa: nilai F hitung = 16,960 dengan probabilitas (p)= 0.000. Oleh karena $p < 0,05$; maka H_0 ditolak, atau berpikir kritis siswa memberikan belajar yang lebih tinggi dibanding dengan siswa yang memiliki berpikir kritis siswa rendah. Pengaruh signifikan terhadap prestasi belajar atau ada perbedaan antara berpikir kritis siswa tinggi dan rendah terhadap prestasi belajar. Dari rerata data tersebut dapat dilihat bahwa, secara keseluruhan dapat dijelaskan bahwa siswa yang memiliki berpikir kritis tinggi mendapatkan prestasi belajar lebih tinggi dari pada siswa yang memiliki berpikir kritis rendah.

3) Hipotesis Ketiga

Berdasarkan penjabaran pada diskripsi statistik uji perbedaan kreativitas siswa: nilai F hitung = 5,001 dengan probabilitas (p) = 0,030. Oleh karena $p < 0,05$; maka H_0 ditolak, atau kreativitas siswa memberikan pengaruh signifikan terhadap prestasi belajar. Melihat rerata hasil analisis kreativitas tinggi dan rendah berpengaruh terhadap prestasi belajar. Siswa yang mempunyai sikap kreativitas tinggi punya kecenderungan antara lain: a) Sangat suka berimajinasi; b) Selalu ingin tahu; c) Memiliki pertanyaan-pertanyaan besar; d) Mencari pengalaman baru.

4) Hipotesis Keempat

Berdasarkan penjabaran pada diskripsi statistik uji interaksi metode pembelajaran dengan berpikir kritis: Pada tabel uji interaksi pengaruh metode pembelajaran dan berpikir kritis siswa terhadap prestasi belajar siswa: nilai F hitung = 0,843 dengan probabilitas (p) = 0,363. Oleh karena $p > 0,05$; maka H_0 diterima, atau interaksi antara metode pembelajaran dengan berpikir kritis tidak memberikan pengaruh signifikan terhadap prestasi belajar. Hal ini disebabkan a) karena dalam pembelajarannya baik memakai metode eksperimen atau diskusi anak terlibat langsung dengan kegiatan yang dipandu dengan lembar kerja siswa dan dibimbing oleh guru, sehingga anak yang mempunyai sikap

berpikir kritis tinggi atau rendah sama-sama aktif. Sehingga tidak dapat mempengaruhi prestasi belajar. b) Banyak faktor yang mempengaruhi proses pencapaian prestasi belajar, mungkin disebabkan faktor dari dalam diri siswa diluar metode pembelajaran dan berpikir kritis.

5) Hipotesis Kelima

Berdasarkan penjabaran pada diskripsi statistik uji interaksi metode pembelajaran dengan kreativitas siswa: Pada tabel uji interaksi pengaruh metode pembelajaran dan kreativitas siswa terhadap prestasi belajar siswa: nilai F hitung = 4,124 dengan probabilitas (p) = 0,047. Oleh karena $p < 0,05$; maka H_0 ditolak, atau interaksi antara metode pembelajaran dengan kreativitas siswa memberikan pengaruh signifikan karena dalam pembelajarannya baik memakai metode eksperimen atau diskusi pembelajarannya dibagi menjadi beberapa kelompok sehingga setiap anak dapat terlibat secara langsung.

6) Hipotesis Keenam

Berdasarkan penjabaran pada diskripsi statistik uji interaksi berpikir kritis dengan kreativitas siswa : Pada tabel uji interaksi pengaruh berpikir kritis dan kreativitas siswa terhadap prestasi belajar siswa: nilai F hitung = 0,241 dengan probabilitas (p) = 0,625. Oleh karena $p > 0,05$; maka H_0 diterima, atau interaksi antara berpikir kritis dan kreativitas siswa tidak memberikan pengaruh signifikan terhadap prestasi belajar.

7) Hipotesis Ketujuh

Berdasarkan penjabaran pada diskripsi statistik uji interaksi metode pembelajaran, berpikir kritis dan kreativitas siswa: Pada tabel uji interaksi metode pembelajaran, berpikir kritis dan kreativitas siswa: nilai F hitung = 4,129 dengan probabilitas (p) = 0,047 Oleh karena $p < 0,05$; maka H_0 ditolak, atau interaksi metode pembelajaran, berpikir kritis dan kreativitas siswa memberikan pengaruh signifikan terhadap Prestasi Belajar: 1) Karena dalam pembelajarannya baik memakai metode eksperimen atau diskusi pembelajarannya dibagi menjadi beberapa kelompok sehingga setiap anak dapat terlibat langsung; 2) Dalam membuat kesimpulan dilakukan diskusi kelompok baik metode eksperimen maupun metode diskusi, siswa yang mempunyai sikap berpikir kritis semuanya ikut terlibat dalam mengambil kesimpulan; 3) Materi mudah diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari; 4) Disebabkan faktor dari dalam diri siswa (internal maupun eksternal).

PENUTUP

1. Simpulan

a. Ada perbedaan hasil belajar fisika terhadap penggunaan metode eksperimen dan metode demonstrasi. Dari hasil analisis data diperoleh signifikan $0,025 < 0,05$ maka metode pembelajaran memberikan perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar atau ada perbedaan hasil belajar antara metode eksperimen dan metode demonstrasi.

b. Ada perbedaan hasil belajar terhadap kemampuan berpikir kritis tinggi dan kemampuan berpikir kritis rendah. Dari hasil analisis data diperoleh signifikan $0,000 < 0,05$ yang berarti bahwa kemampuan berpikir kritis memberikan perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar atau ada perbedaan hasil belajar terhadap kemampuan berfikir kritis tinggi dan kemampuan berfikir kritis rendah.

c. Ada perbedaan hasil belajar terhadap kreativitas tinggi dan kreativitas rendah. Dari hasil analisis data diperoleh signifikan $0,030 < 0,05$ yang berarti bahwa kreativitas memberikan perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar atau ada perbedaan hasil belajar terhadap kreativitas tinggi dan kreativitas rendah.

d. Tidak ada interaksi antara metode pembelajaran dengan cara berpikir kritis siswa. Dari hasil analisis data diperoleh signifikan $0,363 > 0,05$ yang berarti metode pembelajaran dan cara berpikir kritis siswa secara bersama-sama tidaklah memberikan hasil yang signifikan terhadap prestasi belajar.

e. Ada interaksi antara metode pembelajaran dengan kreativitas siswa. Dari hasil analisis data diperoleh signifikan $0,047 < 0,05$ yang berarti bahwa metode pembelajaran dan kreativitas siswa secara bersama-sama memberikan hasil yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa.

f. Tidak ada interaksi antara cara berpikir kritis siswa dengan kreativitas siswa. Dari hasil analisis data diperoleh nilai signifikan $0,625 > 0,05$ yang berarti cara berpikir kritis siswa dan kreativitas siswa secara bersama-sama tidaklah memberikan hasil yang signifikan terhadap prestasi belajar atau dengan kata lain rata-rata prestasi belajar siswa dari kelompok cara berpikir kritis selalu lebih tinggi dari kelompok cara berpikir kritis rendah baik untuk kreativitas siswa tinggi maupun rendah.

g. Ada interaksi antara metode pembelajaran, cara berpikir kritis siswa, dan kreativitas siswa. Dari hasil analisis data diperoleh nilai signifikan $0,047 < 0,05$ yang berarti metode pembelajaran, cara berpikir kritis siswa, dan kreativitas siswa secara bersama-sama memberikan hasil yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa atau

dengan kata lain rata-rata prestasi belajar siswa dari kelompok metode eksperimen lebih baik daripada kelompok metode diskusi baik untuk cara berpikir kritis tinggi maupun rendah juga kreativitas tinggi siswa maupun kreativitas rendah siswa.

2. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, peneliti menyarankan beberapa hal yang perlu diperhatikan:

a. Pembelajaran metode eksperimen baik untuk sekolah tinggi, sedang, rendah dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan kreatif siswa. Oleh karena itu hendaknya pembelajaran ini terus dikembangkan dilapangan dan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pilihan guru dalam menentukan metode pembelajaran fisika yang membuat siswa aktif secara mental dan termotivasi untuk belajar. Selain itu, guru hendaknya tetap memperhatikan pengetahuan awal yang dimiliki siswa sehingga metode pembelajaran dapat mencapai hasil yang maksimal.

b. Agar dapat mengimplementasikan metode pembelajaran di kelas, guru perlu mempersiapkan bahan ajar yang cocok serta membuat antisipasi dari respon yang mungkin muncul dari siswa. Sehingga guru dapat memberikan *scaffolding* yang tepat untuk siswa sehingga merangsang siswa untuk melakukan eksplorasi dan penyelidikan dalam memperoleh pengetahuan baru yang lebih bermakna.

c. Bagi peneliti selanjutnya, apabila ingin mengembangkan berpikir kritis juga kreativitas siswa perlu digali secara lebih mendalam kemampuan siswa pada masing-masing indikator berdasarkan peringkat sekolah, pengetahuan awal fisika siswa secara keseluruhan. Ditambahkan video pada setiap praktikum agar supaya siswa lebih mudah memahami materi. Materi pokok dimunculkan dengan metode penemuan pada bab II.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdelrahman Kamel Abdelrahman Mahmoud. 2014. *The Effect of Using Discovery Learning Strategy in Teaching Grammatical Rules to first year General Secondary Student on Developing Their Achievement and Metacognitive Skills*. Faculty of Education, Fayoum University, Egypt
- Adzliana Mohd Daud. 2011. *Creativity in Science Education*. Faculty of Education, Universiti Kebangsaan Malaysia

- Ali Salim Rashid Alghafri and Hairul Nizam Bin Ismail. 2014. The Effects of Integrating Creative and Critical Thinking on Schools Students' Thinking. Ministry of Education, Sultanate of Oman
- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Budiyono. 2004. *Statistika Untuk Penelitian*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- Burney, A. 2008. *Induktive and Deductive Resech Approach*. Karachi: Departement of Computer Science, University of Karachi
- Dewi Salma Prawidilaga. 2008. *Prinsip Disain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Predana Media Grup
- Edward J.N. 2017. *Development of the Critical Thinking Toolkit (CriTT): Ameasure of student attitudes and beliefs about critical thinking*. Psychology Department, University of Derby, United Kingdom.
- Frederick A. Ricci. *Cultivating Critical Thinking Within Organizations*. Nova Southeastern University, THE UNITED STATES . 2014
- Hamalik, Oemar. 2005. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Bima Aksara
- Konstantinidou, E. 2015. *Barriers and Inhibitors of Creativity in Physical Education*. School of Physical Education & Sport Science, Democritus University of Thrace, Greece
- Monireh Eskandari. 2016. *The Effect of Collaborative Discovery Learning Using MOODLE on the Learning of Conditional Sentences by Iranian EFL Learners*. Department of English, College of Humanities, Qom Branch, Islamic Azad University, Qom, Iran
- Mustaqim Abdul Wahid. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Aji Mahasatya
- Nana Syaodih Sukmadinata. 2009. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: Remaja Rostakarya.
- Patricia Gutiérrez Rivas. 2017. *Strategies for teaching and dissemination of artistic heritage by promoting critical and creative thinking among future Primary Education teachers*. Research Group Studia Humanitates, Universidad Católica de Murcia, España Paul
- Phil Clegg 2018. *Creativity and critical thinking in the globalised university*. Faculty Of Health Leeds Metropolitan University Leeds, UK Qonita Alya.
- Santrock.. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Predana Media Group
- Šárka Janků, and Petříková Růžena,. 2015. *The using of innovation and creativity is inexhaustible*. VSP Ostrava, Michálkovická 1810/181,710 00 Slezská Ostrava
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Slažana Živković. 2016. *A Model of Critical Thinking as an Important Attribute for Success in the 21st Century*. College of Applied Technical Sciences & Faculty of Civil Engineering and Architecture, Aleksandra Medvedeva 20, 18000, Niš, Serbia
- Suparno, P. 2007. *Metodologi Pembelajaran Fisika*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma
- Sudaryanto. 2008. *Kemampuan Berpikir Kritis*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sudjana, N. 2009. *Penelitian Dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suharsimi Arikunto,. 2007. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Syaiful Sagala. 2009. *Konsep Dan Makna Pembelajaran*. Bandung: alfabeta
- Theresa Jones. 2017. *Playing Detective to Enhance Critical Thinking*. Fairmont State University, Fairmont, WV
- Tri Cahyono, 2006. *Statistik Uji Normalitas*. Semarang: Politeknik Kesehatan Depkes Semarang
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher
- Wareerat Kaewurai . 2017. *Instructional model development to enhance critical thinking and critical thinking teaching ability of train students at regional teaching training center in Takeo province, Cambodia*. Department of Education, Faculty of Education, Naresuan University, Phitsanulok 65000, Thailand
- Winkel. 2007. *Pesikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi

PENGARUH METODE *MIND MAPPING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWAKELAS V PADA MATA PELAJARAN IPS

Aan Budi Santoso✉

Universitas Tunas Pembangunan Surakarta

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode *mind mapping* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD pada mata pelajaran IPS. Perkembangan teknologi menuntut guru untuk terus belajar dan berkembang menyesuaikan kondisi yang ada. Metode *mind mapping* dapat digunakan sebagai alternative dalam proses pembelajaran untuk mengatasi kurang bervariasinya penggunaan metode yang dilakukan oleh guru. Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar adalah proses pembelajaran yang kurang menarik. Dengan menggunakan metode *mind mapping* pembelajaran menjadi lebih terarah, menarik dan menyenangkan bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar khususnya pada mata pelajaran IPS di kelas V Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil penelitian uji hipotesis menggunakan uji Anava menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,703 atau > 0,05 yang berarti bahwa: Ho di tolak dan menerima H₁ atau dengan kata lain ada pengeruh yang signifikan antara penggunaan metode *mind mapping* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD.

Kata Kunci: Metode Pembelajaran, *Mind mapping*, Hasil Belajar

Abstract

Aim from this research is to know the influence of mind mapping method to student learning result of grade V SD in IPS subject. Technological developments require teachers to continue to learn and develop to adjust the existing conditions. Mind mapping method can be used as an alternative in the learning process to overcome the lack of variety of use of methods undertaken by teachers. One of the causes of low learning outcomes is the less interesting learning process. By using the mind mapping method of learning becomes more focused, interesting and fun for students, so as to improve learning outcomes, especially on subjects IPS in class V Primary School. Based on the results of hypothesis test research using Anava test showed that the significance value of 0.703 or > 0.05 which means that: Ho rejected and accept H₁ or in other words there is a significant pengeruh between the use of mind mapping method of learning outcomes IPS class V SD.

Keywords: Learning Methods, Mind Mapping, Learning Outcomes

✉Alamat korespondensi:

Kampus UMK Gondangmanis, Bae Kudus Gd. L. Lt I PO. BOX 53 Kudus

Tlp (0291) 438229 Fax. (0291) 437198

E-mail: aan.budi2@gmail.com

ISBN: 978-602-1180-70-9

PENDAHULUAN

Keberhasilan sebuah pendidikan tidak hanya ditentukan oleh kurikulum yang baik tersedianya sarana dan prasarana pendidikan merupakan salah satu faktor penunjang berhasilnya pembelajaran. Keterbatasan sarana dan prasarana pembelajaran dapat diatasi dengan memanfaatkan sarana yang ada di lingkungan sekitar. Selain itu Pemilihan metode yang tepat dalam proses pembelajaran juga akan menentukan keberhasilan dalam pembelajaran.

Pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kenyataan menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa factor diantaranya adalah: 1. Kurangnya minat dan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pelajaran, 2. Guru dalam kegiatan belajar mengajar tidak menggunakan media dan alat peraga yang inovatif, 3. Metode yang digunakan oleh guru kurang menarik bagi siswa, sehingga materi pembelajaran tidak tersampaikan dengan baik, 4. Penjelasan materi pelajaran lebih berpusat pada guru sehingga tidak tercipta kondisi aktif dari siswa. Kendala-kendala tersebutlah yang memicu rendahnya hasil belajar siswa.

Menurut Shoimin (2014: 105), “Model pembelajaran *mind mapping* adalah model pembelajaran yang meminta siswa untuk membuat *mind map* (peta pikiran), sehingga memungkinkan siswa mengidentifikasi dengan jelas dan kreatif apa yang telah dipelajari atau apa yang tengah direncanakan”. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode *mind mapping* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD pada mata pelajaran IPS.

A. Kajian Teori

Metode adalah cara teratur dan terpikir baik-baik untuk mencapai maksud (W.J.S. Poerwadarminta, 1999). Dalam arti lain metode adalah cara yang digunakan untuk mendapatkan tujuan. Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran maka dalam proses pembelajaran dibutuhkan metode pembelajaran yang tepat. Menurut Sudjana (2005: 76) metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsung pembelajaran.

Michael Gelb dalam Buzan (2007:179-181): *Mind Mapping* dapat diartikan sistem revolusioner dalam perencanaan dan pembuatan catatan yang telah mengubah hidup jutaan orang di seluruh dunia. Pembuatan *Mind Mapping* didasarkan pada cara kerja alamiah otak dan mampu

menyalakan percikan-percikan kreatifitas dalam otak karena melibatkan kedua belahan otak kita.

Menurut Porter & Hernacki (2008:152-159): *Mind Mapping* juga dapat disebut dengan peta pemikiran yang juga merupakan metode mencatat secara menyeluruh dalam satu halaman. *Mind Mapping* menggunakan pengingat-pengingat visual dan sensorik dalam suatu pola dari ide-ide yang berkaitan. Peta pikiran atau *Mind Mapping* pada dasarnya menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membentuk kesan pada otak.

Metode *mind mapping* pada prinsipnya adalah memudahkan konsep berfikir siswa melalui peta pemikiran dengan bantuan gambar atau diagram dan grafik yang menarik untuk memudahkan siswa dalam berimajinasi sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru.

Menurut Santoso (2014: 8) hasil belajar didefinisikan sebagai pernyataan dari apa yang seorang pelajar tahu, mengerti dan mampu lakukan pada penyelesaian proses belajar, yang disebut sebagai pengetahuan, keterampilan dan kompetensi.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (*quasi-experimental research*) dengan menggunakan desain *pretest - Posttest Control-Group Design*. Penelitian kuasi eksperimen bertujuan untuk memperoleh informasi yang diperoleh dengan eksperimen yang sebenarnya dalam keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol atau memanipulasi semua variabel yang relevan (Cholid Nurbako & Abu Achmadi, 2007: 54). Langkah-langkah desain *pretest -posttest control group design* adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Desain Eksperimen

Kelas			
Eks	Prt1	X	Pos2
Con	Prt3	-	Pos4

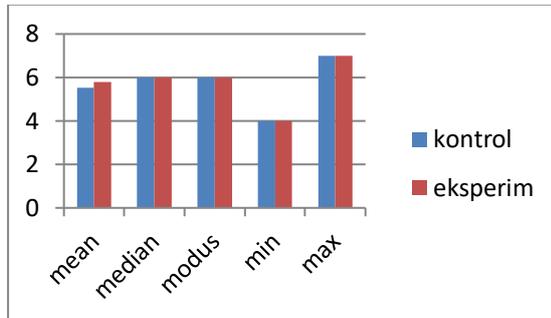
C. Hasil Penelitian

Hasil *pretest* pada kelompok kontrol dan eksperimen dapat dilihat pada tabel 2 dibawah ini:

Tabel 2. Perbandingan Data Pretest Kelompok Control dan Eksperimen

Deskripsi	Kontrol	Eksperimen
Mean	5.52	5.8
Median	6	6
Modus	6	6
Minimum	4	4
Maximum	7	7

Dari data di atas dapat dilihat bahwa mean dari kelompok kontrol adalah 5,52 sedangkan mean dari kelompok eksperimen sebesar 5,8 atau selisih 0,28. Sedangkan nilai median, modus, minimum dan maksimum untuk kedua kelompok sama besar, hal ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan antara kelompok kontrol dan eksperimen sama (homogen).

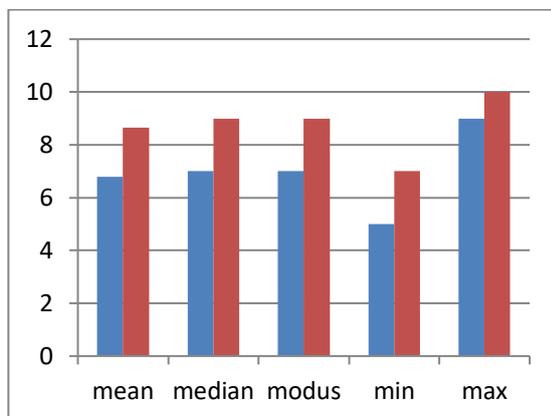


Gambar 1. Perbandingan *Pretest* Control dan Eksperimen

Hasil *post-test* hasil belajar IPS pada kelas eksperimen didapatkan skor rata-rata sebesar 8,64 median 9 skor terendah 7, skor tertinggi 10, dan modus 9. Kriteria rata-rata skor yang diperoleh untuk motivasi belajar IPS dapat dilihat pada tabel 3 di bawah ini:

Tabel 3. Data *Post-Test* Hasil Belajar IPS Kelas Eksperimen

No	Deskripsi	Nilai
1	Mean	8,64
2	Median	9
3	Modus	9
4	Minimum	7
5	Maksimum	10



Gambar 2. Diagram *Post-Test* Motivasi Belajar Kelas Eksperimen

Berdasarkan deskripsi data *pre-test* dan *post-test* motivasi belajar IPS pada kelas eksperimen, hasil belajar IPS pada pengamatan *pre-test* hingga *post-test* mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4. Kenaikan Nilai Rata-Rata Motivasi Belajar IPS Sebelum dan Setelah Perlakuan pada Kelas Eksperimen

Deskripsi	Nilai		Ket.
	Pre-test	Post-test	
Mean	5,8	8,64	Meningkat
Median	6	9	Meningkat
Modus	6	9	Meningkat
Minimum	4	7	Meningkat
Maksimum	7	10	Meningkat

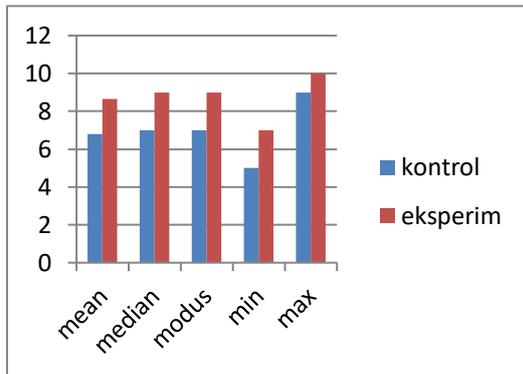
Dari tabel 4 di atas, terdapat peningkatan rata-rata *pre-test* yaitu 5,8 meningkat 2,84 menjadi 8,64 pada *post-test*, median *pre-test* yaitu 6 meningkat 3 menjadi 9 pada *post-test*, nilai yang paling banyak diperoleh (modus) yaitu 6 pada *pre-test* meningkat 3 menjadi 9 pada *post-test*, nilai minimum yang diperoleh pada *pre-test* yaitu 4 meningkat 3 menjadi 7 pada *post-test*, dan nilai maksimum yang diperoleh pada *pre-test* yaitu 7 meningkat 3 menjadi 10 pada *post-test*. Dari tabel 2 di atas, klasifikasi hasil belajar secara umum mengalami peningkatan.

Berdasarkan deskripsi data untuk *post-test* hasil belajar IPS pada kelas eksperimen dan kontrol, kelas eksperimen menunjukkan skor yang lebih baik daripada skor kelas kontrol. Adapun perbandingan selisih dari peningkatan perolehan motivasi pada ke-dua kelas tersebut dapat dilihat pada tabel 5 dan gambar 3 sebagai berikut.

Tabel 5. Perbandingan Nilai Rata-rata Motivasi Belajar IPS Setelah Perlakuan pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Deskripsi	Nilai Kontrol	Nilai Eksperimen
1	Mean	6.8	8.64
2	Median	7	9
3	Modus	7	9
4	Minimum	5	7
5	Maksimum	9	10

Dari data di atas dapat dilihat bahwa mean kelompok eksperimen > kelompok kontrol, begitu juga nilai median kelompok eksperimen > kelompok kontrol, nilai modus, minimum dan maksimum juga menunjukkan bahwa kelompok eksperimen > kelompok kontrol. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3 di bawah ini:



Gambar 3. Perbandingan Nilai Rata-rata Motivasi Belajar IPS Setelah Perlakuan pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Dari gambaran tersebut dapat dikatakan bahwa pembelajaran pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen mengalami peningkatan, akan tetapi kelas eksperimen yang menggunakan metode *mind mapping* lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran pada kelas kontrol. Hal ini dibuktikan secara signifikan melalui uji hipotesis terdapat perbedaan efektifitas dalam meningkatkan motivasi belajar IPS siswa.

Beberapa faktor yang menyebabkan kelas eksperimen memiliki skor yang lebih baik dibanding dengan kelas kontrol diantaranya adalah:

1. Penggunaan metode *mind mapping* mampu merangsang motivasi siswa dibandingkan metode konvensional.
2. Penggunaan metode *mind mapping* mampu memberikan gambaran yang jelas tentang informasi yang akan disampaikan oleh guru sehingga siswa merasa senang dan lebih termotivasi untuk menyelesaikan proses pembelajaran.

Untuk mengetahui pengaruh metode *mind mapping* terhadap hasil belajar IPS siswa, digunakan uji anava menggunakan *spps 17 for windows*. Adapun hasil uji tersebut dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

Tabel 6. Uji Hipotesis dengan Anova

Anova: Single Factor

SUMMARY

Groups	Count	Sum	Average	Variance
Column 1	25	170	6.8	0.75
Column 2	25	216	8.64	0.6567

ANOVA

Source of Variation	SS	df	MS	F	P-value	F crit
Between Groups	42.3	1	42.32	60.171	5E-10	4.043
Within Groups	33.8	48	0.703			
Total	76.1	49				

Berdasarkan uji hipotesis menggunakan uji Anava yang dimuat dalam tabel di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,703 atau > 0,05 yang berarti bahwa: Ho di tolak dan menerima H₁ atau dengan kata lain ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan metode *mind mapping* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD.

Berdasarkan data *post-test* menunjukkan bahwa pembelajaran pada kelompok eksperimen yang menggunakan metode *mind mapping* dapat dilihat kriteria hasil belajarnya sebagai berikut:

Tabel 7. Sebaran Hasil Belajar Kelas Eksperimen Berdasarkan Klasifikasinya

Skor	Klasifikasi	Jumlah siswa
>7	Sangat tinggi	23
5-7	cukup	2
<5	Sangat kurang	0

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa sebanyak 23 siswa atau sebesar 92% memiliki hasil belajar dalam kategori sangat tinggi, dan 8% memiliki motivasi yang cukup atau dapat dikatakan bahwa pembelajaran dengan metode *mind mapping* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut: Berdasarkan uji hipotesis menggunakan uji Anava menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,703 atau > 0,05 yang berarti bahwa: Ho di tolak dan menerima H₁ atau dengan kata lain ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan metode *mind mapping with picture*

terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD.

B. Saran

Saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Para guru disarankan untuk menerapkan pembelajaran dengan menggunakan metode *mind mapping* sebagai alternatif dalam pembelajaran IPS karena metode tersebut mampu memicu hasil belajar siswa SD.
2. Para guru disarankan agar berkreasi dalam membuat atau mengimplementasikan metode dan media pembelajaran yang menarik dan inovatif sehingga berdampak positif bagi peningkatan hasil belajar dan motivasi dalam mata pelajaran IPS.

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, Richard I. 2013. *Learning to Teach 2*, Jakarta: Salemba Humanika.
- Borg, W.R. & Gall, M.D. 1983. *Educational research: An introduction, Fourth edition*. New York: Longman.
- Buzan, Tony. 2007. *Buku Pintar Mind Map Untuk Anak Agar Anak Pintar di Sekolah*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Cholid Nurbako & Abu Achmadi. 2007. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara
- Iskandar. 2012. *Psikologi Pendidikan Sebuah Orientasi Baru*. Jakarta: Referensi.
- Porter, De Bobbi dan Hernacki. 2008. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Kaifa: Bandung.
- Santoso, Aan Budi. 2014. Keefektifan Pembelajaran Menggunakan Media CD Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD. *Jurnal Mitra Swara Ganesha* Vol 1 No 1. ISSN: 2356-3443
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Ar-ruzz Media: Yogyakarta
- Sudjana, Nana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- W.J.S. Poerwadarminta. 1999. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Balai pustaka

SINERGITAS MASYARAKAT DAN SEKOLAH DALAMPENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR DI BANDA ACEH

Fadhillah ^{1✉}, Putry Julia², dan Esmi Tsalsa Sofiawati ³

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Serambi Mekkah

²Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Serambi Mekkah

³Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Bina Mutiara Sukabumi

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis model partisipasi komite sekolah yang difokuskan pada program komite sekolah terhadap penguatan karakter siswa Sekolah Dasar di Banda Aceh. Beberapa kajian terdahulu menunjukkan bahwa kinerja komite sekolah belum efektif, masih terdapat pengurus komite yang belum paham tentang peran, fungsi dan tugasnya sebagai komite sekolah, tetapi belum ada yang membahas secara detail tentang peran, fungsi dan tugas komite sekolah terhadap penguatan karakter siswa Sekolah Dasar di Banda Aceh. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif, data dikumpulkan melalui teknik wawancara, observasi, dan angket yang disebarakan melalui seminar dan *Focus Group Discussion* (FGD). Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian dideskripsikan melalui kerangka model partisipasi komite sekolah terhadap penguatan karakter di mulai dari input dan perencanaan (*antecedent*) terkait dengan perencanaan program yang terkait dengan penguatan karakter. Proses (*transaction*) terkait implementasi program komite sekolah pada peran komite sekolah dalam hal pemberi pertimbangan, peran komite sekolah sebagai pendukung, pengontrol, dan mediator. Hasil (*outcomes*) terkait dengan evaluasi implementasi peran komite sekolah dalam hal evaluasi keterlaksanaan peran komite sekolah dalam program penguatan karakter siswa Sekolah Dasar.

Kata kunci: Model Partisipasi, Komite Sekolah, Penguatan Karakter

Abstract

This study aims to analyze a model of school committee participation that is focused on school committee programs on strengthening the character of elementary school students in Banda Aceh. Several previous studies have shown that school committee performance has not been effective, there are still committee managers who have not understood their role, function and duties as school committees, but no one has discussed in detail the roles, functions and tasks of school committees on strengthening the character of elementary school students in Banda Aceh. The study used a qualitative approach, data collected through interview techniques, observations, and questionnaires distributed through seminars and Focus Group Discussion (FGD). Data analysis was done descriptively qualitative. The results of the study are described through the framework of participation model of the school committee on the strengthening of characters in ranging from input and planning (antecedent) related to program planning related to character strengthening. Process (transaction) related to the implementation of the school committee program on the role of school committees in terms of consideration, the role of the school committee as a supporter, controller, and mediator. Outcomes are related to the evaluation of school committee role implementation in terms of evaluation of the role of school committees in elementary school character reinforcement programs.

Keywords: Participation Model, School Committee, Character Building

✉Alamat korespondensi:

Kampus UMK Gondangmanis, Bae Kudus Gd. L. Lt I PO. BOX 53 Kudus

Tlp (0291) 438229 Fax. (0291) 437198

E-mail: fadhillah@serambimekkah.ac.id, esmitsalsa@gmail.com,

ISBN: 978-602-1180-70-9

PENDAHULUAN

Sekolah sebagai salah satu organisasi pendidikan keberadaannya tidak terlepas dari peran serta masyarakat dalam mewujudkan visi, misi serta tujuannya. Pembentukan komite sekolah merupakan salah satu langkah untuk melibatkan masyarakat. Komite sekolah berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) nomor 75 tahun 2016 adalah lembaga mandiri yang beranggotakan orang tua/wali peserta didik, komunitas sekolah, serta tokoh masyarakat yang peduli pendidikan (Permendikbud, 2016).

Komite sekolah/madrasah merupakan penyempurnaan dan perluasan badan kemitraan dan komunikasi antara sekolah dengan masyarakat. Organisasi komite sekolah telah menjadi perhatian global, setiap negara mempunyai kebijakan yang mengatur tentang partisipasi masyarakat dalam pendidikan. Beberapa istilah dari komite sekolah, menurut Warul (2017) berbeda-beda tiap negara yaitu, Malaysia menyebut istilah komite sebagai *school committee*, Singapore menyebutnya sebagai *parents committee*, USA menyebutnya sebagai *sommerville school committee*; *newton public school*; *northbridge public school*, dan Canada menyebutnya sebagai *school council*.

Komite sekolah adalah lembaga mandiri yang beranggotakan orang tua/wali peserta didik, komunitas sekolah, serta tokoh masyarakat yang peduli pendidikan (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2016). Masyarakat di tingkat sekolah adalah orang tua, keterlibatan orang tua (*parent involvement*) dalam aktivitas pendidikan di sekolah merupakan salah satu indikator manajemen berbasis sekolah yang berhasil diterapkan di sekolah tersebut.

Komite sekolah/madrasah merupakan penyempurnaan dan perluasan badan kemitraan dan komunikasi antara sekolah dengan masyarakat. Salah satu bentuk komunikasi antara sekolah dan masyarakat adalah ditetapkannya program komite sekolah dalam bentuk kegiatan/tindakan untuk meningkatkan mutu layanan pendidikan di sekolah. Melalui tindakan tersebut tercermin bagaimana kinerja yang telah dijalankan.

Kinerja komite sekolah terhadap peningkatan mutu layanan pendidikan, berdasarkan temuan penelitian sebelumnya menunjukkan hasil yang beragam. Sejumlah peneliti menemukan bahwa komite sekolah sudah berperan dengan baik, tetapi sejumlah peneliti lain menemukan bahwa komite sekolah belum bisa berperan dengan baik. Kinerja komite sekolah sebagai badan pengontrol cukup baik, pemantauan dilakukan secara pasif melalui

laporan yang diberikan kepala sekolah. Kinerja komite sekolah sebagai penghubung juga termasuk cukup baik, tetapi penghubung antara komite sekolah dengan dewan pendidikan belum dilaksanakan (Sulasmono, 2017).

Oleh karena itu, dibutuhkan suatu pendekatan yang dapat menghasilkan strategi efektif peningkatan kinerja komite sekolah. Strategi adalah pendekatan umum yang bersifat jangka panjang (Suriansyah 2015). Salah satu strategi yang harus dibangun yaitu melalui sinergitas. Sinergitas sekolah, orang tua, dan masyarakat diharapkan dapat diterapkan dalam meningkatkan mutu pendidikan terutama dalam membentuk generasi yang berkarakter sesuai dengan tujuan pendidikan Indonesia. Pendidikan karakter sebaiknya dimulai semenjak usia dini (*golden age*) (Istyarini, 2015). Usia dini merupakan masa keemasan dimana perkembangan seorang anak sedang sangat pesat, mereka menerima setiap informasi tanpa adanya daya kritis atau penolakan. Oleh sebab itu, penguatan pendidikan karakter yang baik sangat penting untuk dilakukan. Sekolah Dasar (SD) merupakan salah satu jenjang pendidikan formal yang membutuhkan program kegiatan dalam penguatan karakter siswa.

Penguatan karakter di sekolah biasanya hanya dilakukan dalam bentuk pengetahuan dan latihan sementara. Hal ini yang menjadi penyebab gagalnya pendidikan karakter di sekolah. Penguatan pendidikan karakter sudah seharusnya dilakukan secara terus menerus, baik di sekolah maupun di rumah. Lingkungan sekolah yang kondusif perlu diciptakan oleh sekolah (Budimansyah & Sapriya, 2012).

Beberapa prinsip dasar dalam pendidikan karakter adanya keterpaduan, kesinambungan, dan sinkronisasi dimana semua pihak secara bersama-sama mewujudkannya. Strategi yang dilakukan orang tua dan masyarakat diantaranya melalui komunikasi efektif, timbal balik dengan pihak sekolah dan kemitraan efektif yang saling menguntungkan, membutuhkan, dan kesetaraan antara orang tua dan masyarakat dengan sekolah (Suriansyah, 2015).

Sinergitas komite sekolah dan sekolah dalam penguatan karakter siswa dapat diaplikasikan dalam program yang telah disusun bersama antara sekolah dan komite sekolah. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sinergitas sekolah dan komite sekolah sebagai perwakilan dari masyarakat di sekolah dalam bentuk kegiatan dan program kerja dalam rangka penguatan karakter siswa SD di Banda Aceh.

METODE PENELITIAN

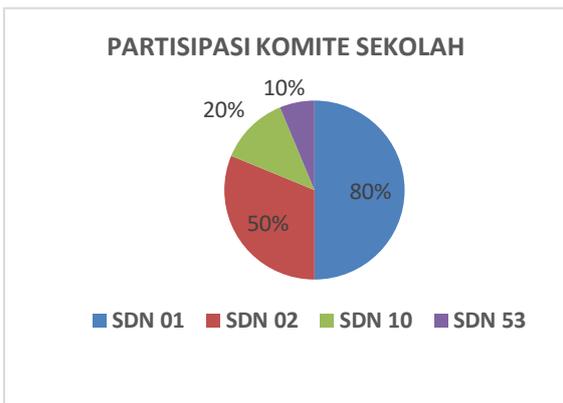
Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode survei. Data dikumpulkan melalui teknik wawancara, observasi, dan angket yang disebarluaskan melalui seminar dan *Focus Group Discussion* (FGD). Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif. Penentuan subjek penelitian menggunakan teknik *purposive sampling* dengan pertimbangan pemilihan SD yang berdekatan dengan Universitas Serambi Mekkah sebagai bentuk kerjasama universitas dan sekolah dalam peningkatan mutu pendidikan. Sekolah yang menjadi sasaran yaitu SD Mitra dan binaan program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) universitas Serambi Mekkah. Sekolah-sekolah tersebut diantaranya SDN01, SDN 02, SDN 10, dan SDN 53. Semua sekolah tersebut berlokasi di Banda Aceh. Subyek dalam penelitian ini yaitu 3 orang komite sekolah, 1 orang kepala sekolah dan 2 orang guru dari masing-masing sekolah, sehingga jumlah subjek dalam penelitian ini yaitu 20 orang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan terkait dengan analisis sinergitas program kerja sekolah dan komite sekolah dalam penguatan karakter siswa SD di Banda Aceh, didapatkan hasil sebagai berikut.

Partisipasi Komite Sekolah

Tahapan penelitian yang telah dilakukan kepada kepala sekolah, guru dan komite sekolah tentang partisipasi komite sekolah secara empirik dapat ditunjukkan Gambar 1.



Gambar 1. Persentase Keaktifan Komite Sekolah dalam Berpartisipasi di Sekolah

Berdasarkan Gambar 1, dapat diketahui bahwa partisipasi komite sekolah untuk membantu kegiatan yang telah disusun dalam rencana kerja sekolah mempunyai data yang berbeda di tiap sekolah. SDN 01 Banda Aceh menunjukkan bahwa partisipasi komite sekolah sangat berperan

aktif dalam membantu program kerja sekolah. Kepala SDN 01 menyebutkan bahwa komunikasi yang baik dengan pihak komite sekolah menjadi kunci keberhasilan sekolah dalam memberdayakan komite sekolah untuk terlibat aktif di sekolah, sedangkan SDN 02 jumlah persentase keaktifan partisipasi komite sekolah sekitar 50%. Komite sekolah di tempat tersebut masih harus menunggu arahan dari kepala sekolah, mereka akan membantu sekolah hanya disaat tertentu saja. Selain itu, partisipasi komite sekolah di tempat tersebut juga dipengaruhi oleh kesibukan pengurus komite untuk terlibat aktif di sekolah. SDN 10 Banda Aceh memperoleh sekitar 20% keaktifan dalam kegiatan di sekolah. Mereka hanya aktif pada kegiatan seni tari dan musik. Komite sekolah terlibat sebagai pengajar tari bahkan membentuk sanggar seni di sekolah. Setelah ditelusuri lebih lanjut melalui observasi dan wawancara, di SDN 10 Banda Aceh terdapat satu tenaga administrasi yang merupakan penggiat seni di Aceh yang mampu merangkul orang tua siswa untuk menghidupkan seni di sekolah tersebut. Data yang di peroleh di SDN 53 Banda Aceh menurut kepala sekolah, komite sekolah tidak dapat diikutsertakan dalam program sekolah karena mayoritas orang tua siswa berasal dari kalangan menengah ke bawah dan siswa di sekolah tersebut juga ada yang berasal dari panti yatim yang dekat dengan sekolah tersebut. Komite sekolah dan orang tua siswa sangat antusias ketika sekolah mengadakan program rekreasi kepantai. Mereka bersedia memenuhi kebutuhan makanan dan perlengkapan untuk rekreasi. Menurut penuturan kepala sekolah, orang tua di sekolah tersebut membutuhkan rekreasi karena kejenuhan aktivitas.

Berdasarkan beberapa temuan di atas, peneliti menduga bahwa kemampuan komunikasi, pemberdayaan masyarakat, dan kepekaan terhadap segala sesuatu yang dapat diberdayakan (lingkungan, alam, situasi, dan kondisi) oleh kepala sekolah menjadi faktor penting yang meningkatkan partisipasi komite sekolah untuk terlibat dalam mewujudkan pencapaian tujuan sekolah.

Sinergitas Sekolah dan Komite Sekolah dalam program penguatan karakter siswa

Sinergitas merupakan suatu bentuk kerjasama yang dilakukan untuk mencapai suatu tujuan. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, didapatkan informasi bahwa komite sekolah dan sekolah bersinergi dalam beberapa kegiatan penguatan karakter siswa.

Nilai-nilai budaya dan karakter bangsa yang dikembangkan di sekolah dasar meliputi: religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras,

kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab. Hasil penelitian menunjukkan sinergitas sekolah dan komite dalam penguatan masing-masing karakter tersebut.

Penguatan karakter religius menjadi karakter unggul yang ditekankan pada masing-masing sekolah penelitian. Adanya program pengajian rutin setiap hari sebelum memulai kelas, peringatan hari besar Islam seperti maulid Nabi Muhammad SAW dimana orang tua membantu mempersiapkan hidangan maulid, mengajarkan anak-anak tentang nilai bersyukur dengan mengadakan program kunjungan ke panti asuhan. Selanjutnya program perayaan hari besar idul fitri dan idul adha, dimana sekolah dan orang tua bersama mengawasi kegiatan ibadah anak melalui buku pantauan ibadah. Penerapan syariat Islam di Aceh juga membudayakan anak-anak usia dini untuk berpakaian menutupi aurat.

Penguatan karakter disiplin menjadi karakter yang diwajibkan oleh kepala sekolah

untuk diikuti oleh setiap warga sekolah, baik itu guru, tenaga kependidikan, siswa dan juga orang tua. Orang tua siswa mendukung program kedisiplinan dengan mempersiapkan kebutuhan dalam pelaksanaan perencanaan, proses hingga penilaian pembelajaran serta mengikuti aturan yang telah ditetapkan. Setiap warga sekolah yang melanggar kedisiplinan akan mendapatkan sanksi berupa teguran, pemanggilan, hingga pembinaan.

Penguatan karakter cinta tanah air menjadi karakter yang unggul selanjutnya ditekankan dalam bentuk sinergitas sekolah dan orang tua dalam hal penguatannya. Ada beberapa kegiatan yang dilaksanakan seperti orang tua berpartisipasi dalam mendukung kegiatan karnaval/pawai anak-anak merayakan hari kemerdekaan Republik Indonesia, kegiatan *drum band*, dan juga perayaan pentas kebudayaan di sekolah.

Selanjutnya komite sekolah dalam menjalankan peran dan fungsinya yaitu sebagai pemberi pertimbangan, pendukung, pengontrol dan mediator dapat dijelaskan Tabel 1.

Tabel 1. Sinergitas Sekolah dan Komite Sekolah dalam Program Penguatan Karakter Siswa

Tahap	Aspek	Description Matrix	
		Standar	Kegiatan
Input dan perencanaan (<i>antecedent</i>)	pemahaman rancangan program implementasi peran komite sekolah	Konsep Komite Sekolah, Fungsi dan Tujuan, dan Manfaat	kepala sekolah, komite sekolah pada umumnya tidak paham tentang peran, fungsi dan tugas komite sekolah secara utuh komite hanya menjalankan fungsinya apabila pihak sekolah meminta
		peran komite sekolah dalam hal pemberi pertimbangan	pertimbangan dalam peningkatan karakter disiplin pertimbangan dalam mengembangkan bakat dan minat siswa (misalnya dalam keikutsertaan siswa dalam lomba-lomba). Pertimbangan dalam keikutsertaan siswa dalam perayaan hari besar Islam menyediakan hadiah dan trophy bagi siswa yang menjuarai perlombaan;
Proses (<i>Transaction</i>)	Implementasi Program Komite Sekolah	peran komite sekolah sebagai pendukung peran komite sekolah sebagai pengontrol	mengadakan kegiatan pesantren kilat; membuat kebun percontohan sekolah; memantau pelaksanaan Rencana Kegiatan Sekolah (RKS) dan Rencana Kegiatan Tahunan (RKT); ikut serta dalam penyusunan RKS dan RKT; ikut memantau penggunaan dana BOS; Mengontrol pelaksanaan proses belajar mengajar guru. penghubung antara komponen sekolah dengan masyarakat,
Hasil (<i>outcomes</i>)	evaluasi implementasi peran komite sekolah	evaluasi keterlaksanaan peran komite sekolah	evaluasi kinerja dengan rapat dan melibatkan semua unsur di sekolah untuk mengetahui keterlaksanaan program kerja komite

Berdasarkan Tabel 1, kinerja komite sekolah sudah dipetakan dalam hal dukungan terhadap penguatan karakter siswa. Akan tetapi, dukungan yang berkesinambungan sangat mempengaruhi pembentukan karakter siswa. Orang tua sebagai pendidik utama harus mampu bersinergi dengan program penguatan karakter yang telah dilaksanakan di sekolah. Jadi pendidikan penguatan karakter kepada anak haruslah seimbang antara yang diperoleh di sekolah dengan di rumah. Pendidikan penguatan karakter di rumah banyak pihak yang terlibat, seperti ayah, ibu, kakek, nenek, saudara kandung dan sebagainya. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Puspitasari dkk (2013) bahwa lama pendidikan ibu mempengaruhi karakter anak menjadi semakin baik, sedangkan faktor usia anggota keluarga dan lama pendidikan ayah tidak mempengaruhi karakter anak. Hal ini menunjukkan bahwa ibu mempunyai peranan yang besar dalam pendidikan penguatan karakter anak di rumah. Oleh karena itu, program penguatan karakter siswa di sekolah perlu didukung melalui sinergitas orang tua, khususnya ibu dalam menanamkan nilai-nilai baik di rumah. Lickona (2015) berpendapat nilai-nilai baik yang dimiliki oleh seorang individu menunjukkan bahwa seseorang tersebut mempunyai perilaku berkarakter.

SIMPULAN DAN SARAN

Sinergitas sekolah dan orang tua harus terus dipupuk untuk penguatan karakter siswa. Program pendidikan karakter di sekolah harus dapat diselaraskan dengan pendidikan karakter di rumah, begitu juga sebaliknya karena proses penguatan karakter itu harus dilakukan secara berkesinambungan melalui pembiasaan yang dilakukan secara terus menerus sehingga membentuk sebuah kebiasaan. Kebiasaan inilah yang akan melekat menjadi sebuah karakter jika sudah terbentuk dalam sebuah sistem maka akan tercipta budaya berkarakter.

Berdasarkan kesimpulan di atas, terdapat beberapa saran sebagai berikut: kepala sekolah perlu membangun komunikasi yang efektif dengan pihak komite, karena melalui komunikasi yang baik maka komite sekolah dapat diberdayakan. Pihak sekolah sebaiknya membuat program *parenting* kepada orang tua siswa sebagai bentuk kesinambungan program penguatan karakter di sekolah dengan di rumah. Pihak komite sekolah sebaiknya lebih pro aktif dalam mendukung sekolah terkait dengan program penguatan karakter.

DAFTAR PUSTAKA

- Budimansyah, D & Sapriya. 2012. “Refleksi Implementasi Project Citizen dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Indonesia.” Dalam Budimansyah, D. (Penyunting). *Dimensi Praktis Pendidikan Karakter*. Bandung: Widya Aksara Pers.
- Istyarini, R. B. K. 2015. *Character Education Development Model – based E - Learning and Multiple in Telegency in Childhood in Central Java*. *Global Journal of Computer Science and Technology*, (15): 1- 11.
- Kemertian Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud). 2016. *Permendikbud Nomor 75 Tahun 2016 Tentang Komite Sekolah*.
- Lickona, Thomas. 2015. *Educating for Character, Mendidik untuk Membentuk Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Puspitasari, Rety, Dwi Hastuti, and Tin Herawati. 2013. “Pengaruh Pola Asuh Disiplin Dan Pola Asuh Spiritual Ibu Terhadap Karakter Anak Usia Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Karakter*, 5(2): 208–18.
- Sulasmono, Bambang Suteng. 2017. “Evaluasi Kinerja Komite Sekolah Dalam Peningkatan Mutu Pendidikan.” *Cakrawala Pendidikan*, 36(1): 113–21.
- Suriansyah, Ahmad. 2015. “Strategi Kepemimpinan Kepala Sekolah, Guru, Orang Tua, Dan Masyarakat Dalam Membentuk Karakter Siswa.” *Cakrawala Pendidikan* Juni, 34(2): 234–247.
- Warul walidin. 2017. “Acuan Operasional Dan Strategi Penguatan Kinerja Komite Sekolah/ Madrasah.”

PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK MEMPERBAI KIKRISIS MORAL ANAK BANGSA

Rika Yuni Ambarsari✉

Universitas Tunas Pembangunan Surakarta

ABSTRAK

Tujuan Penelitian pendidikan berkarakter moral adalah tercapainya keseimbangan antara pengetahuan dan moral. Model pendidikan moral adalah cara berpikir mengenai proses caring, judging dan acting dalam konteks pendidikan. Suatu model meliputi teori atau sudut pandang mengenai bagaimana manusia berkembang secara moral dan mengenai sejumlah strategi atau prinsip untuk membantu perkembangan moral. Dengan demikian suatu model dapat membantu untuk memahami dan melakukan pendidikan moral yang lebih bermartabat dan meninggalkan cara hidup yang tanpa moral.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Hasil dari Penelitian ini adalah pendidikan karakter dimaknai sebagai suatu perilaku warga sekolah yang dalam menyelenggarakan pendidikan harus berkarakter. Pendidikan karakter adalah sebuah system yang menanamkan nilai-nilai karakter pada peserta didik, yang mengandung komponen pengetahuan, kesadaran individu, tekad, serta adanya kemauan dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, maupun bangsa, sehingga akan terwujud insane kamil.

Keyword: Pendidikan karakter, Moral Anak Bangsa

Abstract

The purpose of moral education research is to achieve a balance between knowledge and moral. Moral education model is a way of thinking about the process of caring, judging, and acting in the context of education. A model includes a theory or point of view about how humans develop morally and on a number of strategies or principles to foster moral development. Thus a model can help to understand and conduct a more dignified moral education and leave a moral way of life. This research uses descriptive qualitative research method. The result of this research is character education is interpreted as a behavior of school citizen who in carrying out education must have character. Character education is a system that instills character values in the learner, which contains the components of knowledge, individual consciousness, determination, and the willingness and action to carry out values, whether to God Almighty, self, fellow human, environment, and the nation, so it will manifest insane kamil.

Keywords: *character education, moral of the nation's children*

✉Alamat korespondensi:

Kampus UMK Gondangmanis, Bae Kudus Gd. L. Lt I PO. BOX 53 Kudus

Tlp (0291) 438229 Fax. (0291) 437198

E-mail: rikaambarsari602@gmail.com

ISBN: 978-602-1180-70-9

PENDAHULUAN

Dahulu Indonesia dikenal sebagai negara yang ramah, berpenduduk penuh etika dan sopan santun. Masyarakat masih menjunjung tinggi tata krama dalam pergaulan sebagaimana anak bersikap kepada orang yang lebih tua maupun hubungan antar teman. Namun seiring laju perkembangan zaman dan perubahan cepat dalam teknologi informasi telah merubah sebagian besar masyarakat dunia terutama remaja. Sebagaimana telah diketahui dengan adanya kemajuan informasi di satu sisi remaja merasa diuntungkan dengan adanya media yang membahas seputar masalah dan kebutuhan mereka. Dengan adanya hal tersebut, media telah menyumbang peran besar dalam pembentukan budaya dan gaya hidup yang akan mempengaruhi moral remaja. Namun sebagian besar media ini membawa dampak negatif khususnya bagi remaja yang notabeneanya lebih banyak menggunakan. Berbagai masalah yang muncul tak terkendali, generasi muda terpelajar baik pelajar maupun mahasiswa harapan bangsa tawuran antara sesama bagaikan lawan yang abadi. Oleh karena itu generasi muda memerlukan perbaikan yang lebih melalui membangun pendidikan karakter.

Hilangnya moral para anak bangsa adalah suatu hal yang telah banyak disaksikan di seluruh pelosok bumi nusantara, termasuk di Indonesia. Moral remaja yang telah hilang termasuk dalam kenakalan remajayaitu masalah yang telah mengancam bangsa ini.

Remaja yang seharusnya menjadi tumpuhan masa depan bangsa tidak lagi dapat diharapkan. Walaupun tidak sedikit juga para remaja yang telah banyak menulis tinta emas dalam sejarah bangsa di dunia Internasional. Namun tidak sedikit juga para remaja ini yang salah jalan. Mereka bahkan tidak sadar akan keberadaannya dan siapa dirinya sendiri

Menurut Sjarkawi (2006:1) bahwasanya: Karakter adalah ciri atau karakteristik atau gaya atau sifat khas dari diri seseorang yang bersumber dari bentuk-bentuk yang diterima dari lingkungan, misalnya keluarga pada masa kecil, dan juga bawaan seseorang sejak lahir. Rahardjo (2010:16) berpendapat bahwa: Pendidikan karakter adalah suatu proses pendidikan yang holistic yang menghubungkan dimensi moral dengan ranah sosial dalam kehidupan peserta didik sebagai fondasi bagi terbentuknya generasi yang berkualitas yang mampu hidup mandiri dan

memiliki prinsip suatu kebenaran yang dapat dipertanggungjawabkan.

Definisi pendidikan karakter selanjutnya dikemukakan oleh Elkind dan Sweet (2004).

"Character education is the deliberate effort to help people understand, care about, and act upon core ethical values. When we think about the kind of character we want for our children, it is clear that we want them to be able to judge what is right, care deeply about what is right, and then do what they believe to be right, even in the face of pressure from without and temptation from within"

Definisi di atas tampaknya masih bersifat umum. Secara rinci Prasetyo dan Rivasintha (2013:30) mendefinisikan bahwa: Pengertian Pendidikan karakter sebagai suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada peserta didik yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan sehingga menjadi manusia insan kamil.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa dalam mewujudkan pendidikan yang berkarakter adalah dengan mampu menanamkan nilai-nilai karakter kepada peserta didik sebagai fondasi agar terbentuknya silabus.org generasi yang berkualitas yang mampu hidup mandiri dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga nantinya bisa menjadi manusia insan kamil yang memiliki prinsip suatu kebenaran yang dapat dipertanggungjawabkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Djam'an Satori (2011: 23) mengungkapkan bahwa penelitian kualitatif dilakukan karena peneliti ingin mengeksplor fenomena-fenomena yang tidak dapat dikuantifikasikan yang bersifat deskriptif seperti proses suatu langkah kerja, formula suatu resep, pengertian-pengertian tentang suatu konsep yang beragam, karakteristik suatu barang dan jasa, gambar-gambar, gaya-gaya, tata cara suatu budaya, model fisik suatu artifak dan lain sebagainya.

Selain itu, Sugiono (2012: 9) juga mengemukakan penelitian kualitatif sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dengan triangulasi, analisis

data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.

Berdasarkan keterangan dari beberapa ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian deskriptif kualitatif yaitu rangkaian kegiatan untuk memperoleh data yang bersifat apa adanya tanpa ada dalam kondisi tertentu yang hasilnya lebih menekankan makna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Beda Karakter dan Kepribadian.

Kepribadian adalah hadiah dari Tuhan Sang Pencipta saat manusia dilahirkan dan setiap orang yang memiliki kepribadian pasti ada kelemahannya dan kelebihanannya di aspek kehidupan sosial dan masing-masing pribadi. Kepribadian manusia secara umum ada 4, yaitu :

1. *Koleris* : tipe ini bercirikan pribadi yang suka kemandirian, tegas, berapi-api, suka tantangan, bos atas dirinya sendiri.
2. *Sanguinis* : tipe ini bercirikan suka dengan hal praktis, happy dan ceria selalu, suka kejutan, suka sekali dengan kegiatan social dan bersenang-senang.
3. *Phlegmatis* : tipe ini bercirikan suka bekerjasama, menghindari konflik, tidak suka perubahan mendadak, teman bicara yang enak, menyukai hal yang pasti.
4. *Melankolis* : tipe ini bercirikan suka dengan hal detil, menyimpan kemarahan, Perfection, suka instruksi yang jelas, kegiatan rutin sangat disukai.

Saat setiap manusia belajar untuk mengatasi dan memperbaiki kelemahannya, serta memunculkan kebiasaan positif yang baru, inilah yang disebut dengan Karakter. Misalnya, seorang dengan kepribadian Sanguin yang sangat suka bercanda dan terkesan tidak serius, lalu sadar dan belajar sehingga mampu membawa dirinya untuk bersikap serius dalam situasi yang membutuhkan ketenangan dan perhatian fokus, itulah Karakter. Pendidikan Karakter adalah pemberian pandangan mengenai berbagai jenis nilai hidup, seperti kejujuran, kecerdasan, kepedulian dan lain-lainnya. Dan itu adalah pilihan dari masing-masing individu yang perlu dikembangkan dan perlu di bina, sejak usia dini (idealnya).

Karakter tidak bisa diwariskan, karakter tidak bisa dibeli dan karakter tidak bisa ditukar. Karakter harus dibangun dan dikembangkan secara sadar hari demi hari dengan melalui suatu proses yang tidak instan. Karakter bukanlah sesuatu bawaan sejak lahir yang tidak dapat diubah lagi seperti sidik jari. Banyak kami

perhatikan bahwa orang-orang dengan karakter buruk cenderung mempersalahkan keadaan mereka. Mereka sering menyatakan bahwa cara mereka dibesarkan yang salah, kesulitan keuangan, perlakuan orang lain atau kondisi lainnya yang menjadikan mereka seperti sekarang ini. Memang benar bahwa dalam kehidupan, kita harus menghadapi banyak hal di luar kendali kita, namun karakter Anda tidaklah demikian. Karakter Anda selalu merupakan hasil pilihan Anda. Ketahuilah bahwa Anda mempunyai potensi untuk menjadi seorang pribadi yang berkarakter, upayakanlah itu. Karakter, lebih dari apapun dan akan menjadikan Anda seorang pribadi yang memiliki nilai tambah. Karakter akan melindungi segala sesuatu yang Anda hargai dalam kehidupan ini. Setiap orang bertanggung jawab atas karakternya. Anda memiliki kontrol penuh atas karakter Anda, artinya Anda tidak dapat menyalahkan orang lain atas karakter Anda yang buruk karena Anda yang bertanggung jawab penuh. Mengembangkan karakter adalah tanggung jawab pribadi Anda.

Program Pendidikan karakter.

A. Lingkungan Sekolah:

- Training Guru

Terkait dengan program pendidikan karakter disekolah, bagaimana menjalankan dan melaksanakan pendidikan karakter disekolah, serta bagaimana cara menyusun program dan melaksanakannya, dari gagasan ke tindakan.

Program ini membekali dan memberikan wawasan pada guru tentang psikologi anak, cara mendidik anak dengan memahami mekanisme pikiran anak dan 3 faktor kunci untuk menciptakan anak sukses, serta kiat praktis dalam memahami dan mengatasi anak yang "bermasalah" dengan perilakunya.

- Program Bimbingan Mental

Program ini terbagi menjadi dua sesi program: Sesi Workshop Therapy, yang dirancang khusus untuk siswa usia 12 -18 tahun. Workshop ini bertujuan mengubah serta membimbing mental anak usia remaja. Workshop ini bekerja sebagai "mesin perubahan instant" maksudnya setelah mengikuti program ini anak didik akan berubah seketika menjadi anak yang lebih positif.

Sesi Seminar Khusus Orangtua Siswa, membantu orangtua mengenali anaknya dan memperlakukan anak dengan lebih baik, agar anak lebih sukses dalam kehidupannya. Dalam seminar ini orangtua akan mempelajari pengetahuan dasar yang sangat bagus untuk mempelajari berbagai teori psikologi anak dan keluarga. Memahami konsep menangani anak di rumah dan di sekolah, serta lebih mudah

mengerti dan memahami jalan pikiran anak, pasangan dan orang lain.

B. Lingkungan Keluarga:

Membangun Karakter Anak Sejak Usia Dini.

Karakter akan terbentuk sebagai hasil pemahaman 3 hubungan yang pasti dialami setiap manusia (*trianglerelationship*), 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. Cara anak memahami bentuk hubungan tersebut akan menentukan cara anak memperlakukan dunianya. Pemahaman negatif akan berimbas pada perlakuan yang negatif dan pemahaman yang positif akan memperlakukan dunianya dengan positif. Untuk itu, tumbuhkan pemahaman positif pada diri anak sejak usia dini, salah satunya dengan cara memberikan kepercayaan pada anak untuk mengambil keputusan untuk dirinya sendiri, membantu anak mengarahkan potensinya dengan begitu mereka lebih mampu untuk bereksplorasi dengan sendirinya, tidak menekannya baik secara langsung atau secara halus, dan seterusnya.

Biasakan anak bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Ingat pilihan terhadap lingkungan sangat menentukan pembentukan karakter anak. Seperti kata pepatah bergaul dengan penjual minyak wangi akan ikut wangi, bergaul dengan penjual ikan akan ikut amis. Seperti itulah, lingkungan baik dan sehat akan menumbuhkan karakter sehat dan baik, begitu pula sebaliknya. Dan yang tidak bisa diabaikan adalah membangun hubungan spiritual dengan Tuhan Yang Maha Esa. Hubungan spiritual dengan Tuhan YME terbangun melalui pelaksanaan dan penghayatan ibadah ritual yang terimplementasi pada kehidupan sosial.

Pendidikan Karakter Untuk Membangun Keberadaban Bangsa.

Dunia pendidikan diharapkan sebagai motor penggerak untuk memfasilitasi perkembangan karakter, sehingga anggota masyarakat mempunyai kesadaran kehidupan berbangsa dan bernegara yang harmonis dan demokratis dengan tetap memperhatikan sendi-sendi Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) dan norma-norma sosial di masyarakat yang telah menjadi kesepakatan bersama. "Dari mana asalmu tidak penting, ukuran tubuhmu juga tidak penting, ukuran Otakmu cukup penting, ukuran hatimu itulah yang sangat penting"

karena otak (pikiran) dan kalbu hati yang paling kuat menggerak seseorang itu"bertutur kata dan bertindak". Simak, telaah, dan renungkan dalam hati apakah telah memadai"wahana" pembelajaran memberikan peluang bagi peserta didik untuk multi kecerdasan yang mampu mengembangkan sikap-sikap: kejujuran, integritas,

komitmen, kedisiplinan, visioner, dan kemandirian. Sejarah memberikan pelajaran yang amat berharga, betapa perbedaan, pertentangan, dan pertukaran pikiran itulah sesungguhnya yang mengantarkan kita ke gerbang kemerdekaan. Melalui perdebatan tersebut kita banyak belajar, bagaimana toleransi dan keterbukaan para Pendiri Republik ini dalam menerima pendapat, dan berbagai kritik saat itu. Melalui pertukaran pikiran itu kita juga bisa mencermati, betapa kuat keinginan para Pemimpin Bangsa itu untuk bersatu di dalam satu identitas kebangsaan, sehingga perbedaan-perbedaan tidak menjadi persoalan bagi mereka.

Pendidikan karakter harus digali dari landasan idiil Pancasila, dan landasan konstitusional UUD 1945. Sejarah Indonesia memperlihatkan bahwa pada tahun 1928, ikrar "Sumpah Pemuda" menegaskan tekad untuk membangun nasional Indonesia. Mereka bersumpah untuk berbangsa, bertanah air, dan berbahasa satu yaitu Indonesia. Ketika merdeka dipilihnya bentuk negara kesatuan. Kedua peristiwa sejarah ini menunjukkan suatu kebutuhan yang secara sosio-politis merefleksikan keberadaan watak pluralisme tersebut. Kenyataan sejarah dan sosial budaya tersebut lebih diperkuat lagi melalui arti simbol "Bhinneka Tunggal Ika" pada lambang negara Indonesia.

Dari mana memulai dibelajarkannya nilai-nilai karakter bangsa, dari pendidikan informal, dan secara paralel berlanjut pada pendidikan formal dan nonformal. Tantangan saat ini dan ke depan bagaimana kita mampu menempatkan pendidikan karakter sebagai sesuatu kekuatan bangsa. Oleh karena itu kebijakan dan implementasi pendidikan yang berbasis karakter menjadi sangat penting dan strategis dalam rangka membangun bangsa ini. Hal ini tentunya juga menuntut adanya dukungan yang kondusif dari pranata politik, sosial, dan budaya bangsa

"Pendidikan Karakter Untuk Membangun Keberadaban Bangsa" adalah kearifan dari keaneragaman nilai dan budaya kehidupan bermasyarakat. Kearifan itu segera muncul, jika seseorang membuka diri untuk menjalani kehidupan bersama dengan melihat realitas

plural yang terjadi. Oleh karena itu pendidikan harus diletakkan pada posisi yang tepat, apalagi ketika menghadapi konflik yang berbasis pada ras, suku dan keagamaan. Pendidikan karakter bukanlah sekedar wacana tetapi realitas implementasinya, bukan hanya sekedar kata-kata tetapi tindakan dan bukan simbol atau slogan, tetapi berperihak yang cerdas untuk membangun peradaban bangsa Indonesia. Pembiasaan berperilaku santun dan damai adalah refleksi dari tekad kita sekali merdeka, tetap merdeka. (Muktiono Waspodo)

Pendidikan Karakter yang Berhasil.

Keberhasilan program pendidikan karakter dapat diketahui melalui pencapaian indikator oleh peserta didik sebagaimana tercantum dalam Standar Kompetensi Lulusan SMP, yang antara lain meliputi sebagai berikut:

1. Mengamalkan ajaran agama yang dianut sesuai dengan tahap perkembangan remaja.
2. Memahami kekurangan dan kelebihan diri sendiri.
3. Mematuhi aturan-aturan sosial yang berlaku dalam lingkungan yang lebih luas.
4. Menghargai keberagaman agama, budaya, suku, ras, dan golongan sosial ekonomi dalam lingkup nasional.
5. Menunjukkan sikap percaya diri.
6. Mencari dan menerapkan informasi dari lingkungan sekitar dan sumber-sumber lain secara logis, kritis, dan kreatif.
7. Menunjukkan kemampuan berpikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif.
8. Menunjukkan kemampuan belajar secara mandiri sesuai dengan potensi yang dimilikinya.
9. Menunjukkan kemampuan menganalisis dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.
10. Mendeskripsikan gejala alam dan sosial.
11. Memanfaatkan lingkungan secara bertanggung jawab.
12. Menerapkan nilai-nilai kebersamaan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara demi terwujudnya persatuan dalam Negara kesatuan Republik Indonesia.
13. Menghargai karya seni dan buday nasional.
14. Menghargai tugas pekerjaan dan memiliki kemampuan untuk berkarya.
15. Menerapkan hidup bersih, sehat, bugar, aman, dan memanfaatkan waktu luang dengan baik.
16. Berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif dan santun.

17. Memahami hak dan kewajiban diri dan orang lain dalam pergaulan di masyarakat;
18. Menghargai adanya perbedaan pendapat.
19. Menunjukkan kegemaran membaca dan menulis naskah pendek sederhana.
20. Menunjukkan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris sederhana.
21. Menguasai pengetahuan yang diperlukan untuk mengikuti pendidikan menengah.
22. Memiliki jiwa kewirausahaan.
23. Menunjukkan sikap percaya diri.

Pada tataran sekolah, kriteria pencapaian pendidikan karakter adalah terbentuknya budaya sekolah, yaitu perilaku, tradisi, kebiasaan keseharian, dan simbol-simbol yang dipraktikkan oleh semua warga sekolah, dan masyarakat sekitar sekolah harus berlandaskan nilai-nilai tersebut.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut. Pendidikan karakter dapat dimaknai sebagai "*the deliberate use of all dimensions of school life to foster optimal character development*". Dalam pendidikan karakter di sekolah, semua komponen (pemangku pendidikan) harus dilibatkan, termasuk komponen-komponen pendidikan itu sendiri, yaitu isi kurikulum, proses pembelajaran dan penilaian, penanganan atau pengelolaan mata pelajaran, pengelolaan sekolah, pelaksanaan aktivitas atau kegiatan ko-kurikuler, pemberdayaan sarana prasarana, pembiayaan, dan ethos kerja seluruh warga sekolah/lingkungan.

Pendidikan karakter dimaknai sebagai suatu perilaku warga sekolah yang dalam menyelenggarakan pendidikan harus berkarakter. Pendidikan karakter adalah sebuah sistem yang menanamkan nilai-nilai karakter pada peserta didik, yang mengandung komponen pengetahuan, kesadaran individu, tekad, serta adanya kemauan dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, maupun bangsa, sehingga akan terwujud insane kamil.

Pendidikan karakter menurut pemerintah yakni; membentuk manusia Indonesia yang bermoral, membentuk manusia Indonesia yang cerdas dan rasional, membentuk manusia Indonesia yang inovatif dan suka

bekerja keras, membentuk manusia Indonesia yang optimis dan percaya diri serta membentuk manusia Indonesia yang berjiwa patriot sedangkan menurut para ahli pendidikan karakter bertujuan membentuk masyarakat yang tangguh, kompetitif, berakhlak mulia, bermoral, bertoleran, bergorong royong, berjiwa patriotik, berkembang dinamis, serta berorientasi ilmu pengetahuan dan teknologi, yang semuanya dijiwai oleh iman dan takwa kepada Tuhan yang Maha Esa sekaligus berdasarkan Pancasila. Sedangkan fungsinya antara lain; Mengembangkan potensi dasar agar berhati baik, berpikiran baik, dan berperilaku baik, memperkuat dan membangun perilaku bangsa yang multikultural, dan meningkatkan peradaban bangsa yang kompetitif.

Ciri-ciri dasar pendidikan dasar antara lain; keteraturan interior dimana setiap tindakan diukur berdasarkan hierarki nilai, koherensi yang member keberanian membuat seseorang teguh ada prinsip, dan tidak mudah terombang ambing pada situasi baru atau takut resiko, otonomi, dan keteguhan dan kesetiaan.

Prinsip pendidikan karakter antara lain; pendidikan karakter disekolah harus dilaksanakan secara berkelanjutan (*kontinuitas*), pendidikan karakter hendaknya dikembangkan melalui semua mata pelajaran terintegrasi, melalui pengembangan diri, dan budaya suatu satuan pendidikan, sejatinya nilai-nilai karakter tidak diajarkan (dalam bentuk pengetahuan), jika hal tersebut diintegrasikan dalam mata pelajaran, dan proses pendidikan dilakukan peserta didik dengan secara aktif (*active learning*) dan menyenangkan (*enjoy full learning*).

Pijakan utama yang harus dijadikan sebagai landasan dalam menerapkan pendidikan karakter ialah nilai moral universal yang dapat digali dari agama. Meskipun demikian, ada beberapa nilai karakter dasar yang disepakati oleh para pakar untuk diajarkan kepada peserta didik. Komponen pendukung dalam pendidikan karakter meliputi; partisipasi masyarakat, kebijakan pendidikan, kesepakatan, kurikulum terpadu, pengalaman pembelajaran, evaluasi, bantuan orangtua, pengembangan staf dan program.

Dengan berbagai uraian di atas, tentunya tidak lepas dari berbagai kekurangan baik dari segi isi materi, teknik penulisan dan sebagainya, untuk itu sangat diharapkan saran maupun kritikan yang membangun dalam perbaikan makalah selanjutnya. Baik dari dosen pembimbing maupun rekan-rekan mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisasmita, Rahardjo. 2010. *Pembangunan Pedesaan dan Perkotaan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Djam'an Satori. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Elkind, D & Sweet, F. 2004. *Building Character in Schools: Practical Ways to Bring Moral Instruction to Life*. San Francisco: Jossey Bass.
- Sjarkawi. 2006. *Pembentukan Kepribadian Anak*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

PENGARUH PERSEPSI KELAYAKAN DAN PERSEPSI KEINGINAN TERHADAP MINAT EKSPLORASI PENGETAHUAN KEWIRAUSAHAAN MELALUI INTERNET DAN MINAT BERWIRAUSAHA

Hendrajaya✉

STIE Pariwisata Indonesia (STIEPARI) Semarang

Abstrak

Globalisasi dan pemberlakuan pasar bebas memberikan peluang-peluang kewirausahaan. Di sisi lain, kapasitas dan rasio jumlah wirausaha dibandingkan jumlah penduduk di Indonesia masih rendah dibandingkan negara Asean. Perkembangan teknologi Informasi dan internet mempunyai potensi untuk pengembangan kewirausahaan untuk transfer informasi, pengetahuan dan pengalaman kewirausahaan. Tujuan penelitian ini untuk menguji pengaruh persepsi kelayakan dan persepsi keinginan terhadap minat eksplorasi pengetahuan kewirausahaan melalui internet terhadap minat berwirausaha masyarakat. Penelitian dilakukan pada 100 lulusan SMK dan Perguruan Tinggi negeri dan swasta pengguna media internet di Kota Semarang. Analisis data menggunakan *Structural Equation Model* (SEM) dengan program AMOS 16.0. Hasil dari penelitian ini menemukan bahwa persepsi kelayakan dan persepsi keinginan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat eksplorasi pengetahuan kewirausahaan melalui internet. Selanjutnya, minat eksplorasi pengetahuan kewirausahaan melalui internet berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat berwirausaha sebagai pilihan karir. Hasil penelitian ini memberikan implikasi manfaat teknologi informasi dan internet dalam mendukung pendidikan dan spirit kewirausahaan masyarakat berbasis *e-learning* dan *m-learning*.

Kata kunci: Minat Eksplorasi, Minat Kewirausahaan, Teknologi Informasi dan Internet

Abstract

Globalization and free market enforcement provide entrepreneurial opportunities. On the other hand, the capacity and ratio of the number of entrepreneurs compared to the population in Indonesia is still low compared to the Asean countries. The development of Information technology and the internet has the potential for entrepreneurship development for the transfer of information, knowledge, and entrepreneurial experience. The purpose of this study is to examine the influence of perceptions of feasibility and perception of interest in exploration of entrepreneurial knowledge through the internet towards entrepreneurship interest in society. The research was conducted on 100 graduates of SMK and State Universities and private internet media users in Semarang City. Data analysis using Structural Equation Model (SEM) with AMOS 16.0 program. The results of this study found that perceptions of feasibility and desire perceptions have a positive and significant impact on the interest of exploration of entrepreneurial knowledge through the internet. Furthermore, interest in the exploration of entrepreneurial knowledge through the internet has a positive and significant impact on entrepreneurship interest as a career choice. The results of this study provide the implications of the benefits of information technology and the Internet in support of education and entrepreneurship spirit of society based on e-learning and m-learning.

Keywords: *Interest in Exploration, Entrepreneurship Interest, Information Technology and the Internet*

✉Alamat korespondensi:
Kampus UMK Gondangmanis, Bae Kudus Gd. L. Lt I PO. BOX 53 Kudus
Tlp (0291) 438229 Fax. (0291) 437198
E-mail: hjhenjoyo@gmail.com

ISBN: 978-602-1180-70-9

PENDAHULUAN

Globalisasi dan perkembangan teknologi informasi memberikan peluang-peluang ekonomi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat, sekaligus memberikan risiko oleh kompleksitas sistem, perubahan lingkungan yang dinamis dan ketidakpastian (Burke dan Ng. 2006; 87). Globalisasi ekonomi memberikan insentif kompetisi, efisiensi ekonomi, dan peluang-peluang kewirausahaan. Di antara negara anggota G20 pada tahun 2012 dan 2013, Indonesia menjadi negara dengan pertumbuhan ekonomi tertinggi kedua setelah China. Selama 5 tahun, antara 2009-2013 pertumbuhan ekonomi Indonesia rata-rata mencapai 5,9% per tahun. Dengan didukung oleh wilayah yang luas, mayoritas jumlah penduduk dalam kelompok usia produktif, dan sumber daya alam yang melimpah; maka peluang Indonesia untuk menjadi kekuatan ekonomi dunia sangat terbuka lebar (www.bbc.co.uk/indonesia, Prianto, 2015, 90). Keunggulan komparatif perlu didukung oleh kemampuan pelaku usaha bisnis dan sumber daya manusia untuk bersaing di era global.

Indonesia sangat membutuhkan keberadaan para wirausaha dalam skala besar, karena kelompok inilah yang akan mampu memanfaatkan peluang-peluang ekonomi di era pasar bebas. Wirausaha mempunyai peran penting dalam pertumbuhan ekonomi, namun demikian Spirit kewirausahaan di Indonesia masih tertinggal bila dibandingkan dengan beberapa negara ASEAN. Data per Januari 2012 menunjukkan bahwa jumlah pewirausaha di Indonesia baru sebesar 1,56% dari total penduduk. Sebagai perbandingan, komposisi pewirausaha dibandingkan jumlah penduduk di Singapura sebesar 7,2%, Malaysia sebesar 4%, dan Thailand sebesar 4,1% dari total penduduk (www.pikiran-rakyat.com).

Hasil survei Litbang Media Group yang ditulis dalam Editorial Media Indonesia tanggal 30 April 2015 berjudul “Minimnya Minat menjadi Pengusaha” menunjukkan bahwa motivasi masyarakat Indonesia untuk menjadi pengusaha masih sangat rendah. Hasil survei tersebut sejalan dengan hasil Survei Tenaga Kerja Nasional 2001 hingga 2006 (dalam Balitbang, 2010) menyatakan bahwa profil tenaga kerja Indonesia memang dikuasai pekerja. Dari total pekerja 25 juta orang, jumlah yang menjadi pengusaha kurang dari seperlimanya. Berkaitan dengan profesi kewirausahaan, hanya 20% ingin menjadi pengusaha sedangkan sebanyak 70% ingin menjadi pegawai negeri sipil (PNS). Berdasarkan Data dari *Global*

Entrepreneurship and Development Index tahun 2013 (Prianto, 2015, 90), dalam pengembangan kewirausahaan, Indonesia lemah dari sisi proses inovasi, kualitas sumber daya manusia, faktor budaya, program pengembangan kewirausahaan, kualifikasi pendidikan, risiko bisnis, pemanfaatan teknologi internet, tingkat korupsi, kesiapan menghadapi era global, ketrampilan memulai usaha, keberanian menghadapi risiko kegagalan, kemampuan membangun jejaring, ketersediaan sumber daya, kemampuan produktivitas, dan orientasi global.

Pada era teknologi informasi, penggunaan internet dan teknologi informasi mempunyai potensi dalam mendukung permasalahan pendidikan kewirausahaan (Nygren, 2016). Wallace (2006) menjelaskan bahwa internet dan teknologi informasi telah memiliki dampak besar pada pekerjaan. Dalam konteks pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di dunia pendidikan, telah terbukti semakin menyempitnya dan meleburnya faktor “ruang dan waktu” yang selama ini menjadi aspek penentu kecepatan dan keberhasilan penguasaan ilmu pengetahuan oleh umat manusia. Teknologi baru, telah mengubah sifat dari hari kerja, minggu kerja dan pengertian tentang keseimbangan kehidupan kerja tiap pribadi. Guru atau murid dapat dihubungi setiap waktu dan di setiap tempat. Teknologi ini telah mempengaruhi pola-pola baru dalam komunikasi dan organisasi, mempengaruhi struktur dan budaya. Hirarki tradisional telah kehilangan sebagian dari kekuatannya. Informasi dapat dikirim melalui e-mail setiap saat dan di mana saja dalam organisasi. Internet telah mengubah sifat dari pendidikan, pelatihan dan pengembangan. *E-learning* atau *M-learning* menjadi lebih murah dan lebih fleksibel disampaikan. Tujuan penelitian ini adalah: 1) Menguji pengaruh persepsi keinginan dan persepsi kelayakan terhadap minat eksplorasi pengetahuan kewirausahaan melalui internet, 2) Menguji pengaruh persepsi keinginan, persepsi kelayakan dan minat eksplorasi pengetahuan kewirausahaan melalui internet terhadap minat berwirausaha.

TINJAUAN PUSTAKA

Shapero (1975) menjelaskan bahwa aktivitas kewirausahaan adalah hasil dari interaksi faktor situasional dan sosial-budaya. Krueger (1993) mengembangkan model niat untuk menjadi seorang pengusaha yang dipengaruhi oleh kelayakan yang dirasakan dan keinginan yang dirasakan. Norma social dan *self-efficacy* adalah anteseden dari keinginan yang

dirasakan dan kelayakan yang dipersepsikan (Krueger dan Brazeal, 1994).

1. Pengaruh Persepsi Kelayakan Berwirausaha terhadap Minat Eksplorasi Pengetahuan Kewirausahaan Melalui Internet dan Minat Berwirausaha

Berdasarkan Model Krueger (1993), seseorang yang menilai bahwa berwirausaha menarik sebagai pilihan karir secara ekonomi (untuk memperoleh pendapatan) dan psikososial (otonomi waktu, keuangan) akan mempunyai minat untuk mencari informasi, pengetahuan dan pengalaman tentang kewirausahaan. Informasi dan pengetahuan adalah seperti berkaitan dengan informasi peluang bisnis di sektor tertentu, informasi pasar, sumber modal, pengetahuan pengelolaan bisnis, pemasaran dan keuangan. Selain itu calon wirausaha tersebut juga mencari pengalaman dari wirausaha-wirausaha yang telah berhasil di bidangnya. Informasi, pengetahuan dan pengalaman tersebut dapat diperoleh melalui pelatihan, magang, pendidikan formal, keluarga, lingkungan atau melalui media internet. Pada era teknologi informasi, informasi, pengetahuan, pengalaman tentang kewirausahaan di internet mudah diperoleh. Sebaliknya, seseorang yang menilai bahwa berwirausaha kurang menarik, kurang menjanjikan manfaat dan riikobesar dibandingkan dengan profesi lainnya maka minat seseorang tersebut untuk mencari informasi, pengetahuan dan pengalaman tentang kewirausahaan termasuk melalui internet juga rendah.

Selain Persepsi Kelayakan dapat berpengaruh terhadap minat eksplorasi tentang kewirausahaan, Persepsi Kelayakan juga dapat berpengaruh terhadap minat keputusan berwirausaha sebagai pilihan karir. Seseorang yang menilai bahwa berwirausaha menarik sebagai pilihan karir secara ekonomi dan psikososial akan mempunyai minat untuk memilih karir sebagai wirausaha dibanding pekerjaan lainnya. Sebaliknya, seseorang yang menilai bahwa berwirausaha tidak menarik sebagai pilihan karir secara ekonomi (untuk memperoleh pendapatan) dan penuh risiko tidak mempunyai minat untuk memilih karir sebagai wirausaha dan memilih pekerjaan lainnya. Beberapa penelitian pendukung seperti dilakukan oleh Segal, *et. al* (2005), Izquierdo & Buelens (2008), Linan *et al.* (2011), Karimi (2012), Liñán dan Chen (2006), Wang *et al.* (2011), AlHaj *et al.* (2011) menyatakan bahwa persepsi kelayakan (*perceived feasibility*) merupakan prediktor utama minat berwirausaha. Namun demikian penelitian AlHaj *et al.* (2011) yang dilakukan pada 253 mahasiswa di 17 perguruan tinggi di Malaysia

menemukan bahwa kelayakan yang dirasakan tidak memiliki hubungan positif dengan minat berwirausaha

H1a. Persepsi Kelayakan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Eksplorasi Pengetahuan Kewirausahaan Melalui Internet

H1b. Persepsi Kelayakan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Berwirausaha

2. Pengaruh Persepsi Keinginan Berwirausaha terhadap Minat Eksplorasi Pengetahuan Kewirausahaan Melalui Internet dan Minat Berwirausaha

Menurut Model Krueger (1993), minat berwirausaha seseorang tidak hanya dipengaruhi oleh persepsi kelayakan namun juga persepsi keinginan. Persepsi keinginan (evaluasi/keyakinan diri) meliputi: keyakinan akan kemampuan, keyakinan melalui hambatan, keyakinan untuk sukses/ berhasil untuk berwirausaha dan senang untuk melakukan. Seseorang yang mempunyai keyakinan akan kemampuan untuk berwirausaha, keyakinan melalui hambatan, keyakinan untuk berhasil untuk berwirausaha dan keinginan untuk berwirausaha akan mempunyai minat untuk eksplorasi informasi, pengetahuan dan pengalaman kewirausahaan. Seseorang yang mempunyai persepsi keinginan tinggi akan mendorong untuk mencari informasi, pengetahuan dan pengalaman tentang kewirausahaan. Informasi, pengetahuan dan pengalaman diantaranya diperoleh melalui media internet. Sebaliknya, seseorang yang tidak yakin akan kemampuan, keyakinan melalui hambatan, keyakinan untuk sukses/ berhasil untuk berwirausaha dan tidak ada keinginan untuk melakukan tidak mempunyai minat untuk mencari informasi, pengetahuan dan pengalaman tentang kewirausahaan.

Selain Persepsi Keinginan dapat berpengaruh terhadap minat eksplorasi tentang kewirausahaan, Persepsi Keinginan juga dapat berpengaruh terhadap minat keputusan berwirausaha sebagai pilihan karir. Seseorang yang mempunyai keyakinan akan kemampuan untuk berwirausaha, keyakinan melalui hambatan, keyakinan untuk berhasil untuk berwirausaha dan keinginan untuk berwirausaha akan mempunyai minat untuk memilih karir sebagai wirausaha dibanding pekerjaan lainnya. Sebaliknya, seseorang yang tidak yakin akan kemampuan, keyakinan melalui hambatan, keyakinan untuk sukses/ berhasil untuk berwirausaha dan tidak ada keinginan untuk melakukan tidak mempunyai minat untuk memilih karir sebagai wirausaha dan memilih

pekerjaan lainnya. Beberapa penelitian sebelumnya seperti dilakukan oleh Segal, *et. al* (2005), Liñán dan Chen (2006), Wang *et al.* (2011), AlHaj *et al.* (2011) menyatakan bahwa persepsi keinginan (*perceived desirability*) merupakan faktor utama prediktor minat kewirausahaan selain *perceived credibility* (*perceived feasibility*).

H2a. Persepsi Keinginan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Eksplorasi Pengetahuan Kewirausahaan Melalui Internet

H2b. Persepsi Keinginan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Berwirausaha

3. Pengaruh Minat Eksplorasi Pengetahuan Kewirausahaan Melalui Internet terhadap Minat Berwirausaha

Minat perilaku tertentu dapat mempengaruhi minat perilaku lainnya, seperti halnya minat belajar dan minat meminjam buku perpustakaan, minat aktivitas fisik dan minat untuk makan lebih banyak. Demikian juga pada minat eksplorasi pengetahuan kewirausahaan melalui media internet dan minat berwirausaha sebagai pilihan karir itu sendiri. Pada era teknologi informasi dan internet, telepon, laptop/note book, merupakan “gadget” yang mudah diperoleh dan dimiliki (Wang dan Wang, 2010). Pada era teknologi informasi, penggunaan internet dan teknologi informasi mempunyai potensi dalam mendukung permasalahan pendidikan kewirausahaan (Nygren, 2016). Pertama, penggunaan internet dan teknologi

informasi meningkatkan fungsi bimbingan yang menekankan kemudahan alih proses pembelajaran tanpa terikat kepada lokasi fisik proses pembelajaran. Kedua, penggunaan internet dan teknologi informasi mendukung desain pembelajaran yang efektif. Kegiatan pembelajaran kewirausahaan sering melibatkan kemampuan berpikir tingkat rendah dan tinggi serta campuran pengetahuan konkret dan abstrak, sharing pengalaman dan *problem solving* yang tidak terbatas ruang dan waktu. Ketiga, ditinjau dari lingkungan pembelajaran, penggunaan internet dan teknologi informasi memfasilitasi *sharing* pengetahuan dalam komunitas sosial kewirausahaan (Nygren, 2016).

H3. Minat Eksplorasi Pengetahuan Kewirausahaan Melalui Internet berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Berwirausaha

METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan pada 100 lulusan SMK dan Perguruan Tinggi negeri dan swasta pengguna internet (seperti melalui media: notebook, laptop, smartphone) di Kota Semarang. Variabel eksogen terdiri dari variabel Persepsi Kelayakan dan Persepsi Keinginan. Variabel endogen adalah minat eksplorasi pengetahuan kewirausahaan melalui internet dan Minat berwirausaha sebagai pilihan karir. Skala pengukuran yang dipakai adalah 1-5.

Tabel 1. Variabel dan Indikator Variabel

Konstruk	Notasi	Indikator	Notasi	Sumber
1. Minat Berwirausaha	Y ₂	1. Berniat berwirausaha sebagai pilihan karir	Y _{2.1}	Ferdinand (2002)
		2. Profesi wirausaha lebih baik dibanding profesi lain	Y _{2.2}	
		3. Berniat memanfaatkan peluang pasar pada sektor tertentu.	Y _{2.2}	
2. Minat eksplorasi Kewirausahaan melalui media internet	Y ₁	Memanfaatkan internet untuk:		Ferdinand (2002)
		1. Mencari informasi tentang bisnistertentu	Y _{1.1}	
		2. Meningkatkan pengetahuan tentang manajemen	Y _{1.2}	
		3. Belajar dari pengalaman orang lain	Y _{1.1}	
4. Mencari informasi peluang bisnis	Y _{1.2}			
3. Persepsi Kelayakan	X ₁	1. Peluang Pendapatan	X _{1.1}	Krueger (1993)
		2. Manfaat Otonomi	X _{1.2}	
		3. Manfaat Sosial	X _{1.3}	
		4. Risiko Berwirausaha	X _{1.4}	
4. Persepsi Keinginan	X ₂	1. Keyakinan kemampuan	X _{2.1}	Krueger (1993)
		2. Keyakinan melalui hambatan	X _{2.2}	
		3. Keyakinan untuk sukses	X _{2.3}	
		4. Keyakinan dapat melakukan	X _{2.4}	

Analisis data menggunakan *Structural Equation Model* (SEM) dengan program AMOS 16.0. Pengaruh antara Persepsi Kelayakan Berwirausaha (X1) dan Persepsi Keinginan Berwirausaha (X2) terhadap Minat ekspolrasi Kewirausahaan melalui media internet (Y1) dapat digambarkan melalui persamaan sebagai berikut.

$$ZY1 = \beta_{1.1}X1 + \beta_{1.2}X2 + \varepsilon_1$$

Pengaruh antara Persepsi Kelayakan Berwirausaha (X1), Persepsi Keinginan Berwirausaha (X2) dan Minat ekspolrasi Kewirausahaan melalui media internet (Y1) terhadap Minat Berwirausaha (Y2) dapat digambarkan melalui persamaan sebagai berikut.

$$ZY2 = \delta_{1.1}X1 + \delta_{1.2}X2 + \delta_{1.3}Y1 + \varepsilon_2$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari pengujian kelayakan model penelitian untuk analisis SEM pada Tabel 2 di atas, menunjukkan bahwa semua kriteria *goodness of fit* dapat diterima walaupun terdapat nilai marjinal pada AGFI. Nilai marjinal ini dikarenakan nilai AGFI berada dalam rentang 0,8 - 0,9 yang berarti model tersebut cukup baik (Hair, *et al.*, 1995). Secara keseluruhan, hasil pengujian adalah *chi-square* sebesar 88,744, probabilitas sebesar 0,341 (>0,05), GFI sebesar 0,926 (>0,90), AGFI sebesar 0,895 (>0,90), TLI sebesar 0,993 (>0,95), CFI sebesar 0,994 (>0,95), dan RMSEA sebesar 0,020 (<0,05). Secara keseluruhan model dapat diterima dan langkah selanjutnya menganalisis parameter estimate.

Tabel 2. Hasil Pengujian Kelayakan Model

Kriteria	Cut of Value	Hasil	Evaluasi
<i>Chi-Square</i>		88,744	Overidentified
<i>Probability</i>	>0,05	0,341	Good fit
GFI	> 0,90	0,926	Good fit
AGFI	> 0,90	0,895	Good fit
TLI	> 0,90	0,993	Good fit
CFI	> 0,90	0,994	Good fit
RMSEA	< 0,05	0,020	Good fit

Sumber : diolah dari data kuesioner (2017)

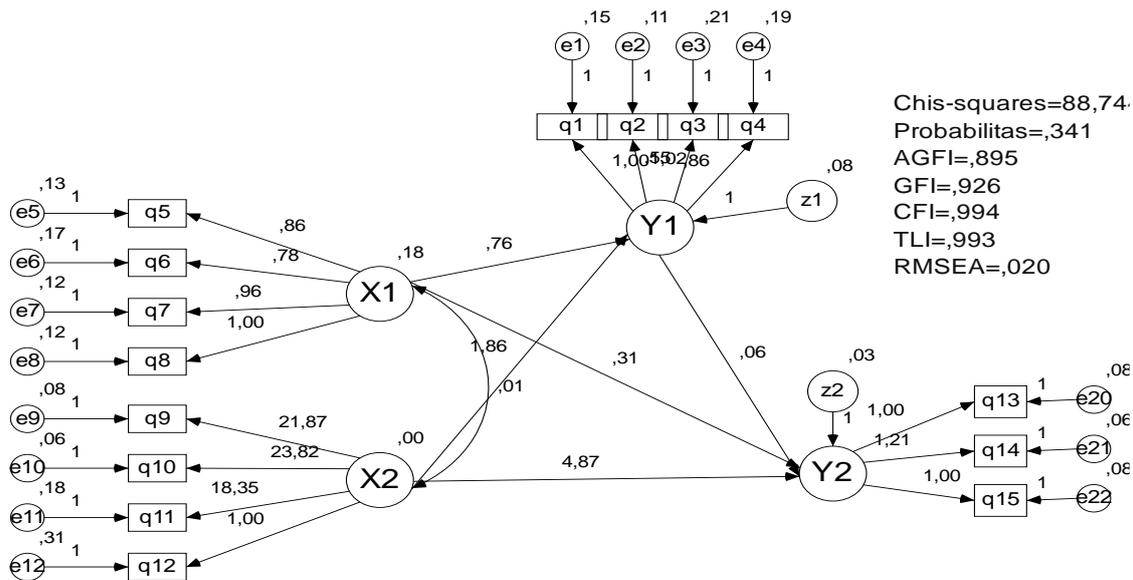
Tabel 3 Hasil Pengujian Hubungan Antar Konstruk

Hipotesis	Estimate	C.R.	P
H1a. Y1 <--- X1	0,761	5,173	***
H1b Y1 <--- X2	0,863	4,359	,009
H2a Y2 <--- X1	0,310	2,552	,041
H2b Y2 <--- X2	0,867	2,409	,042
H3 Y2 <--- Y1	0,060	2,320	,035

Sumber : diolah dari data kuesioner (2017)

Koefisien Jalur dapat disajikan dalam model pada Tabel 3 yang menunjukkan hubungan antar konstruk. Berdasarkan Tabel 3, dapat diketahui bahwa dari 5 hipotesis yang diajukan hanya semua hipotesis yang terbukti. Nilai CR hubungan antara variabel Persepsi Kelayakan (X1) dan Persepsi Keyakinan (X2) terhadap Minat Eksplorasi Pengetahuan Kewirausahaan melalui Internet (Y1) = 5,173 dan 4,359 (positif) (p=0,000 dan 0,009 <0,050) sehingga Hipotesis 1a dan 1b

terbukti. Nilai CR hubungan antara variabel Persepsi Kelayakan (X1) dan Persepsi Keyakinan (X2) terhadap Minat Berwirausaha (Y2) = 2,552 dan 2,409 (positif) (p=0,041 dan 0,042 <0,050) sehingga Hipotesis 2a dan 2b terbukti. Nilai CR hubungan antara variabel Minat Eksplorasi Pengetahuan Kewirausahaan melalui Internet (Y1) terhadap Minat Berwirausaha (Y2) = 2,320 (positif) (p=0,035 <0,050) sehingga Hipotesis ke-3 terbukti.



Gambar 1. Hasil Pengujian SEM Model Penelitian
 Sumber : diolah dari data kuesioner (2017)

KESIMPULAN

Hasil dari penelitian ini menemukan bahwa persepsi kelayakan dan persepsi keinginan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat eksplorasi pengetahuan kewirausahaan melalui internet. Selanjutnya, minat eksplorasi pengetahuan kewirausahaan melalui internet. berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat berwirausaha sebagai pilihan karir. Hasil penelitian ini memberikan implikasi manfaat teknologi informasi dan internet dalam mendukung pendidikan dan spirit kewirausahaan masyarakat berbasis *e-learning* dan *m-learning*. Pada era teknologi informasi, penggunaan internet dan teknologi informasi mempunyai potensi dalam mengembangkan minat kewirausahaan masyarakat. Hal tersebut diprediksi merupakan modal yang kuat untuk mencapai keberhasilan menumbuhkan minat berwirausaha, termasuk keberhasilan dalam mengembangkan usaha di masa depan. Namun demikian, pengembangan internet dan teknologi informasi untuk pendidikan seperti melalui *Mobile learning* mahal dan penuh risiko, sehingga perlu dievaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan kapasitas dan minat kewirausahaan masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

AlHaj, B.K., Yusof, M.Z., Edama, N. 2011. Entrepreneurial Intention: An Empirical Study of Community College Students in Malaysia. *Jurnal Personalia Pelajar, Bil*14: 45 – 58.

Badan Penelitian dan Pengembangan. 2010. Laporan Hasil Penelitian Alternatif Pelaksanaan Pendidikan Kewirausahaan di Perguruan Tinggi, bekerjasama dengan Universitas Negeri Jakarta, Kemdiknas, Jakarta.

Burke, R.J dan Ng., E. 2006. The changing nature of work and organizations: Implications for human resource management. *Human Resource Management Review* 16, 86–94.

Chandrashekar, M., McNeilly, K., Russ, F. A., & Marinova, D. 2000. From Uncertain Intentions to Actual Behavior: A Threshold Model of Whether and When Salespeople Quit. *Journal of Marketing Research*, 37(4): 463-479.

Izquierdo & Buelens. 2008. Competing Models of Entrepreneurial Intentions: The Influence of Entrepreneurial Self-Efficacy and Attitudes. *Presentado en Internationalizing Entrepreneurship Education and Training, IntEnt Conference, 17-20 Juli, Oxford, Ohio, USA.*

Karimi, S., Biemans, H. J., Lans, T., Mulder, M., & Chizari, M. 2012. The Role of Entrepreneurship Education in Developing Students' Entrepreneurial Intentions. *Proceedings of WICaNeM*, 22.

- Krueger, N.F. 1993. The Impact of Prior Entrepreneurial Exposure on Perceptions and New Venture Feasibility and Desirability. *Entrepreneurship Theory and Practice* 18: 5–21.
- Krueger NF, Brazeal D. 1994. Entrepreneurial potential and potential entrepreneurs. *Entrepreneurship Theory and Practice* 18: 91–104.
- Liñán. F. & Chen. Y.W. 2006. *Testing The Entrepreneurial Intention Model On A Two-Country Sample*, diakses dari <http://selene.uab.es/dep-economia-empresa/recerca/>
- Linan, F., Santos, F.J. & Fernandez, J. 2011. —The influence of perceptions on potential entrepreneurs, *International Entrepreneurship and Management Journal*, 7(3), 373-390.
- Nygren, M. 2016. *Developing a Mobile Learning Application for Entrepreneurship Education in Uganda and Zambia*. Disertasi Department of Science and Technology Institutionen Linköping University, Sweden.
- Prianto, A. 2015. Urgensi Penguatan Budaya Wirausaha Untuk Meningkatkan Daya Saing Indonesia Di Era MEA. *Jurnal Economia*, 11(1), 89-106.
- Reynolds, P.D., Bygrave, W.D., Auti, E. 2003. *Global Entrepreneurship Monitor: Executive Report*. Kansas City, MO, USA: Kauffman Foundation. <http://www.gemconsortium.org/docs/download/259>, 12 Juni 2014, pk. 10.15.
- Segal, G., Borgia, & Schoenfeld, J. 2005. The motivation to become an entrepreneur, *International Journal of Entrepreneurial Behaviour & Research*, Vol. 11 1: 42-57.
- Wallace, P. 2006. The new world of work and organizations: Implications for human resource management. *Human Resource Management Review* 16 83–85.
- Wang, H. Y., & Wang, S. H. 2010. User acceptance of mobile internet based on the unified theory of acceptance and use of technology: Investigating the determinants and gender differences. *Social Behavior and Personality: An International Journal*, 38(3), 415–426.
- Wang, W., Lu, W., & Millington, J. K. 2011. Determinants of entrepreneurial intention among college students in China and USA. *Journal of Global Entrepreneurship Research*, 1(1), 35-44.

www.pikiran-rakyat.com
www.bbc.co.uk/indonesia

PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER DI ERA GLOBALISASI MELALUI PENERAPAN MODEL *BRAIN BASED LEARNING*

Ninda Beny Asfuri✉

Universitas Tunas Pembangunan Surakarta

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi gagasan penerapan model *brain based learning* dalam penanaman nilai budaya yaitu penguatan karakter peserta didik melalui pendidikan formal. Undang-Undang menyatakan dengan tegas 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. Nilai-nilai budaya mengkondisikan manusia untuk hidup saling menghargai dengan berbagai nilai-nilai yang diyakini bersama. Penelitian ini menggunakan metode analisis dan kajian pustaka. Wacana pendidikan dan pembelajaran yang sering terjadi saat ini dianalisa kecenderungan umumnya. Pembelajaran yang sesuai dengan potensi kerja otak hasilnya optimum karena kerja otak menjadi maksimal. Oleh karena salah satu sifat otak adalah 99% berkembang secara tanpa disadari dan hanya 1% yang berlangsung melalui pembelajaran disadari (*formal administrative*). Untuk itu rancangan proses pembelajaran harus mampu menciptakan iklim yang mendorong terjadinya proses-proses yang tanpa disadari. Penerapan *Brain Based Learning* menjadikan guru menggunakan strategi pembelajaran yang berdasar kepada pengoptimalan potensi otak. Kondisi ini akan mendorong peserta didik untuk berkembang dan menjadi anak-anak yang cerdas, kreatif, dan berakhlak mulia.

Kata Kunci: Pendidikan Karakter, Era Globalisasi, Pendekatan *Brain Based Learning*

Abstract

The purpose of this study is to explore the idea of applying the model of brainbased learning in the cultural value of the reinforcement of the character of learners through formal education. The law states emphatically that education is a conscious and planned effort to create an atmosphere of learning and learning process so that learners actively develop their potential to have spiritual spiritual strength, self-control, personality, intelligence, noble character, as well as the skills needed of him / her, society, nation and State. Cultural values condition humans to live in mutual respect with shared values. This research uses analysis method and literature study. The current educational and learning discourse is analyzed by general trends. Learning in accordance with the potential work of the brain optimum results because the work of the brain to be maximal. Because one of the properties of the brain is 99% develops unconsciously and only 1% takes place through formal learning (formal administrative). Therefore, the design of the learning process must be able to create a climate that encourages the occurrence of unconscious processes. The application of brain based learning makes teachers use learning strategies based on optimizing the potential of the brain. This condition will encourage students to develop and become children who are smart, creative, and noble.

Keywords: character education, globalization era, brain based learning approach

✉Alamat korespondensi:

Kampus UMK Gondangmanis, Bae Kudus Gd. L. It I PO. BOX 53 Kudus

Tlp (0291) 43822 9Fax. (0291) 437198

E-mail: nindaarjuna@gmail.com

ISBN: 978-602-1180-70-9

PENDAHULUAN

Indonesia saat ini sedang menghadapi dua tantangan besar, yaitu desentralisasi atau otonomi yang saat ini sudah dimulai dan era globalisasi total yang akan terjadi pada tahun 2020. Kunci sukses dalam menghadapi tantangan berat itu terletak pada kualitas Sumber Daya Manusia Indonesia yang handal dan berbudaya. Oleh karena itu, peningkatan kualitas SDM sejak dini merupakan hal penting yang harus dipikirkan secara sungguh-sungguh. Karakter bangsa merupakan aspek penting dari kualitas SDM karena kualitas karakter bangsa menentukan kemajuan suatu bangsa. Karakter yang berkualitas perlu dibentuk dan dibina sejak usia dini. Menurut Freud, kegagalan penanaman kepribadian yang baik diusia dini ini akan membentuk pribadi yang bermasalah di masa dewasanya kelak.

Thomas Lickona, seorang professor pendidikan dari Cortland university, mengungkapkan bahwa ada sepuluh tanda-tanda zaman yang harus diwaspadai. Tanda-tanda itu yaitu: Meningkatnya kekerasan di kalangan remaja, Penggunaan bahasa dan kata-kata yang memburuk, Pengaruh peer-group yang kuat dalam tindak kekerasan, Meningkatnya perilaku merusak diri, Semakin kaburnya pedoman moral baik dan buruk, Menurunnya etos kerja, Semakin rendahnya rasa hormat kepada orang tua dan guru, Rendahnya rasa tanggung jawab individu dan warga Negara, Membudayanya ketidakjujuran, Adanya rasa saling curiga dan kebencian diantara sesama. Masalah lain yang dihadapi selain sepuluh tanda-tanda tersebut yaitu sistem pendidikan dini yang ada sekarang ini terlalu berorientasi pada pengembangan otak kiri (kognitif) dan kurang memperhatikan pengembangan otak kanan (afektif, empati, dan rasa). Pada sisi lain, pembentukan karakter harus dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan yang melibatkan aspek “*knowledge, feeling, loving, dan action*”. Pada dasarnya anak-anak yang berkarakter rendah adalah anak yang berpotensi besar mengalami kesulitan dalam belajar, berinteraksi sosial, dan tidak mampu mengontrol diri.

Pentingnya membangun budaya dan karakter yang tidak hanya karakter kesantunan tetapi juga karakter kreatifitas, demokratis dan pribadi yang akrab dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pesan tersebut sekaligus dalam rangka memberikan respon terhadap keluhan masyarakat tentang menurunnya tatakrama, etika dan kreatifitas anak bangsa yang belakangan ini marak dan menjadi sorotan publik. Faktor yang perlu diperhatikan dalam menentukan teknik pembelajaran di antaranya kebiasaan guru, ketersediaan sarana dan waktu,

serta kesiapan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Susarno, 2010). Kalau kita merujuk kebijakan pemerintah melalui Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal (1) “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”. Hal ini ditegaskan lagi pada pasal (3) “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Mengacu kepada amanat undang-undang tersebut, dapat dikatakan bahwa secara formal, pendidikan budaya dan pembangunan karakter dalam upaya menciptakan pribadi yang cerdas dan akhlak mulia menjadi sasaran dan tujuan utama pendidikan, namun mengapa kepribadian dan akhlak mulia yang menjadi sasaran kebijakan itu tidak terbentuk? Ini menjadi indikator bahwa persoalan pendidikan kita mungkin bukan terletak pada kebijakan.

Untuk memberikan penguatan pendidikan karakter pada peserta didik, guru mempunyai solusi yaitu dengan penerapan model *brain based learning*. *Brain Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat diintegrasikan dengan pendidikan karakter peserta didik. Pendidikan karakter dimaknai sebagai pendidikan nilai, budi pekerti, moral, yang tujuannya mengembangkan kemampuan peserta didik untuk mewujudkan karakter positif dalam kehidupan sehari-hari (Puskur, 2010). Oleh karena itu muatan pendidikan karakter difokuskan pada *attitudes, behavior, emotions, dan cognitions* (Berkowitz, 2005). Penggunaan paradigma pembelajaran berbasis otak (*Brain Based Learning*) haruslah berdasarkan pada tipografi otak peserta didik. Tidak hanya satu bagian otak saja, tetapi kedua bagian atau hemisfer otak sekaligus. Jika tidak melibatkan kedua fungsi otak tersebut, penerapan *Brain Based Learning* dalam penguatan pendidikan karakter ketidakseimbangan akan terjadi pada diri peserta didik, karena itu guru harus menyeimbangkan strategi dan model pembelajaran yang bisa melibatkan fungsi otak kiri dan otak kanan peserta didiknya. Alat

pembelajaran manusia yang terdapat di dalam otak jika disederhanakan terdiri dari bagian utama yaitu kemampuan kreatif, kemampuan berfikir/nalar, dan kemampuan mengingat/memori. Sebagian besar sistem pendidikan kita dirancang untuk melatih dan mengembangkan kemampuan memori peserta didik atau dengan kata lain pendidikan yang berbasis hafalan. Padahal, kemampuan tertinggi yang dimiliki manusia dibanding makhluk apapun di muka bumi ini adalah kemampuan berfikir, bukan kemampuan hafalan atau memori semata. Otak manusia terdiri dari jaringan yang sangat rumit (Jensen, 2011). Bertitik tolak dari upaya peningkatan mutu pendidikan maka peran guru sangat dibutuhkan di dalam kelas. Guru berperan untuk menciptakan kondisi yang kondusif agar peserta didik dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran baik secara fisik maupun mental. Namun kenyataannya dalam proses pembelajaran masih sering ditemui adanya kecenderungan meminimalkan keterlibatan peserta didik. Dominasi guru dalam proses pembelajaran menyebabkan peserta didik lebih bersifat pasif sehingga peserta didik lebih banyak menunggu sajian guru daripada mencari dan menemukan sendiri pengetahuan, keterampilan atau sikap yang mereka butuhkan. Seorang guru harus pandai merencanakan siasat atau kiat, yang berkenaan dengan segala persiapan pembelajaran agar pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan lancar dan tujuan yang berupa hasil belajar bisa tercapai secara optimal.

1. Pendidikan Karakter

Pengertian karakter menurut Pusat Bahasa Depdiknas adalah “bawaan, hati, jiwa, kepribadian, budi pekerti, perilaku, personalitas, sifat, tabiat, temperamen, watak”. Adapun berkarakter adalah berkepribadian, berperilaku, bersifat, bertabiat, dan berwatak”. Menurut Tadkiroatun Musfiroh (UNY, 2008), karakter mengacu kepada serangkaian sikap (*attitudes*), perilaku (*behaviors*), motivasi (*motivations*), dan keterampilan. Pendidikan karakter mengatur tata kelakuan manusia pada aturan khusus, hukum, norma, adat kebiasaan dalam bidang kehidupan sosial manusia yang memiliki pengaruh sangat kuat pada sikap mental (*mental attitude*) manusia secara individu dalam aktivitas hidup. Sikap mental sebagai unsur penggerak untuk kelakuan manusia, memberikan reaksi terhadap lingkungan alam, dan sosial. Perilaku manusia dapat dipengaruhi langsung oleh alam pikiran/jiwa manusia dalam menghadapi lingkungan. Mentalitas manusia merupakan suatu nilai karakter yang berkembang dalam diri manusia secara perorangan dan dipedomani oleh struktur nilai

yang mengakar dan melembaga dalam masyarakat (Marlina, 2013).

2. *Brain Based Learning*

Model pembelajaran *brain based learning* ini diadopsi dari beberapa teori sugesti, teori *brain based learning*, teori triune, pilihan modalitas (visual, audiovisual dan kinestetik) dan pendidikan holistik. Penggunaan model pembelajaran *brain based learning* pada pendidikan formal diharapkan dapat meningkatkan angka hasil belajar, memaksimalkan motivasi belajar dan diupayakan merupakan salah satu strategi pembelajaran formal yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik serta meningkatkan prestasi peserta didik sebagai acuan optimasi pembentukan karakter. *Brain based learning* adalah pembelajaran yang diselenggarakan dengan cara kerja otak yang didesain secara ilmiah untuk belajar. Sedangkan pelaksanaan model pembelajaran *brain based learning* dengan mengaktifkan kerja otak kanan dan otak kiri (Kotchadadki). Selanjutnya Awalola mengungkapkan bahwa *brain based learning* adalah pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan guru sebagai fasilitator yang berperan mendukung kognitif peserta didik (dalam Anas, Z, 2011). Menurut Sapa’at dalam Akbar (2008) potensi otak peserta didik yang tidak terbatas dapat dioptimalkan dengan merancang pembelajaran yang memadukan seluruh fungsi otak dalam belajar. Namun sangat disayangkan, potensi otak kita sebagai modalitas utama tidak diberdayakan secara optimal. Salah satu model pembelajaran yang mengoptimalkan kerja otak serta diperkirakan dapat meningkatkan hasil belajar, yaitu model pembelajaran *Brain Based Learning*.

Menurut Jensen (2011) “*Brain Based Learning* adalah Pendidikan Berbasis-Otak yaitu belajar sesuai dengan cara otak dirancang secara alamiah untuk belajar”. Selain itu menurut Sapa’at dalam Jansen (2011) menyatakan bahwa “*Brain based learning* menawarkan sebuah konsep untuk menciptakan pembelajaran dengan berorientasi pada upaya pemberdayaan potensi otak peserta didik”. Adapun tiga model utama yang dapat dikembangkan dalam implementasi *Brain Based Learning* yaitu: (1) menciptakan lingkungan belajar yang menantang kemampuan berpikir peserta didik; (2) menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan; dan (3) menciptakan situasi pembelajaran yang aktif dan bermakna bagi peserta didik. Pendekatan ini mengembangkan kemampuan otak kiri dan otak kanan. Proses berpikir otak kiri bersifat logis, sekuensial, linier dan rasional, cara berpikirnya sesuai dengan ekspresi verbal, menulis, membaca, menempatkan detail dan fakta, fonetik dan

simbolisme. Cara berpikir otak kanan bersifat acak, tidak teratur, intuitif, dan holistik, sesuai dengan cara-cara untuk mengetahui yang bersifat nonverbal, seperti perasaan dan emosi, kesadaran yang berkenaan dengan perasaan (merasakan kehadiran suatu benda atau orang), kesadaran spesial, pengenalan bentuk dan pola, musik, seni, kepekaan warna, kreativitas dan visualisasi. Kedua belahan otak penting artinya, orang yang sering memanfaatkan kedua belahan otak ini juga akan “seimbang” dalam setiap aspek kehidupan mereka. Belajar juga terasa sangat mudah bagi mereka karena mempunyai pilihan untuk menggunakan bagian otak yang diperlukan setiap pekerjaan yang dihadapi. Untuk menyeimbangkan terhadap otak kiri dengan otak kanan, perlu dimasukkan musik dan estetika dalam pengalaman belajar, semua menimbulkan emosi positif yang membuat otak bekerja efektif. (DePorter & Hernacki, 2004). Jensen (2011) seorang ahli pembelajaran yang berbasis cara kerja otak (*Brain Based Learning*) mengungkapkan bahwa otak memang tidak dirancang untuk mengikuti instruksi formal. “Dalam kenyataannya, otak sama sekali tidak didesain untuk efisiensi atau ketertataan. Justru otak berkembang paling baik melalui seleksi dan kemampuan bertahan hidup”. Semua ini diperoleh melalui pengalaman menghadapi berbagai permasalahan dalam hidup. Melalui keterlibatan dalam menghadapi dan menyelesaikan masalah kemampuan otak bekerja makin optimal, karena sebuah persoalan yang dialami menuntut otak bekerja lebih keras. “Masalah yang dihadapi saat ini tidak dapat diselesaikan dengan tingkat pemikiran yang sama atau dengan perangkat yang sama dengan yang telah menciptakan permasalahan itu (ibid). Berdasarkan beberapa teori diatas proses pembelajaran seyogyanya menyediakan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan potensi yang dimiliki, sekolah perlu menyediakan “tempat-tempat” produktif untuk melepaskan frustrasi dan berikan perhatian. Otak manusia memiliki kemampuan yang tidak terbatas, positifnya tidak terbatas, negatifnya juga tidak terbatas.

3. Hubungan *Brain-Based Learning* dengan Pendidikan Karakter

Guru sebagai ujung tombak dalam keberhasilan pembelajaran dan penguatan karakter peserta didik dituntut menjadi guru yang mampu menerapkan model pembelajaran yang tepat yaitu melalui model *Brain-Based Learning* untuk menghasilkan lulusan mampu menghadapi tantangan global. Guru harus menyadari bahwa pendidikan sangat penting untuk menjawab tantangan global, dan peserta didik harus bertanggungjawab dalam menuntut ilmu untuk

membentuk pendidikan karakter yang menjadi tujuan kurikulum 2013. Kurikulum disusun berdasarkan prinsip keterkaitan antar materi pembelajaran, dapat merefleksikan dimensi, keterampilan, dengan menampilkan tema dan ide yang menarik dan kontekstual.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode analisis dan kajian pustaka. Wacana pendidikan dan pembelajaran yang sering terjadi saat ini dianalisa kecenderungan umumnya. Wacana tersebut agar tidak berfihak pada kreatifitas dan pembiasaan karakter, kemudian diajukan pemecahannya dengan model *brain based learning*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penguatan pendidikan karakter melalui pembelajaran *brain based learning* bertujuan mengembalikan proses pembelajaran kepada hakikatnya, yaitu pembelajaran yang sesuai dengan potensi kerja otak sehingga hasilnya optimum karena kerja otak menjadi maksimal. Oleh karena salah satu sifat otak adalah 99% berkembang secara tanpa disadari dan hanya 1% yang berlangsung melalui pembelajaran disadari (formal administrative). Untuk itu rancangan proses pembelajaran harus mampu menciptakan iklim yang mendorong terjadinya proses-proses yang tanpa disadari. Penerapan *Brain Based Learning* menjadikan guru menggunakan strategi pembelajaran yang berdasar kepada pengoptimalan potensi otak. Hal yang bisa dilakukan seorang guru ketika proses belajar mengajar dengan menggunakan tahap *Brain Based Learning* (BBL) adalah:

1. Pra-Pemaparan

Memberikan pengantar atau ulasan tentang topik baru yang akan disampaikan, bisa dengan memajangnya pada papan pengumuman atau disampaikan secara lisan. Hal ini sebagai bertujuan untuk membuat koneksi pada otak tentang informasi baru yang akan didapat peserta didik.

2. Persiapan

Menghadirkan peserta didik dalam lingkungan pembelajaran yang menyenangkan. Guru tidak hanya memanfaatkan ruangan kelas untuk belajar peserta didik, tetapi juga tempat-tempat lainnya, seperti di taman, di lapangan bahkan diluar sekolah. Guru harus menghindarkan situasi pembelajaran yang dapat membuat peserta didik merasa tidak nyaman, mudah bosan atau tidak senang terlibat di dalamnya dan dapat menciptakan suasana yang menggairahkan peserta didik dalam belajar.

3. Akuisisi

Hal-hal yang bisa dilakukan dalam tahap akuisisi diantaranya adalah sebagai berikut.

a) Menyajikan pembelajaran yang menarik dan berkesan bagi peserta didik dengan menggunakan visualisasi dan warna.

Contohnya: Jika peserta didik ingin memahami tentang bangun ruang, maka ajaklah siswa mengamati berbagai model bangun ruang atau benda-benda di lingkungan sekitar yang berbentuk bangun ruang. Setelah kegiatan tersebut, peserta didik kemudian diminta untuk menggambar bangun ruang tersebut semenarik mungkin dengan ditambah berbagai warna sesuai dengan kreativitas peserta didik. Rangsanglah peserta didik untuk berkreaitas membuat gambar bangun ruang tanpa harus terpaku dengan contoh yang diberikan oleh guru. Dengan demikian jika peserta didik sudah membayangkan sebuah bangun ruang dan dapat menggambarkan kembali, maka konsep mengenai bangun ruang sudah tertanam pada otak kanan peserta didik. Dan jika suatu saat ditanyakan serta diminta untuk menggambar bangun ruang lagi peserta didik masih bisa melakukannya. Inilah yang disebut sebuah “memori jangka panjang”. Otak akan mengingat informasi enam kali lebih efektif memadukan keaktifan antara otak kiri dan otak kanan.

b) Menghadirkan gambar-gambar hidup yang konkret dalam pembelajaran.

Hal ini senada dengan pendapat Fiske dan Taylor (Jensen, 2011) bahwa media yang paling baik untuk memasukkan informasi adalah dengan gambar hidup yang konkret. Contohnya: untuk membelajarkan peserta didik mengenai konsep kecepatan, peserta didik bisa diajak untuk menonton video tentang berbagai kegiatan manusia yang berhubungan dengan kecepatan. Dengan begitu, materi yang disampaikan menjadi lebih konkret dan mudah dipahami peserta didik. Yang tidak kalah penting, suatu objek gambar hidup dapat merangsang aktifnya otak kiri dan otak kanan.

4. Elaborasi

Hal-hal yang bisa dilakukan dalam tahap elaborasi diantaranya adalah sebagai berikut.

a) Ajarkan peserta didik mencatat secara kreatif dengan peta pikiran (*mind mapping*).

Peta pikiran adalah suatu cara mencatat kreatif yang dapat melatih otak kanan. Catatan yang biasa dibuat secara urut rapi, teratur dari atas ke bawah sesuai aturan yang sudah menjadi kebiasaan berpuluh-puluh tahun, ternyata hanya melatih otak kiri saja. Peserta didik sering tidak mampu memahami catatannya untuk jangka panjang. Tetapi jika catatan dibuat sendiri secara kreatif oleh peserta didik dengan cara membuat konsep

utama pada tengah halaman buku, kemudian dari konsep utama tersebut dibuat cabang dan ranting yang makin ke ujung memuat konsep yang lebih detail. Sehingga peserta didik dapat lebih memahami isi keseluruhan materi pelajaran dan mengetahui hubungan antar konsep-konsep. Yang perlu diingat dalam merancang sebuah peta pikiran (*mind mapping*) adalah menambahkan gambar dan warna-warna menarik pada tiap cabang atau ranting konsep.

b) Melakukan eksperimen atau bermain peran.

Contohnya: untuk melatih peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan pecahan, peserta didik bisa diajak untuk bermain peran (drama) yang memuat unsur-unsur mengenai permasalahan pecahan dalam kehidupan sehari-hari. Selain mengasah kemampuan otak kiri peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan mengenai pecahan, cara seperti itu juga bisa melatih kemampuan otak kanan peserta didik dalam bidang seni.

5. Formasi Memori

Hal-hal yang bisa dilakukan dalam tahap formasi memori diantaranya adalah sebagai berikut.

a) Membangkitkan gelombang alpha otak peserta didik.

Gelombang alpha ini adalah cara untuk mengaktifasi otak tengah. Gelombang otak peserta didik yang cocok untuk menangkap informasi adalah bila otak peserta didik berada pada gelombang alpha. Pada panjang gelombang ini peserta didik terfokus untuk mendengarkan, memperhatikan pelajaran atau berkonsentrasi sehingga apa yang telah dipelajari pada suatu hari masih tetap ada pada hari sesudahnya. Konsentrasi ini ditandai oleh membesarnya pupil mata peserta didik. Untuk itu, ciptakan suasana menyenangkan bagi peserta didik. Jika peserta didik sulit berkonsentrasi maka selingi pembelajaran dengan permainan-permainan singkat yang memotivasi peserta didik. Perlu juga pengaturan jadwal yang tepat seperti tidak menempatkan materi yang sulit di siang hari dimana pada waktu itu gelombang otak peserta didik sudah berada gelombang beta. Pada saat itu peserta didik sulit menerima informasi. Anjurkan pada peserta didik untuk memanfaatkan jam belajar antara jam tujuh sampai jam sembilan malam, dimana pada saat itu umumnya gelombang otak juga dalam posisi gelombang alpha.

b) Menggunakan musik dalam pembelajaran.

Menurut Robert Monroe (dalam Jensen, 2011: 384) musik yang menggunakan tempo frekuensi dan pola-pola ritmik spesifik bisa membantu dalam meningkatkan konsentrasi, pembelajaran, dan memori.

6. Verifikasi

Memberikan beberapa soal pemecahan masalah yang berkaitan dengan materi yang dibelajarkan kepada peserta didik. Hal ini untuk mengecek apakah peserta didik sudah paham dengan materi yang telah dipelajari atau belum. Hasil evaluasi kemudian diumumkan kepada peserta didik agar mereka mengetahui dirinya sudah memahami materi atau belum dan sebagai bekal untuk melakukan perbaikan.

7. Integrasi Fungsional

Mengajak peserta didik untuk mengaplikasikan informasi yang didapatnya dalam kehidupan sehari-hari dan bisa menyampaikan informasi tersebut kepada orang lain. Berikan kesadaran pada peserta didik bahwa aktivitas manusia tidak bisa terlepas dari matematika.

Berdasarkan uraian di atas, pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *Brain Based Learning* dalam pembelajaran diharapkan dapat memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengasah kemampuan berpikir, khususnya kemampuan berpikir matematis, termasuk kemampuan berpikir matematis tingkat tinggi. Oleh karena itu, pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *Brain Based Learning* (BBL) dalam pembelajaran matematika memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengasah kemampuan koneksi matematis. Dengan kemampuan koneksi matematis yang baik siswa dapat lebih memahami tentang konsep abstrak dalam matematika. Dengan demikian, kesulitan peserta didik dalam mempelajari matematika dapat dikurangi sehingga dapat dengan mudah mengaplikasikan pengetahuannya dalam kehidupan sehari-hari.

SIMPULAN DAN SARAN

Penguatan pendidikan karakter melalui pembelajaran *brain based learning* bertujuan mengembalikan proses pembelajaran kepada hakikatnya, yaitu pembelajaran yang sesuai dengan potensi kerja otak sehingga hasilnya optimum karena kerja otak menjadi maksimal. Oleh karena salah satu sifat otak adalah 99% berkembang secara tanpa disadari dan hanya 1% yang berlangsung melalui pembelajaran disadari (*formal administrative*). Untuk itu rancangan proses pembelajaran harus mampu menciptakan iklim yang mendorong terjadinya proses-proses yang tanpa disadari. Penerapan *Brain Based Learning* menjadikan guru menggunakan strategi pembelajaran yang berdasar kepada pengoptimalan potensi otak. Penerapan model *brain based learning* dapat digunakan untuk semua mata pelajaran dalam rangka menguatkan pendidikan karakter peserta didik. Guru harus mampu menerapkan langkah-langkah pembelajaran

dengan *brain based learning*/mampu menggunakan pembelajaran sesuai dengan cara kerja otak kiri dan kanan agar tujuan pembelajaran yaitu anak mempunyai karakter sejak dini tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. 2008. Pendidikan Karakter: Bagaimana Menjadi Manusia yang berkarakter Baik. *Jurnal Pendidikan Nilai*. 16(2).
- Anas, Zulfikri. 2011. *Pendekatan Brain Based Learning Dalam Penanaman Nilai Budaya*. Universitas Negeri Semarang: Jurnal Komunitas 3 (2).
- Balitbang Puskur. 2010. Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa: Pedoman Sekolah. Jakarta: Kemdiknas Balitbang Puskur.
- Berkowitz, M., dan Bier, Melinda. 2005. *What Works in Character Education. In the Character Education: A research-driven guide for educators*. Washington: CEP.
- De Porter, Bobbi and Hernachi, Mike. 2004. *Quantum Teaching*. Bandung: Kaifa.
- Jensen, Eric. 2011. *Brain Based Learning, (terjemahan): Pembelajaran Berbasis Otak: Cara baru dalam Pengajaran dan Pelatihan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Marlina, Murni Eva. 2013. Kurikulum 2013 Yang Berkarakter. *Jurnal Juupis*. Volume 5 No 2, Hal 13.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2008. *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta: Grasindo.
- Susarno, L.H. 2010. Strategi Penyampaian Bahan Ajaran Melalui Pemanfaatan Metode dan Media dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 10(1): 1-7.

KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS SISWA DAN PEMBENTUKAN KARAKTER RASA INGIN TAHU SISWA PADA PEMBELAJARAN *OPEN ENDED* BERBASIS ETNOMATEMATIKA

Moh Saironi✉

MA NU Banat Kudus Kemenag Kab. Kudus

Abstrak

Penelitian ini bertujuan : (1) mendeskripsikan kondisi awal KBKM siswa, (2) mengujikeefektifan pembelajaran OEL bernuansa etnomatematika terhadap KBKM, (3) menganalisis hasil pembentukan KRIT siswa pada pembelajaran OEL bernuansa etnomatematika, (4) menganalisis hasil pembentukan Keterampilan Proses Berpikir Kreatif Matematis (KPBKM) siswa pada pembelajaran OEL bernuansa etnomatematika,(5) menganalisis hasil pembentukan Karakter Cinta Budaya Lokal (KCBL)siswa pada pembelajaran OEL bernuansa etnomatematika. Jenis penelitian ini adalah *mixed method* dengan desain *sequential exploratory*. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas XI MA.Hasil penelitian menunjukkan: (1) Kondisi awal kemampuan berpikir kreatif siswa rata-rata berada pada tahap kemampuan yang rendah ; (2) Efektifitas pembelajaran ditunjukkan dengan rata-rata KBKM siswa kelas eksperimen mencapai KKM yaitu 70 mencapai 87%, Uji ketuntasan diperoleh $Z_{hitung} = 1,897 > Z_{tabel} = 1,65$, Uji beda rata-rata diperoleh $t_{hitung} = 3,094 > t_{tabel} = 1,67$, KRIT siswa berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa, dengan besar pengaruh 51,7% dengan persamaan $\hat{Y} = 9.344 + 1.001x_1$, dan uji gain selisih beda rata-rata diperoleh $t_{hitung} = 3,061 > t_{tabel} = 1,67$ dengan $\alpha = 5\%$ 3) Diperoleh analisis pembentukan KRIT siswa dan peningkatan KRIT siswa dengan skor gain setiap pertemuannya 0,05; 0,12; 0,58; 0,52; 0,33; 0,89; peningkatan keterampilan proses berpikir kreatif siwa dengan skor gain setiap pertemuannya 0,07; 0,13; 0,54; 0,31; 0,36; 0,84; peningkatan karakter cinta budaya lokal siswa pada skor angket pertemuan pertama dan terakhirnya dengan rata-rata 3,06 dan 4,27.

Kata Kunci: Berpikir Kreatif, Karakter Rasa Ingin Tahu, Open Ended, Etnomatematika.

Abstract

The objectives of this study are: (1) to describe the student's initial condition of KBKM, (2) to test the effectiveness of learning of ethnomatic OEL on KBKM, (3) to analyze the result of the KRIT formation of students on learning OEL nuance of etnomatematics, (4) to analyze the result of the formation of Creative Thinking Skill Skill Mathematics (KPBKM) of students on learning OEL nuanced ethnomatematics, (5) analyzing the results of the formation of Local Cultural Character Love (KCBL) students on learning OEL nuances ethnomatematics. This research type is mixed method with sequential exploratory design. The subjects of this study were students of class XI MA.The results showed: (1) The initial condition of students' creative thinking ability is on average in the low ability stage; (2) The effectiveness of learning is shown by mean of KBKM of experiment class student reaching KKM that reaches 87%, Finishing test is obtained, $Z_{hitung} = 1,897 > Z_{tabel} = 1,65$, The average difference test is obtained $t_{hitung} = 3,094 > t_{tabel} = 1,67$, KRIT students have a positive effect on students' mathematical creative thinking ability, with the influence of 51,7% with equation $\hat{Y} = 9.344 + 1.001x_1$,and the average difference gain test is obtained $t_{hitung} = 3,061 > t_{tabel} = 1,67$ dengan $\alpha = 5\%$ 3) obtained by analysis of KRIT formation of student and improvement of KRIT student with score gain every meeting 0,05; 0,12; 0,58; 0,52; 0,33; 0,89; improvement of skill of creative thinking process of student with score gain every meeting 0,07; 0,13; 0,54; 0,31; 0,36; 0,84; an increase in the love character of the students' local culture on the first and last meeting questionnaire scores with an average of 3.06 and 4.27.

Keywords: *Creative Thinking, Wondering Character, Open Ended, Etnomatematics.*

✉Alamat korespondensi:
Kampus UMK Gondangmanis, Bae Kudus Gd. L. It I PO. BOX 53 Kudus
Tlp (0291) 438229Fax. (0291) 437198
E-mail:mohsaironi@gmail.com

ISBN: 978-602-1180-70-9

PENDAHULUAN

Perkembangan IPTEK pada masa era globalisasi ini sangat pesat, maka pendidikan dihadapkan pada tantangan yang mampu melahirkan sumber daya manusia (SDM) untuk memenuhi tuntutan global. Karena pendidikan merupakan suatu wadah kegiatan yang berusaha untuk membangun masyarakat dan karakter bangsa secara berkesinambungan yaitu membina rasio, intelektual, mental, dan kepribadian dalam rangka membentuk manusia seutuhnya. Oleh karena itu pendidikan perlu mendapat perhatian, prioritas dan penanganan secara intensif dari pemerintah, pengelola pendidikan, maupun masyarakat.

Menurut undang-undang nomor 20 tahun 2003 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. Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat pokok bagi kehidupan masyarakat, baik masyarakat internasional maupun nasional. Masyarakat sekarang mulai sadar akan pentingnya pendidikan untuk masa depan anak. Kesadaran masyarakat ini tentunya harus diimbangi dengan peningkatan profesionalitas dari seorang guru. Peningkatan profesionalitas meliputi pengetahuan dan keterampilan guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran di sekolah.

Pendidikan berperan besar dalam upaya menciptakan dan menguatkan pemahaman akan keberagaman. Dalam konteks membangun masyarakat multikultural, selain berperan meningkatkan mutu bangsa agar sepadan, berdiri sama tinggi dengan bangsa-bangsa lain, pendidikan juga berperan memberi perekat antara berbagai perbedaan di antara komunitas kultural atau kelompok masyarakat yang memiliki latar belakang budaya berbeda-beda.

Sejarah telah membuka mata kita bahwa munculnya banyak kasus yang destruktif dalam konteks kebangsaan, misalnya terjadi sentimen antar etnis, perselisihan antarsuku, antaragama, menunjukkan karakter kebangsaan Indonesia saat ini lemah. Karakter kebangsaan ini harus selalu dijaga dan dilesterikan agar dapat tumbuh dengan baik.

Disisi lain masih banyak anggapan dari masyarakat yang mengatakan bahwa pendidikan kita dianggap belum berkarakter dan belum mampu melahirkan warga negara yang berkualitas, baik prestasi belajar maupun berperilaku baik. Pembelajaran masih ditekankan pada fokus penguasaan materi, sementara pendidikan karakter

“kurang diperhatikan”. Hal ini terlihat ketika para siswa akan menghadapi Ujian Nasional diberi jam tambahan dengan harapan lulus semua, dengan memperoleh hasil nilai Ujian Nasional tinggi. yang belum menyentuh pendidikan karakter sebagai penunjang prestasi siswa. Padahal apabila pembelajaran dilakukan dengan penerapan pendidikan karakter, maka akan dihasilkan insan cendekia dan bernurani.

Banyak peserta didik pada jenjang pendidikan menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit dan sering menimbulkan berbagai masalah rumit untuk dipecahkan, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik. Kesalahan yang dilakukan tidak hanya bersumber dari kemampuan peserta didik yang kurang, tetapi ada faktor lain yang turut menentukan keberhasilan peserta didik dalam belajar matematika yaitu pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Agar hasil pembelajaran berhasil dengan baik, diperlukan suatu metode atau strategi yang tepat dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik dan guru (Marisanita, 2009).

Ketidakmampuan berpikir kreatif siswa dengan baik terhadap apa yang telah mereka pelajari menyebabkan rendahnya kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal matematika yang disebabkan oleh rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal itu dikarenakan di sekolah masih banyak menggunakan metode konvensional yang dilakukan secara terus menerus sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa belum maksimal.

Lingkup sasaran pembangunan karakter bangsa mencakup ranah lingkup keluarga, lingkup satuan pendidikan dan lingkup pemerintahan, lingkup masyarakat sipil, lingkup masyarakat politik, lingkup dunia usaha dan lingkup media masa (kebijakan nasional, 2010 :5-6).

Untuk melakukan pendidikan karakter diperlukan sebuah kreativitas dalam menyusun mekanisme yang mencakup model dan metodologi pendidikan. Oleh sebab itu, disini, akan mengangkat masalah tentang pembelajaran Matematika yang menekankan pada satu karakter siswa yaitu karakter rasa ingin tahu yang berbasis dengan budaya setempat.

Pada penelitian ini, karakter rasa ingin tahu yang akan diamati. Karakter rasa ingin tahu yang akan ditanamkan agar siswa mempunyai sifat keingintahuan diri yang kokoh, kuat, dan tidak mudah menyerah. Karakter rasa ingin tahu perlu ditanamkan pada siswa melalui pendekatan yang menyenangkan agar siswa tidak merasa bosan. Disini, guru sebagai pendidik harus lebih kreatif

mencari ide untuk memilih pendekatan yang tepat dalam mengembangkan rasa ingin tahu siswa.

Masalah-masalah diatas diperlukan strategi belajar baru yang lebih banyak melibatkan siswa. Strategi belajar yang mampu membuat siswa bekerja sama dan mendorong siswa dapat berpikir kreatif serta mengeksplorasi kemampuan yang dimilikinya secara mandiri. Untuk menyelesaikan masalah tersebut perlu adanya pendekatan pembelajaran yang tepat sehingga siswa dapat memahami konsep matematika dengan baik serta mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematis secara optimal. Salah satu pendekatan pembelajaran yang sesuai untuk mengatasi masalah tersebut adalah pembelajaran Open Ended berbasis etnomatematika.

Kemampuan berpikir kreatif matematis adalah kemampuan menemukan solusi masalah matematika secara mudah dan fleksibel. Menurut Livne (Mahmudi, 2010: 3), kemampuan berpikir kreatif matematis mencakup aspek-aspek kelancaran (fluency), keluwesan (flexibility), keaslian/ kebaruan (originality), dan keterincian (elaborasi). Disini untuk kelancaran berkaitan dengan banyaknyasolusi. Keluwesan berkaitan dengan ragam atau ide strategi penyelesaian masalah. Keaslian berkaitan dengan keunikan jawaban siswa. Sedangkan aspek keterincian berkaitan dengan keruntutan jawaban.

Keterampilan proses berpikir kreatif matematis siswa yang dibentuk selama proses pembelajaran adalah keterampilan proses berpikir kreatif yang harus dimiliki siswa dalam melakukan tahapan langkah proses berpikir kreatif matematis menurut De Porter dan Hernacki (dalam Hamzah dan Mohammad, 2014: 164) meliputi : (1) Persiapan, mendefinisikan masalah, tujuan atau tantangan (2) Inkubasi, mencerna fakta-fakta dan mengolahnya dalam pikiran (3) Iluminasi, memunculkan gagasan-gagasan (4) Verifikasi, memastikan apakah solusi itu benar-benar memecahkan masalah (5) Aplikasi, mengambil langkah-langkah untuk menindaklanjuti solusi tersebut.

Dalam pembentukan karakter perilaku siswa yang menjadi indikator karakter rasa ingin tahu siswa selama proses pembelajaran meliputi (1) Bertanya kepada guru dan teman tentang materi pelajaran (2) Bertanya kepada sesuatu tentang gejala alam yang baru terjadi (3) Bertanya kepada guru tentang sesuatu yang didengar dari ibu, bapak, teman, radio, atau televisi (4) Bertanya atau membaca sumber di luar buku teks tentang materi yang terkait dengan pelajaran (5) Membaca atau mendiskusikan gejala alam yang baru terjadi (6) Membaca atau mendiskusikan beberapa peristiwa alam, social, budaya, ekonomi, politik,

dan teknologi yang baru didengar (Kemendiknas, 2010).

Pembelajaran Open Ended adalah pembelajaran terbuka atau sering di kenal istilah Open Ended Learning (OEL) merupakan proses pembelajaran yang didalamnya tujuan dan keinginan individu/siswa dibangun dan dicapai secara terbuka, Hannafin, Hall, Land, & Hill (dalam Huda, 2014: 279). Pembelajaran open-ended ini menyajikan suatu permasalahan yang memiliki metode atau penyelesaian yang benar lebih dari satu, Shimada (Mahmudi, 2008: 3). Aspek keterbukaan dalam soal terbuka dapat diklasifikasikan ke dalam tiga tipe, yaitu: (1) terbuka proses penyelesaiannya, yakni soal itu beragam cara penyelesaiannya, (2) terbuka hasil akhirnya, yakni soal itu mempunyai banyak jawaban yang benar, (3) terbuka pengembangan lanjutannya, yakni ketika siswa telah menyelesaikan sesuatu, selanjutnya mereka dapat mengembangkan soal baru dengan mengubah syarat atau kondisi pada soal yang telah diselesaikan, Mahmudi (2008: 3). Sementara menurut Huda (2013: 280) sintak OEL dapat dilakukan dengan (1) menyajikan masalah (2) mendesaian pembelajaran (3) memperhatikan dan mencatat respon siswa (4) membimbing dan mengarahkan siswa dan (5) membuat kesimpulan.

Proses pembelajaran bernuansa etnomatematika menurut Ubiratan D’Ambroso tahun 1997, dalam makalahnya ia mengatakan (Orey: 2006) sebagai sesuatu yang sangat luas yang mengacu pada konteks sosial budaya, termasuk bahasa, mitos, kode perilaku, dan symbol. Kecenderungan ini termasuk teknik untuk memahami, menjelaskan, mengetahui, dan melakukan kegiatan pengkodean, mengukur, mengklasifikasi, dan menyimpulkan.

Penelitian ini bertujuan mengetahui pembelajaran matematika dengan strategi pembelajaran OEL bernuansa etnomatematika untuk menguji keefektifan terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa, menganalisis pembentukan karakter rasa ingin tahu siswa serta karakter rasa cinta budaya lokal pada materi peluang kelas XI SMA/MA.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian *mixedmethode* dengan desain *sequential exploratory*, yaitu perpaduan antara kuantitatif dan kualitatif. Dalam penelitian ini perangkat pembelajaran yang terlebih dahulu dilakukan penilaian untuk divalidasi, dinilai kevaliditasnya oleh tiga dosen ahli dan dua teman sejawat. Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data terdiri atas lembar observasi

karakter rasa ingintahu (KRIT) siswa dan keterampilan proses berpikir kreatif matematis siswa, lembar wawancara, angket karakter cinta budaya lokal (KCBL), lembar validasi perangkat pembelajaran, dan instrumen tes kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode tes, observasi serta angket.

Analisis data validitas perangkat yaitu data hasil penilaian para ahli untuk setiap aspek dari setiap perangkat yang dikembangkan dianalisis berdasarkan skor rata-rata. Skor penilaian validator dihitung dengan cara rata-rata jumlah skor perangkat pembelajaran dibagi dengan banyaknya aspek penilaian perangkat pembelajaran, (Hobri, 2010: 53). Meliputi: 1. silabus, 2. RPP, 3. Buku siswa, 4. LKPD dan 5. tes kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Perangkat pembelajaran dikatakan valid jika mendapat kategori penilaian baik dan sangat baik. Analisis tes kemampuan berpikir kreatif matematis siswa adalah soal bentuk uraian, akan dianalisis validitas reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran. Analisis data karakter rasa ingin tahu siswa dan keterampilan proses berpikir kreatif matematis siswa yang diperoleh melalui pengamatan dianalisa dengan menggunakan rating scale. Skor tertinggi tiap butir pertanyaan adalah 5 dan terendah 1.

Analisis angket karakter cinta budaya lokal siswa terhadap pembelajaran dihitung dengan cara jumlah rata-rata aspek yang direspon dibagi jumlah seluruh aspek yang direspon. Sedangkan dalam melakukan dan memberikan penilaian pada lembar angket karakter cinta budaya lokal siswa digunakan pedoman penilaian yang telah disiapkan sebelumnya oleh peneliti. Analisis uji keefektifan, uji prasyarat yang harus dilakukan adalah uji normalitas data yang bertujuan untuk mengetahui apakah data sampel berdistribusi normal atau tidak. Penerimaan H_0 dengan menggunakan signifikansi yang diperoleh dari kolom Kolmogorof-Smirnov program SPSS yaitu jika nilai sig > 5%. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas, uji ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan asumsi bahwa sampel dari populasi penelitian berawal dari kondisi yang sama atau homogen kriteria penerimaan H_0 , jika sig > 0,05. Setelah melakukan uji homogenitas langkah selanjutnya melakukan uji kesamaan rata-rata dua kelas. Dengan mengasumsikan bahwa kedua kelas mempunyai varian yang sama. Uji banding ini dilakukan dengan menggunakan SPSS yaitu independent sample test. Apabila nilai sig pada independent sample test > 5% artinya H_0 diterima atau varian dua variabel sama. Sehingga dipilih asumsi "equal variances assumed". Untuk

asumsi "equal variances assumed", jika nilai sig (2-tailed) > 5% maka H_0 diterima yang artinya rata-rata nilai tes pendahuluan kedua kelas adalah sama (Sukestiyarno, 2010:22-23).

Selanjutnya analisis data akhir dimulai dengan melakukan uji prasyarat yakni uji normalitas dan homogenitas. Data akhir adalah berupanilai tes kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Uji statistik yang digunakan untuk ketuntasan individu dalam mencapai KKM digunakan uji satupihak. Rumus yang digunakan uji t. Selanjutnya hasil tersebut dibandingkan dengan nilai t_{tabel} dengan $dk = n-1$ dengan kriteria pengujian 5%. H_0 ditolak jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ (Sudjana, 2005: 231). Uji ketuntasan klasikal digunakan uji proporsi dua pihak. Rumus yang digunakan uji z (Sudjana 2005: 234). Selanjutnya hasil tersebut dibandingkan dengan nilai Z_{tabel} dengan kriteria pengujian 5%. H_0 diterima jika $Z_{hitung} < Z_{tabel}$.

Uji beda rata-rata dua sampel untuk menguji perbedaan rata-rata kelas uji yang dikenai pembelajaran OEL berbasis etnomatematika (kelas eksperimen) dan kelas kontrol. Dengan mengasumsikan bahwa ke dua kelas mempunyai varian yang sama, rumus uji statistik yang digunakan (Sudjana 2005: 239) adalah rumus $t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{s^2(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2})}}$. Keterangan: \bar{x}_1 : Nilai rata-rata TKBK kelas eksperimen, \bar{x}_2 : Nilai rata-rata TKBK kelas kontrol, s_1^2 : varians data pada kelas eksperimen, s_2^2 : varians data pada kelas kontrol, n_1 : banyaknya subyek pada kelas eksperimen, n_2 : banyaknya subyek pada kelas kontrol.

Dengan tingkat signifikansi dipilih $\alpha = 0,05$. Menerima H_0 jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, t_{tabel} didapat dari daftar distribusi t dengan $dk = (n_1 + n_2 - 2)$.

Analisis uji regresi dalam penelitian ini dapat juga menggunakan program SPSS. H_0 ditolak jika nilai sig lebih kecil dari 5%. Selanjutnya untuk mengetahui besarnya kontribusi variabel X terhadap \hat{Y} dapat dilihat dari nilai R square (Sukestiyarno, 2012).

Untuk mengetahui peningkatan karakter rasa ingin tahu siswa dan keterampilan proses berpikir kreatif matematis siswa pada kelas yang diberlakukan pembelajaran OEL berbasis etnomatematika berdasarkan nilai dari hasil pengamatan setiap pertemuan dihitung dengan rumus gain dan dapat dilihat berdasarkan grafik peningkatan selama kegiatan pembelajaran OEL berbasis etnomatematika. Sedangkan untuk mengetahui peningkatan karakter cinta budaya lokal siswa pada kelas yang

diberlakukan pembelajaran OEL bernuansa etnomatematika berdasarkan nilai dari hasil angket siswa pada pertemuan pertama dan terakhir dihitung dengan rumus gain dan dapat dilihat berdasarkan grafik peningkatan selama kegiatan pembelajaran OEL bernuansa etnomatematika.

Tabel 1. Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran

NO	Rekapitulasi	Validator					Rata2	Kriteria
		V1	V2	V3	V4	V5		
1	Silabus	5	4,13	4,13	4,88	4,75	4,58	Sangat Baik
2	RPP	4,86	4,14	4,14	4,86	4,64	4,53	Sangat Baik
3	Buku Siswa	4,77	4	4,15	4,85	4,85	4,52	Sangat Baik
4	LKPD	4,90	4,20	4,20	4,70	4,80	4,56	Sangat Baik
5	TKBK	4,40	4,80	4,10	4,70	4,80	4,56	Sangat Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perangkat pembelajaran yang dikembangkan perlu divalidasi dan direvisi. Saran dan masukan dari semua validator dianalisis oleh peneliti untuk diadakan perbaikan. Hasil perbaikan perangkat diberikan kembali kepada validator untuk diberikan penilaian ulang, jika belum valid maka dilakukan revisi kembali, dan seterusnya hingga diperoleh perangkat pembelajaran yang valid menurut ahli. Hasil penilaian secara umum oleh validator terhadap perangkat pembelajaran yang dikembangkan disajikan dalam Tabel 1.

Berdasarkan Tabel 1 hasil validasi ahli terhadap perangkat pembelajaran menunjukkan bahwa perangkat yang dikembangkan mempunyai rata-rata pada interval 4,20 – 5,00 dengan klasifikasi sangat baik sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan, maka dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan valid.

Pembelajaran dikatakan efektif, jika tujuan yang diharapkan dari kemampuan berpikir kreatif pada kelas yang dikenai pembelajaran OEL berbasis etnomatematika minimal mencapai kategori efektif (Trianto, 2010:25) yaitu: (1) pembelajaran tuntas dengan rata-rata klasikal mencapai KKM, (2) kemampuan berpikir kreatif matematis siswa/ KBKM antara kelas eksperimen yang

menggunakan pembelajaran dengan pembelajaran OEL berbasis etnomatematika lebih baik dibandingkan kelas kontrol model ekspositori dan banyak siswa yang tuntas KKM juga lebih banyak, minimal mencapai 75% (3) ada pengaruh positif antara karakter rasa ingin tahu siswa/ KRIT siswa terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa, (4) terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswapada kelas yang dikenai pembelajaran OEL berbasis etnomatematika.

Adapun uji ketuntasan pencapaian KKM terhadap data nilai kemampuan berpikir kreatif matematis siswapada kelas eksperimen menggunakan uji rata satu pihak. Dengan rumus yang telah disebutkan di atas maka diperoleh: nilai rata-rata kelas eksperimen (\bar{x}) = 80,46; nilai rata-rata yang dihipotesis kan/KKM (μ_0) = 74,3; simpangan baku sampel (s) = 7,72; banyaknya sampel (n) = 30 dengan menggunakan taraf signifikansi 5% dan dk = (30 – 1) = 29 diperoleh nilai $t_{(1-\alpha)}$ adalah 1,70. Diperoleh $t_{hitung} = 7,42 > 1,70$ maka H_0 ditolak, artinya rata-rata kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas eksperimen atau kelas yang dikenai pembelajaran OEL berbasis etnomatematika lebih besar dari kelas kontrol. Jadi kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas eksperimen mencapai ketuntasan.

Tabel 2. Rataan Uji Banding Dua Sampel

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretasi_Pos	Eksperimen	30	80.4583	7.72286	1.41000
	Kontrol	32	74.2969	7.30898	1.29206

Tabel 3. Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.719a	.517	.500	6.506

a. Predictors: (Constant), Peng_Karakter RIT

Berdasarkan perhitungan uji beda dua proporsi diperoleh $Z_{hitung} = 1,897$ lebih besar

dari $Z_{tabel} = 1,65$ atau $1,897 > 1,65$ taraf signifikan 5%, dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima berarti dapat disimpulkan bahwa proporsi siswa pada kelas eksperimen yang mencapai KKM 70 telah melampaui 75%.

Uji perbedaan di sini dimaksudkan untuk membandingkan rata-rata variabel nilai kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas yang dikenai pembelajara OEL berbasis etnomatematika atau kelas eksperimen dengan siswa pada kelas kontrol. Dengan menggunakan rumus yang telah disebutkan di atas maka diperoleh hasil perhitungannya pada Tabel 3.

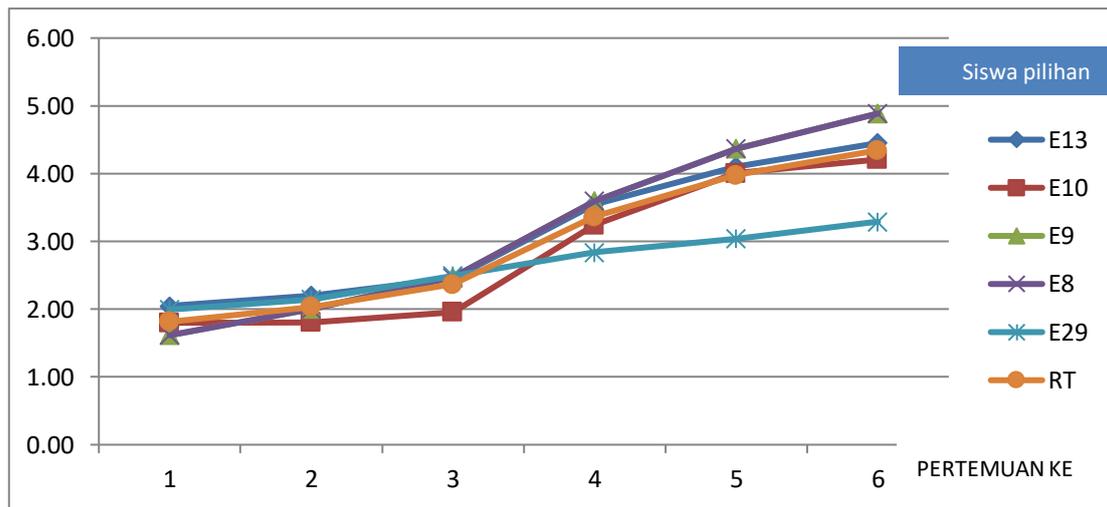
Berdasarkan perhitungan uji beda dua rata-rata diperoleh $t_{hitung} = 3,1$ dengan $dk = 30 + 32 - 2 = 60$ dan taraf signifikan 5%, dari daftar distribusi diperoleh $t_{tabel} = 1,7$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima sehingga rata-rata kelas eksperimen yaitu kelas yang dikenai pembelajaran OEL berbasis

etnomatematika lebih baik dari pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran ekspositori.

Untuk uji pengaruh, variabel bebas dalam penelitian ini adalah karakter rasa ingin tahu siswa (x) sedangkan variabel terikat adalah kemampuan berpikir kreatif matematis siswa (\bar{Y}). Data tentang karakter rasa ingin tahu siswa (x) diambil dari hasil pengamatan. Sedangkan data kemampuan berpikir kreatif matematis siswa (\bar{Y}) diambil melalui tes kemampuan berpikir kreatif matematis siswa (TKBK) yang dilaksanakan pada akhir pertemuan.

Berdasarkan data Tabel 3 di atas berarti pengaruh positif karakter rasa ingin tahu siswa terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa memberikan dukungan sebesar R square 0,52 atau 52%. Hal ini berarti kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dipengaruhi oleh karakter rasa ingin tahu siswa sebesar 52% dan yang lainnya yaitu sebesar 48% dipengaruhi oleh faktor lain.

Grafik 1 perkembangan rata-rata tiap pertemuan pengamatan karakter rasa ingin tahu siswa pilihan.

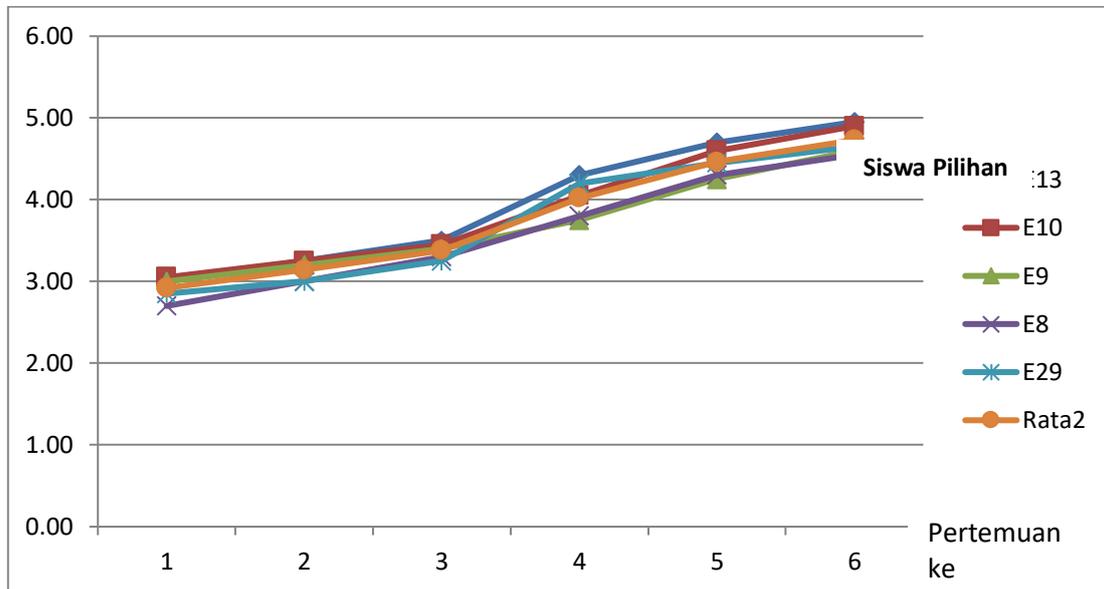


Berikut Tabel 4 yang menyajikan data uji gain karakter rasa ingin tahu dari subjek pilihan penelitian.

Tabel 4. Rekapitulasi Uji Gain Karakter Rasa ingin tahu pada Subjek Pilihan Peneliti.

Subjek	Pertemuan						Rata-rata
	I&II	II&III	III&IV	IV&V	V&VI	VI&I	
E13	0,04	0,08	0,65	0,29	0,41	0,87	0,47
E10	0,08	0,12	0,53	0,21	0,45	0,84	0,46
E9	0,01	0,05	0,73	0,65	0,43	0,95	0,36
E8	0,03	0,05	0,09	0,77	0,57	0,50	0,39
E29	0,05	0,12	0,58	0,52	0,33	0,89	0,41

Grafik 2 perkembangan rata-rata tiap pertemuan pengamatan keterampilan prosesberpikir kreatif matematis siswa pilihan.



Berikut Tabel 5 yang menyajikan data uji gain keterampilan proses berpikir kreatif matematis siswa dari subjek pilihan penelitian.

Tabel 5. Rekapitulasi Uji Gain Keterampilan Proses Berpikir Kreatif Matematis Siswa Pada Subjek Pilihan Peneliti.

Subjek	Pertemuan						Rata-rata
	I&II	II&III	III&IV	IV&V	V&VI	VI&I	
E13	0,13	0,14	0,53	0,57	0,83	0,98	0,53
E10	0,10	0,11	0,39	0,41	0,75	0,95	0,45
E9	0,10	0,11	0,22	0,40	0,47	0,80	0,35
E8	0,13	0,15	0,29	0,42	0,36	0,80	0,36
E29	0,07	0,13	0,54	0,31	0,36	0,84	0,38

Dari grafik 1 dan grafik 2 ditunjukkan bahwa selama implementasi pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran OEL berbasis etnomatematika terlihat dengan jelas adanya peningkatan karakter rasa ingin tahu siswa dan keterampilan prosesberpikir kreatif matematis pada kelima siswa pilihan. Kelima siswa pilihan tersebut mewakili siswa kelas eksperimen berdasarkan tes awal yang dilakukan oleh peneliti. Indeks gain karakter cinta budaya lokal diperoleh dari angket awal dan akhir pada 5 siswa pilihan dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6.Indeks gain Ternormalisasi Karakter Cinta Budaya Lokal

Subjek	Angket		Indeks Gain	Keterangan
	Awal	Akhir		
SP-1/E8	3,00	3,95	0,48	Sedang
SP-2/E9	3,32	4,08	0,46	Sedang
SP-3/E10	3,02	4,46	0,73	Tinggi
SP-4/E13	2,88	4,41	0,72	Tinggi
SP-5/E29	3,06	4,43	0,71	Tinggi

Berdasarkan Indeks Gain pada tabel 6 terlihat rata-rata yang diperoleh dari kelima subjek mengalami peningkatan dengan kriteria sedang. Sesuai dengan kriteria yang dirumuskan maka dapat dikatakan bahwa karakter cinta budaya lokal meningkat.

Selain dengan menggunakan indek gain, nilai angket dapat dideskripsikan sesuai dengan indikatornya yaitu ketertarikan, kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan. Analisis hasil angket karakter cinta budaya lokal dari setiap kelompok dapat dilihat pada tabel 6 diatas.

SIMPULAN

Perangkat pembelajaran dengan strategi pembelajaran open-ended learning / OEL berbasis etnomatematika pada materi peluang kelas XI SMA/MA dalam penelitian ini telah dinyatakan valid, setelah mendapatkan validasi dari tiga tim ahli (dosen) dan dua teman guru lulusan pendidikan matematika S2. Hasil analisis terhadap keefektifan pembelajaran yaitu kemampuan berpikir kreatif matematis siswa pada kelas eksperimen mencapai ketuntasan dengan melampaui 70 sebagai KKM dan proporsi lebih dari 75%. Rata-rata nilai kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas yang menggunakan pembelajaran dengan strategipembelajaran OEL berbasis etnomatematika 80,46 lebih baik dari pada kelas yang menggunakan pembelajaran model ekspositori dengan rata-rata 74,3, terdapat pengaruh positif karakter rasa ingin tahu siswa terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa sebesar 51,7% ,serta terjadi peningkatan karakter rasa ingin tahu siswa ,keterampilan proses berpikir kreatif matematis siswa, dan karakter cinta budaya lokal siswa pada kelimasiswa pilihan di kelas yang menggunakan pembelajaran dengan strategi pembelajaran OEL berbasis etnomatematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Anni, C.T. 2007. *Psikologi Belajar*. Semarang: Unnes Press.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Al-Absi, M. 2012. “The Effect of Open-ended Tasks –as an assessment tool- on Fourth Graders’ Mathematics Achievement, and Assessing Students’ Perspectives about it”. *Jordan Journal of Educational Sciences*. Vol. 9, No. 3, pp 345-351.
- Arifin, Z.2011. *Evaluasi Pembelajaran Prinsip Teknik Prosedur*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Arikunto, S. 1993. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Aqib, Z. 2015. *Pendidikan Karakter di Sekolah Membangun Karakter dan Kepribadian Anak*. Bandung: Yrama Widya.
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Gerdes, P. 1996. *On Ethnomatematics and The Transmission of Mathematical Knowledge in And Outside Schools in Africa South of The Sahara*. L’Institut Francais de Recherche Scientifique Pour Le Develeppement en Cooperation. Paris.
- Hamalik, O. 2002. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hashimoto, Y. 1997. “The Methods of Fostering Creativity through Mathematic al Problem Solving”. *ZDM*. Volume 29 No. 3. Hal 86-87.
- Hobri. 2010. *Metodologi Penelitian Pengembangan (Aplikasi Pada Penelitian Pendidikan Matematika*. Jember: Pena Salsabila.

- Huda, M. 2014. *Model- Model Pengajaran dan Pembelajaran . Isu- isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Hudojo, H. 1988. *Mengajar Belajar Matematika*. DEPDIKBUD DIRJEN DIKTI Proyek Pengembangan LPTK. Jakarta.
- Kaselin, Sukestiyarno, dan Waluya, B. 2012. Kemampuan Komunikasi Matematis Pada Pembelajaran Matematika Dengan Strategi React Berbasis Etnomatematika. *Unnes Journal of Mathematics Education Research*. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujmer>.
- Kemendiknas. 2010. *Pengembangan Pendidikan Budaya Dan Karakter Bangsa*. Pedoman Sekolah. Jakarta: Kemendiknas Balitbang Puskur.
- Klavir, R., & Hershkovitz, S. 2008. “Teaching and Evaluating ‘Open-Ended’ Problems’ *International Journal for Mathematics Teaching and Learning*. <http://www.cimt.plymouth.ac.uk/journal/klavir.pdf> (diunduh 12 April 2015).
- Kurumeh, M.S., F.O, Onah., dan A.S.Mohammed. 2012. “Improving Students’ Retention in Junior Secondary School Statistics using the Ethno-mathematics Teaching Approach in Obi and Oju Local Government Areas of Benue State, Nigeria”. *Greener Journal of Educational Research* ISSN: 2276-7789 Vol. 2 (3), pp. 054-062.
- Kwon, Oh Nam., Park, Jung Sook., and Park, Jee Hyun. 2006. Cultivating Divergent Thinking in Mathematics through an Open-Ended Approach. *Asia Pacific Education Review 2006, Vol. 7, No. 1, 51-61*.
- Mahmudi, A. 2008. “Mengembangkan soal terbuka (*Open-Ended Problem*) dalam pembelajaran matematika”. *Makalah*. Seminar Nasional Matematika dan P. Matematika FMIPA UNY Yogyakarta pada tanggal 28 Nopember 2008.
- Mahmudi, A. 2010. “Mengukur Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis”. *Makalah*. Konferensi Nasional Matematika XV UNIMA pada tanggal 30 Juni – 3 Juli 2010
- Masrukan. 2013. *Asesmen Otentik Pembelajaran Matematika*. Semarang: CV. Swadaya Manunggal.
- Munandar, S.C. Utami. 1999. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah. Petunjuk Bagi Para Guru dan Orang Tua*. Jakarta.: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- NCTM. 2003. *Principles and Standards for School Mathematics*, (www.standard.nctm.org).
- Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Diakses melalui <http://bahasa.kemdiknas.go.id/kbbi/index.php>
- Riyanto, Y. 2008. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Surabaya: Prenada Media.
- Rosa, M.& Orey, D.C. 2011. “Ethnomathematics: the cultural aspects of mathematics Etnomatemática: os aspectos culturais da matemática”. *Revista Latinoamericana de Etnomatemática*, 4(2). 32-54. Di unduh dari https://www.usd.ac.id/fakultas/pendidikan/s2_pen_matematika/f113/An%20article%20by%20Milton%20osa%20%26%20Daniel%20C.%20Orey.pdf.
- Rosa, M.& Orey, D.C. 2016. “Humanizing Mathematics through Ethnomodelling”. *Journal of Humanistic Mathematics*. Volume 6, Issue 2, July 2016. Diunduh di <https://www.cholarship.claremont.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1315&context=jhmviewcontent.cgi?article=1315&context=jhm>.
- Sardiman. 2010. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana. 2002. *Metode Statistika*. Bandung: PT. Tarsito.
- Sudjana. 1996. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2007. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, E. 2001. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sukestiyarno, YL. 2013. *Olah Data Penelitian Berbantuan SPSS*. Semarang: UNNES.
- Sukestiyarno, YL. 2014. *Statistika Dasar*. Yogyakarta: Andi Offset.

- Suprijono, A. 2011. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Syah, M. 2006. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Tim Penyusun KBBI. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kharisma Putra Utama.
- Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher
- Trianto. 2013. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Uno, HB. 2014. *Belajar dengan Pendekatan Pembelajaran Aktif Inovatif Lingkungan Kreatif Efektif Menarik*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Viseu & Oliviera. 2012. “Open-ended Tasks in the Promotion of Classroom Communication in Mathematics”. *International Electronic Journal of Mathematics Education*, Vol.4 No.2.Hal.287-300.
http://www.iejee.com/4_2_2012/IEJEE_4_2_Viseu_Oliveria_287_300.pdf
(diunduh tanggal 11 April 2015).
- Wibowo, A. 2012. *Pendidikan Karakter Strategi Membangun Karakter Bangsa Berperadaban*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Yayin Wang, A. 2011. “Contexts of Creative Thinking: A Comparison on Creative Performance of Student Teachers in Taiwan and the United States”. *Journal of International and Cross- Culture Studies*. Volume 2, Issue1,2011.Diperoleh dari <http://www.scientificjournals.org/Journals2011/articles/1490.pdf>

PENGUNAAN MODEL PBL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF

Khamdun ✉

Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan diterapkannya model PBL. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD 3 Adiwarno dengan subjek penelitian 36 siswa. Penelitian ini berlangsung empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Variabel bebas adalah model PBL dan variabel terikatnya adalah kemampuan berpikir kreatif. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan merupakan analisis kualitatif. Pada proses pembelajaran didapatkan aktifitas siswa mengalami kenaikan dengan indikator siswa melakukan empat sampai lima aktivitas yaitu mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, mencari data, mengemukakan pendapat, dan menyimpulkan. Peningkatannya pada setiap siklus mulai dari 0,05%, 17.9%, hingga 38.5%. Sedangkan pada hasil pembelajaran peningkatannya terjadi mulai prasiklus nilai rata-rata siswa sebesar 54.77, kemudian pada siklus kesatu sebesar 66.82, meningkat lagi pada siklus kedua 72.26, dan akhirnya pada siklus ketiga rata-ratanya mencapai 77.13. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dari segi proses model PBL mampu mengaktifkan siswa dan dari segi hasil model PBL juga terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa yang merupakan indikator peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa.

Kata kunci: model pembelajaran PBL, kemampuan berpikir kreatif

Abstract

The purpose of this research is to improve students' creative thinking ability by applying PBL model. This research was conducted in class IV SD 3 Adiwarno with subject of research 36 students. This research takes place in four stages: planning, implementation, observation, and reflection. The independent variable is the PBL model and the dependent variable is the ability to think creatively. Techniques of data collection using observation techniques, interviews, tests, and documentation. The data analysis used is a qualitative analysis. In the learning process, the students' activity has increased with the indicator of students doing four to five activities: asking questions, answering questions, finding data, expressing opinions, and concluding. The increase in each cycle ranges from 0.05%, 17.9%, to 38.5%. While the learning outcomes of the increase occurred starting precycle average student value of 54.77, then in the first cycle of 66.82, increased again in the second cycle 72.26, and finally in the third cycle average reached 77.13. The results of this study indicate that in terms of PBL model process can enable students and in terms of PBL model results also proved to improve student learning outcomes which is an indicator of improving students' creative thinking skills.

Keywords: PBL learning model, creative thinking ability

✉Alamat korespondensi:
Kampus UMK Gondangmanis, Bae Kudus Gd. L. Lt I PO. BOX 53 Kudus
Tlp (0291) 438229 Fax. (0291) 437198
E-mail: khamdun@umk.ac.id

ISBN: 978-602-1180-70-9

PENDAHULUAN

Peningkatan kualitas SDM di Indonesia terus diupayakan serta dikembangkan seiring perkembangan zaman yang makin global. Peningkatan SDM juga berpengaruh terhadap dunia pendidikan. Pendidikan yang pada dasarnya merupakan ujung tombak dalam pengembangan sumber daya manusia harus bisa berperan aktif untuk meningkatkan kualitas serta kuantitas. Upaya pengembangan pendidikan tersebut harus sesuai dengan proses pengajaran yang tepat agar pelajaran dapat diterima anak didik dengan baik.

Proses pengajaran dapat lebih hidup dan menjalin kerjasama di antara siswa, dengan begitu proses pembelajaran yang menggunakan paradigma lama harus diubah dengan paradigma baru sehingga dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam berpikir, arah pembelajaran yang lebih kompleks tidak hanya satu arah sehingga proses belajar mengajar dapat meningkatkan kerjasama di antara siswa dengan guru dan siswa dengan siswa, dengan demikian siswa yang kurang akan dibantu oleh siswa yang berkemampuan lebih sehingga proses pembelajaran lebih hidup dan hasilnya lebih baik.

Kegiatan pembelajaran tidak terlepas dari berbagai variabel pokok yang saling berkaitan antara kurikulum, guru/pendidik, pembelajaran, dan peserta didik. Semua komponen ini bertujuan untuk kepentingan peserta didik. Berdasarkan hal tersebut pendidik dituntut harus mampu menggunakan berbagai pendekatan pembelajaran supaya peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar yang menyenangkan. Hal ini dilatar belakangi bahwa peserta didik tidak hanya sebagai objek namun juga merupakan subjek dalam pembelajaran. Peserta didik perlu disiapkan sejak awal agar mampu bersosialisasi dengan lingkungannya sehingga guru/pendidik perlu berbagai jenis pendekatan pembelajaran.

Pemecahan masalah dan berpikir kreatif memiliki hubungan yang erat (Marcut, 2005). Krulik dan Rudnik dalam Somakim (2011: 43) mengemukakan bahwa kemampuan berpikir kreatif IPA siswa akan muncul apabila dalam pembelajaran terdapat masalah yang menjadi pemicunya. Adanya situasi *unfamiliar* atau tidak biasa dapat merangsang kemampuan berpikir kreatif IPA (Glazer, 2001: 68). Dalam pembelajaran IPA melalui pemecahan masalah, siswa harus belajar bagaimana berpikir secara kreatif. Sebaliknya, dalam melatih kemampuan berpikir kreatif diperlukan masalah IPA.

Pemecahan masalah ada hampir di setiap materi pokok dalam mata pelajaran IPA, termasuk dalam materi listrik yang diajarkan di kelas IV. Salah satu kompetensi dasar pada materi ini yaitu menyelesaikan permasalahan nyata yang terkait

listrik. Pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar ini dianggap sesuai dengan upaya peningkatan kemampuan berpikir kreatif IPA siswa melalui pemecahan masalah dengan menggunakan model pembelajaran PBL. Adanya model dan perangkat pembelajaran PBL diharapkan dapat memotivasi dan mengarahkan pembelajaran IPA yang berorientasi pada peningkatan kemampuan berpikir kreatif.

Berpikir kreatif berarti *reasonable and reflective thinking that is focused on deciding what to believe or do* (Norris dan Ennis, 1989). Ennis (1991: 6) menambahkan bahwa *this definition does emphasize reflection, rationality, and decision-making (about belief and action)*. Dacey dan Kenny dalam Desmita (2009) mendefinisikan berpikir kreatif sebagai *the ability to think logically, to apply this logical thinking to the assessment of situations, and to make good judgment and decision*. Sedangkan dalam konteks pembelajaran IPA, Glazer (2001: 68) memaknai berpikir kreatif IPA sebagai *the ability and disposition to incorporate prior knowledge, sains reasoning, and cognitive strategies to generate, prove, or evaluate unfamiliar sains situation in a reflective manner*. Ketiga pengertian tersebut menjelaskan bahwa berpikir kreatif melibatkan berpikir rasional dan reflektif untuk membuat suatu keputusan/penyelesaian yang baik dalam menghadapi situasi/masalah yang tidak biasa. Seorang pemikir kritis yang ideal dapat dicirikan dengan dua belas disposisi dan kemampuan yang saling berkaitan.

Kemampuan berpikir kreatif perlu dimiliki oleh siswa. Siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif akan cenderung menghormati dan menghargai orang lain (Ennis, 2000). Pemikir kreatif juga tidak akan menerima begitu saja cara mengerjakan sesuatu hanya karena selama ini memang begitulah cara mengerjakannya, dan mereka juga tidak menganggap suatu pernyataan benar hanya karena orang lain membenarkannya (Rahayu, 2011: 13). Karakteristik seperti ini sangat penting untuk dimiliki oleh generasi masa depan yang hidup di dunia modern. Berdasarkan hasil pra penelitian terhadap siswa kelas IV SD Adiwarno 3 di Kudus menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa masih rendah. Peneliti memberikan soal tes kemampuan berpikir kreatif kepada siswa dan melakukan wawancara terhadap mereka. Hasilnya kemampuan berpikir kreatif siswa secara klasikal termasuk dalam kehidupan nyata sebagai bentuk pengembangan pembelajaran berpikir kreatif. Peneliti mengamati bahwa soal-soal yang terdapat dalam buku siswa tersebut kurang dapat melatih siswa untuk berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki siswa tidak dapat diperoleh secara langsung, melainkan diperoleh

melalui latihan (Rofiah, 2013: 8). Siswa perlu mendapatkan kesempatan untuk melatih dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya. Guru diharapkan mampu merealisasikan suatu pembelajaran yang dapat mengaktifkan dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif pada siswa (McMurry, 1991).

Berdasarkan penjelasan tersebut perlu dilakukan suatu pembelajaran dengan suatu model pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga siswa dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa khususnya dalam belajar IPA. Selanjutnya peneliti berkeinginan melakukan penelitian tentang “Penggunaan Model PBL untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif”.

Pembelajaran merupakan kombinasi yang tersusun dari unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, serta prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran (Hamalik, 2001: 57). Menurut Corey (1986) dalam Sagala (2007: 61) pembelajaran merupakan proses di mana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkannya turut serta dalam tingkah laku tertentu pada kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran adalah subset khusus dari pendidikan. Dengan demikian, pembelajaran adalah proses terlibatnya manusia, lingkungan, prosedur, sarana, dan prasarana dalam rangka mencapai tujuan belajar mengajar.

PBL (*Problem Based Learning*) dalam bahasa Indonesia disebut PBM (Pembelajaran Berbasis Masalah) merupakan penggunaan berbagai macam kecerdasan dalam melakukan konfrontasi terhadap tantangan nyata, kemampuan untuk menghadapi segala sesuatu yang baru dan kompleksitas. Model PBL dikembangkan berdasarkan konsep-konsep Jerome Bruner. Konsep tersebut yaitu belajar penemuan atau *discovery learning*. Konsep tersebut memberikan dukungan teoritis terhadap pengembangan model PBL yang berorientasi pada kecakapan dalam memproses informasi.

Kemampuan Berpikir Kreatif

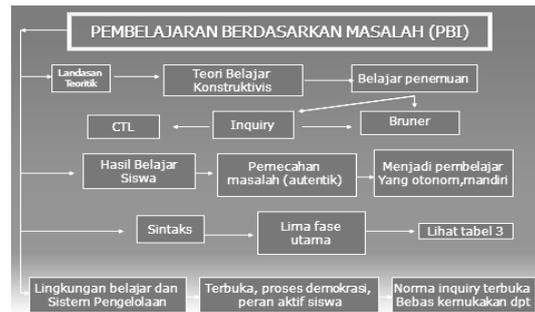
Suatu ide/kemampuan memberikan inovasi-inovasi baru berdasarkan fakta yang ditemukan menurut pengalamannya. Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan berpikir tingkat tinggi. Seseorang yang dikatakan berpikir kreatif tidak harus menciptakan hal baru, tetapi orang tersebut perlu memperbaiki hal lama untuk diolah menjadi bentuk baru yang lebih menarik, unik, atau lain dari biasanya.

Mengukur kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik dapat dilihat dari beberapa indikator yang dijadikan sebagai tolak ukur. Indikator itu

meliputi keluwesan berpikir, kelancaran berpikir, keaslian berpikir, elaborasi, menilai, rasa ingin tahu, imajinatif, merasa tertantang oleh kemajemukan, berani mengambil resiko, serta sikap menghargai.

Problem Based Learning (PBL) dan Pembelajaran IPA

Model pembelajaran PBL secara sistematis bisa dideskripsikan pada Gambar 1 Model Pembelajaran PBL serta pada Gambar 2 Sintaks Pembelajaran PBL.



Gambar 1. Model Pembelajaran PBL

FASE - FASE	PERILAKU GURU
Fase 1 Orientasi siswa kepada masalah	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan tujuan, logistik yg dibutuhkan • Memotivasi siswa terlibat aktif pemecahan masalah yg dipilih
Fase 2 Mengorganisasikan siswa untuk belajar	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas bel yg berhub dg Masalah tersebut
Fase 3 Membimbing penyelidikan individu dan klp	<ul style="list-style-type: none"> • Mendorong siswa utk mengumpulkan informasi yg sesuai, melaksanakan eksperimen utk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah
Fase 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu siswa dal merencanakan dan menyiapkan karya yg sesuai spt laporan, model dan berbagi tugas dengan teman
Fase 5 Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	<ul style="list-style-type: none"> • Mengevaluasi hasil belajar tentang materi yg th dipelajari / meminta klp presentasi hasil kerja

Gambar 2. Sintaks Pembelajaran PBL

Menurut Arends (2004), ada tiga hasil belajar (*outcomes*) yang diperoleh pembelajar dengan PBL yaitu: (1) inkuiri dan ketrampilan melakukan pemecahan masalah, (2) belajar model peraturan orang dewasa (*adult role behaviors*), serta (3) ketrampilan belajar mandiri (*skills for independent learning*). Pembelajar yang melakukan inkuiri saat pembelajaran pasti menggunakan ketrampilan berpikir tingkat tinggi (*higher-order thinking skill*) di mana mereka melakukan operasi mental seperti induksi, deduksi, klasifikasi, dan *reasoning*. Karakteristik lingkungan belajar model pembelajaran PBL yaitu keterbukaan, keterlibatan peserta didik secara aktif, dan atmosfer kebebasan intelektual.

Pembelajaran Berbasis Masalah sangat tepat dalam merealisasikan tujuan pendidikan fisika (Tobin, 1986; AAAS, 1993). Saat ini, pendidik banyak menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis masalah dalam pendidikan fisika (Lazear, 1991; Treagust & Peterson, 1998; Gallagher et al.,

1999; Slavin, 1999; Greenwald, 2000; Yuzhi, 2003; Şenocak, 2005; Wilson, 2005; Kilic, 2006). Fakta bahwa pendidikan IPA didasarkan pada keduanya, praktek dan interpretasi, yaitu berhubungannya dengan kehidupan nyata, serta pembelajaran berbasis masalah memfasilitasi keduanya. Fokus pembelajaran pada PBL merupakan masalah yang dipilih sehingga pembelajar tidak hanya mempelajari konsep-konsep yang berhubungan dengan masalah tetapi juga metode ilmiah untuk memecahkan masalah. Pembelajar tidak hanya harus memahami konsep yang relevan dengan masalah yang menjadi pusat perhatian namun juga harus memperoleh pengalaman yang berhubungan dengan keterampilan menerapkan metode ilmiah pada pemecahan masalah serta menumbuhkan pola dalam berpikir kritis.

PBL dimulai dengan suatu permasalahan yang memicu ketidakseimbangan kognitif pada diri pembelajar. Keadaan ini bisa mendorong rasa ingin tahu sehingga memunculkan bermacam-macam pertanyaan di sekitar masalah. Bila pertanyaan-pertanyaan itu telah muncul dalam diri pembelajar maka motivasi intrinsik mereka dalam belajar pasti tumbuh. Pada kondisi ini diperlukan peran guru sebagai fasilitator dalam mengarahkan pembelajar tentang pengetahuan yang diperlukan dalam memecahkan masalah, apa yang harus dilakukan, atau bagaimana melakukannya dan seterusnya. Penerapan PBL saat pembelajaran mampu mendorong pembelajar mempunyai inisiatif dalam belajar secara mandiri. Pengalaman sangat diperlukan untuk kehidupan sehari-hari di mana berkembangnya pola kerja serta pola pikir seseorang yang bergantung pada bagaimana dia membelajarkan dirinya. Lebih lanjut lagi, PBL juga bertujuan membantu pembelajar belajar secara mandiri. Pembelajaran PBL dapat diterapkan jika didukung oleh lingkungan belajar yang konstruktivistik.

Arends (2004) mengemukakan ada lima fase yang perlu dilakukan dalam mengimplementasikan PBL. Fase-fase tersebut merujuk pada tahapan praktis yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran dengan PBL sebagai berikut.

Fase 1: Mengorientasikan siswa/mahasiswa pada masalah

Awal pembelajaran dimulai dengan menjelaskan tujuan dan aktivitas yang akan dilakukan. Saat menggunakan PBL, tahapan ini begitu penting di mana guru/dosen perlu menjelaskan dengan rinci apa yang harus dilakukan oleh pembelajar dan juga dosen. Di samping proses yang berlangsung, sangat penting juga dijelaskan bagaimana guru/dosen melakukan evaluasi proses

pembelajaran. Ini sangat penting untuk memberi motivasi supaya siswa bisa terlibat dalam pembelajaran yang dilakukan.

Fase 2: Mengorganisasikan pembelajar untuk belajar

Selain mengembangkan keterampilan memecahkan masalah, PBL juga mendorong siswa/mahasiswa untuk belajar berkolaborasi. Pemecahan masalah sangat membutuhkan kerjasama. Guru/dosen bisa memulai pembelajaran dengan membentuk kelompok-kelompok, di mana masing-masing kelompok akan memilih dan memecahkan masalah berbeda. Prinsip-prinsip pengelompokan dalam pembelajaran kooperatif dapat digunakan dalam konteks ini seperti: kelompok supaya dibuat heterogen, pentingnya interaksi antar anggota, komunikasi efektif, adanya tutor sebaya, dan lain sebagainya. Guru/dosen sangat penting memonitor serta mengevaluasi hasil kerja masing-masing kelompok dalam menjaga kinerja dan dinamika selama belajar kelompok. Sesudah pembelajar diorientasikan pada masalah dan peserta didik telah membentuk kelompok belajar, maka guru/dosen dan pembelajar menetapkan subtopik yang spesifik, tugas penyelidikan, serta jadwal. Tantangan utama bagi guru/dosen pada tahap ini yaitu mengupayakan supaya pembelajar aktif terlibat dalam sejumlah kegiatan penyelidikan dan hasil-hasil penyelidikan dapat menghasilkan penyelesaian terhadap permasalahan.

Fase 3: Membimbing penyelidikan individu dan kelompok

Penyelidikan merupakan ruh dari PBL. Setiap situasi permasalahan membutuhkan teknik penyelidikan berbeda, akan tetapi pada umumnya tentu melibatkan karakter yang identik, yaitu pengumpulan data dan eksperimen, berhipotesis dan penjelasan, serta memberikan pemecahan. Pengumpulan data dan eksperimentasi merupakan aspek yang penting. Pada tahap ini, guru/dosen perlu mendorong pembelajar untuk mengumpulkan data dan melaksanakan eksperimen mental maupun aktual hingga mereka benar-benar memahami dimensi situasi dari permasalahan. Tujuannya supaya pembelajar mengumpulkan cukup informasi untuk menciptakan dan membangun idenya sendiri. Di fase ini seharusnya lebih dari sekadar membaca masalah-masalah dalam buku-buku. Guru/dosen membantu pembelajar dalam mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya dari berbagai sumber dan guru/dosen selayaknya mengajukan pertanyaan kepada pembelajar agar berfikir tentang masalah dan ragam informasi yang dibutuhkan agar bisa sampai pada pemecahan masalah yang bisa dipertahankan. Jika pembelajar sudah mengumpulkan cukup data dan memberikan

permasalahan tentang fenomena yang mereka selidiki, selanjutnya mereka perlu mulai menawarkan penjelasan dalam bentuk hipotesis, penjelesan, serta pemecahan. Selama pengajaran saat fase ini, guru/dosen mendorong pembelajar agar menyampikan semua ide-idenya dan menerima penuh semua ide tersebut. Guru/dosen juga harus mengajukan pertanyaan yang membuat mahasiswa berfikir tentang kelayakan hipotesis serta solusi yang mereka buat dan bagaimana kualitas informasi yang dikumpulkan.

Fase 4: Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

Tahap penyelidikan dilakukan dengan menciptakan hasil karya dan memamerkannya. Selayaknya hasil karya lebih dari sekadar laporan tertulis, namun juga dapat berupa suatu *video tape* (yang menunjukkan situasi masalah dan pemecahan yang diusulkan), model (perwujudan secara fisik dari situasi masalah dan pemecahannya), program komputer, dan sajian multimedia. Tentunya kecanggihan hasil karya sangat dipengaruhi tingkat berfikir pembelajar. Pada akhirnya, pembelajar nantinya bisa memamerkan hasil karyanya dan guru/dosen berperan sebagai organisator pameran.

Fase 5: Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Fase ini adalah tahap terakhir PBL. Fase ini dimaksudkan membantu pembelajar menganalisis serta mengevaluasi pada proses, keterampilan, penyelidikan, dan intelektual yang mereka gunakan. Guru/dosen meminta pembelajar agar merekonstruksi pemikiran dan aktivitas yang telah dilakukan selama proses belajarnya.

Berpikir Kreatif

Pemikiran kreatif dapat diperoleh dari upaya berpikir kreatif. Pemikiran kreatif menghasilkan kreativitas. Hilgard berpandangan bahwa “berpikir kreatif” merupakan suatu bentuk pemikiran yang berusaha menemukan hubungan-hubungan baru, mendapatkan jawaban, metode atau cara-cara baru dalam menanggapi suatu masalah, atau menghasilkan bentuk-bentuk artistik baru (Uno, 2014: 113). Pandangan tersebut selaras bahwa berpikir kreatif dapat dipandang sebagai kemampuan melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan (Guilford dalam Munandar, 2012: 31). *Creative thinking is mental activity included originality, sharp insight, and generating process* (Sukmadinata dalam Rohaeti, 2010). Ini berarti bahwa berpikir kreatif merupakan aktivitas mental yang memiliki keaslian, wawasan tajam, dan proses

pengembangan. Di sisi lain Yudha (dalam Rohaeti, 2010) menjelaskan bahwa:

Stated five steps of creative thinking those are: orientation of problem: formulate problem, and identify component of the problem; preparation: collecting relevant information to the problem, incubation: taking a rest for a moment, when problem solving process was stag, illumination: looking for ideas and insight for solving problem; and verification: testing and assessing the solution critically.

Penjelasan di atas mengartikan bahwa ada beberapa tahap proses berpikir kreatif yaitu merumuskan masalah, mengumpulkan informasi yang relevan terhadap permasalahan, inkubasi (istirahat sejenak dari penyelesaian masalah yang sedang berlangsung), iluminasi (mencari ide dan wawasan untuk penyelesaian masalah), dan verifikasi (pengujian dan pengembangan solusi yang lebih kritis).

Ciri-Ciri Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif seseorang dapat dilihat dari hasil kreativitasnya dalam bentuk sikap atau pemikiran. Penilaian tingkat berpikir kreatif seseorang dapat juga dilihat dari beberapa aspek yang terlihat. Filsaisme (dalam Fauziah, 2011) mengungkapkan bahwa berpikir kreatif adalah proses berpikir yang memiliki kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian atau originalitas (*originality*), dan merinci atau elaborasi (*elaboration*). Munandar (2012: 43) mengungkapkan terdapat empat kriteria dari berpikir kreatif yaitu kelancaran, kelenturan, keaslian (orisinalitas), dan kerincian (elaborasi).

METODE PENELITIAN

Strategi yang digunakan dalam penelitian adalah desain eksploratoris. Strategi ini diterapkan dengan pengumpulan dan analisis kuantitatif pada tahap pertama yang diikuti oleh pengumpulan dan analisis data kuantitatif pada tahap pertama yang diikuti oleh pengumpulan dan analisis data tahap kedua yang dibangun berdasarkan hasil awal kuantitatif. Penelitian tahap pertama melibatkan satu kelas sampel. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tahap pertama berupa: dokumentasi, tes tertulis dan angket

HASIL DAN PEMBAHASAN

Selama proses pengimplementasian pengembangan model PBL untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif diadakan evaluasi yang digunakan untuk menilai pencapaian sasaran-sasaran pembelajaran. Evaluasi dalam

pengembangan model ini terdiri dari dua kegiatan, yaitu evaluasi proses dan hasil. Evaluasi proses dilakukan melalui observasi atau pengamatan perilaku siswa pada saat merumuskan masalah, menentukan hipotesis dan diskusi selama proses pembelajaran berlangsung yang dilakukan oleh guru dan peneliti yang kemudian hasilnya dipadukan. Perilaku siswa yang diamati mencakup; mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, mencari informasi, dan menyimpulkan. Evaluasi hasil dilakukan melalui tes tertulis berbentuk tes essay. Pengukuran atau tes pada evaluasi hasil dilakukan satu kali yaitu setelah selesai siklus yang dilakukan setiap akhir siklus baik pada siklus kesatu, kedua, maupun ketiga. Hasil pengukuran tersebut dikemukakan secara rinci sebagai berikut:

Evaluasi Proses

Hasil observasi aktivitas siswa dalam siklus kesatu, kedua, dan ketiga mengalami perkembangan yang cukup menggembirakan pada peningkatan aktivitas siswa yaitu: 1) terjadinya penurunan siswa yang kurang aktif dengan indikator hanya satu aktivitas saja yang didominasi dengan mencari data atau informasi saja dari 46.2%, 28.3%, 10.2%, 2) terjadinya kenaikan kategori aktivitas sedang dengan indikator siswa melakukan dua sampai tiga aktivitas yang kebanyakan didominasi aktivitas; mencari informasi, bertanya, dan menyimpulkan mulai dari 48.7%, 49.51%, hingga 53.8%, hal ini terjadi karena aktivitas siswa naik, dan 3) terjadi kenaikan aktivitas siswa dengan indikator siswa melakukan empat sampai lima aktivitas yaitu mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, mencari data, mengemukakan pendapat, dan menyimpulkan yang naik mulai dari 0,05%, 17.9%, hingga 38.5%.

Evaluasi Hasil

Evaluasi hasil belajar dilakukan sesudah kegiatan pembelajaran dalam setiap siklus. Data awal pembelajaran diperoleh bahwa nilai rata-rata pada prasiklus sebesar 54.77 dengan standar deviasi 18.58. Sedangkan rata-rata pada siklus kesatu sebesar 66.82 dengan standar deviasi 12.69. Data tersebut menunjukkan bahwa rata-rata nilai yang diperoleh siswa pada siklus kesatu lebih besar 12.05 jika dibandingkan dengan rata-rata sebelum tindakan. Dilihat dari simpangan baku antara prasiklus dan siklus kesatu menunjukkan bahwa skor simpangan baku prasiklus lebih besar dari simpangan baku siklus kesatu. Hal ini berarti bahwa kemampuan siswa sebelum dilakukan siklus kesatu lebih bervariasi jika dibandingkan dengan setelah dilaksanakan siklus kesatu terlihat bahwa kemampuan siswa cenderung lebih merata.

Pada siklus kedua nilai rata-rata 72.26 dengan standar deviasi 11.59, dari data tersebut

menunjukkan bahwa rata-rata nilai yang diperoleh siswa pada siklus kedua lebih besar 5.44 jika dibandingkan dengan rata-rata siklus kesatu. Jika dilihat dari simpangan baku antara siklus kesatu dan siklus kedua menunjukkan bahwa skor simpangan baku siklus kesatu lebih besar dari simpangan baku pada siklus kedua. Hal ini berarti bahwa kemampuan siswa pada siklus kedua memperlihatkan kecenderungan lebih merata.

Pada siklus ketiga nilai rata-rata sebesar 77.13 dengan standar deviasi 11.53, dari data tersebut menunjukkan bahwa rata-rata nilai yang diperoleh siswa pada siklus ketiga lebih besar 4.871 jika dibandingkan dengan rata-rata siklus kedua. Dilihat dari simpangan baku antara siklus kedua dan siklus ketiga menunjukkan bahwa skor simpangan baku siklus kedua lebih besar dari simpangan baku pada siklus ketiga. Hal ini berarti bahwa kemampuan siswa pada siklus ketiga memperlihatkan kecenderungan lebih merata.

SIMPULAN

Model pembelajaran PBL yang digunakan mampu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa selama proses pembelajaran hal terlihat dari segi proses maupun hasil.

- a. Dari segi proses model ini mampu mengaktifkan siswa yang tercermin dari aktivitas yang meningkat dari tiap siklus berupa aktivitas mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, mencari data, mengemukakan pendapat, menyimpulkan upaya merumuskan masalah, membuat hipotesis, mencari data, membuktikan hipotesis, dan membuat rekomendasi.
- b. Dari segi hasil, model ini juga terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa yang merupakan indikator peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Savin-Baden, M. 2003. *Facilitating Problem-based Learning*. Berkshire: The Society for Research into Higher Education & Open University Press.
- Savin-Baden, M. & Major, C.H. 2004. *Foundations of Problem-based Learning*. New York: Open University Press, McGraw - Hill Education.
- Arends, R.I. 1997. *Classroom Instruction and Management*. New York: The McGraw-Hill Companies, Inc.
- Arends, R.I. 2001. *Learning to Teach* (Fifth ed.). Boston: McGraw-Hill.
- Arends, R.I. 2004. *Guide to Field Experiences and Portfolio Development to Accompany*

- Learning to Teach, Sixth Edition*. Boston: McGraw-Hill Higher Education.
- Armanto, D. dkk. 2004. *Pengembangan Model Pembelajaran Matematika Berbasis Kompetensi dan Berkonteks lokal Bagi guru dan Siswa SD/MI di Sumatera Utara. (Penelitian Hibah Bersaing)*. Medan: Unimed.
- Bodner, M. 1986. "Constructivisme: A Theory of Knowledge". *Journal of Chemical Education*. 63 (10), 873-877.
- Dahar, R. W. 1988. "Konstruktivisme dalam Mengajar dan Belajar: Pidato Pengukuhan Jabatan Guru Besar Tetap pada FPMIPA IKIP Bandung, Bandung.
- Delisle, R. 1997. *How to Use Problem-based Learning in The Classroom*. Alexandria, Virginia: ASCD.
- Harahap, M.B. 2005. *Efek Model Pembelajaran Konstruktivis Kognitif-Sosial dan Non Konstruktivis Konvensional terhadap Hasil Belajar Fisika Dasar Mahasiswa Program S-1 PMIPA LPTK-FKIP Universitas. (Disertasi)*. Bandung: PPs UPI Bandung
- Joyce, B. *et al.* 1992. *Models of Teaching* (Fourth ed.). Massachusetts: Allyn and Bacon.
- Joyce, B. *et al.* 2000. *Models of Teaching* (Sixth ed.). Boston: Allyn and Bacon.
- Savin-Baden, M. 2003. *Facilitating Problem-based Learning*. Berkshire: The Society for Research into Higher Education & Open University Press.
- Savin-Baden, M. & Major, C.H. 2004. *Foundations of Problem-based Learning*. New York: Open University Press, McGraw - Hill Education.
- Sinaga, B. 2007. *Pengembangan Model Pembelajaran Matematika Berdasarkan Masalah Berbasis Budaya Batak. (Disertasi)*. Surabaya: PPs UNESA Surabaya.
- Van dan Berg, Euwe (Editor). 1991. *Miskonsepsi Fisika dan Remediasi*. Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana.
- Van Heuvelen, Alan. 1992. "Models of Learning and Teaching", Dalam Diane Grayson (Eds.). *Workshop on Research in Science and Mathematics Education, Proceedings*, Cathedral Peak, South Africa.



PROSIDING 2018

**PRODI PGSD & Pend MATEMATIKA
FKIP UNIVERSITAS MURIA KUDUS**