**OPTIMALISASI *ACTIVE LEARNING* DALAM PEMBELAJARAN FISIKA
BERBASIS LINGKUNGAN TAU SAMAWA TERHADAP *CHARACTER
BUILDING***

Tursina Ratu, Muhammad Erfan
Dosen Program Studi Pendidikan Fisika Universitas Samawa
E-mail: ¹tursina_ratu@yahoo.com, ²erfun1234@gmail.com

Abstrak

Keberhasilan bangsa dalam mencapai tujuannya, tidak hanya ditentukan oleh sumber daya alamnya saja melainkan juga dipengaruhi oleh kualitas sumber daya manusia sebagai ujung tombaknya. Bangsa dikatakan besar apabila bangsa tersebut memiliki karakter yang baik. Penentuan karakter dapat ditentukan dari *character building*. *Character building* merupakan proses pengaktualisasian nilai budaya dalam kehidupan sehari-hari sebagai cerminan diri dalam kehidupan individu maupun bermasyarakat yang berharkat dan bermartabat. Nilai dari *character building* dapat diterapkan dalam pembelajaran *active learning* melalui lingkungan tau samawa. Sehingga siswa ke depannya benar-benar memiliki konsep dasar yang berkarakter. Kondisi ini memungkinkan siswa memiliki kesiapan dalam menghadapi tantangan globalisasi, salah satunya MEA.

Kata Kunci: *Active Learning, Lingkungan Tau Samawa. Character Building,*

PENDAHULUAN

Indonesia adalah salah satu negara kepulauan yang memiliki banyak wilayah yang terbentang di sekitarnya. Ini menyebabkan keanekaragaman suku, adat istiadat dan kebudayaan dari setiap suku di setiap wilayahnya. Hal ini sungguh sangat menakjubkan karena Indonesia memiliki wilayah dengan keanekaragaman suku, agama, budaya dan bahasa, namun bangsa Indonesia dapat hidup rukun satu sama lainnya.

Sumbawa merupakan salah satu bagian dari wilayah Indonesia yang terletak di Pulau Sumbawa, bagian dari Provinsi Nusa Tenggara Barat (NTB). Provinsi NTB terdiri atas Pulau Lombok dan Pulau Sumbawa. Pulau Lombok memiliki masyarakat yang bernotabene suku sasak, sedangkan Pulau Sumbawa memiliki masyarakat yang bersuku samawa dan mbojo. Sumbawa memiliki keberagaman adat istiadat dan kebudayaan yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran siswa. Seperti nilai keramahan, kejujuran, kerjasama.

Tugas utama guru/dosen adalah membelajarkan siswa, yaitu mengkondisikan siswa agar dapat belajar aktif, sehingga potensi dirinya (kognitif, afektif, dan psikomotorik) berkembang dengan maksimal. Siswa yang belajar aktif, melalui partisipasi dalam setiap kegiatan pembelajaran, secara tidak langsung akan terlatih dan terbentuk kompetensi yaitu memiliki kemampuan untuk melakukan sesuatu yang sifatnya positif dan pada akhirnya memiliki *life skill* sebagai bekal hidup dan penghidupannya.

Life skill dapat dimiliki oleh siswa, apabila guru/dosen mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi kegiatan pembelajaran. Salah satu faktor yang berperan kegiatan pembelajaran adalah model belajar. Model pembelajaran menyajikan bagaimana cara membelajarkan siswa dengan tahap dan kondisi yang beragam. Adanya model pembelajaran yang bervariasi dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan.

Permasalahannya adalah bentuk pembelajaran di sekolah saat ini cenderung masih menggunakan strategi pembelajaran ekspositori atau *exposition*. Strategi pembelajaran *exposition* merupakan strategi yang menyajikan bahan pelajaran dalam bentuk jadi kepada siswa sehingga siswa dituntut untuk menguasai bahan tersebut. Jika ditinjau dari strategi

ekspositori, guru/dosen bertugas sebagai penyampai pesan/informasi belajar. Sehingga strategi pembelajaran *exposition* atau ekspositori cenderung menyebabkan siswa/mahasiswa menjadi pasif. Keterlibatan siswa dalam mencari dan menjangkau informasi/materi dalam pembelajaran sangat minim.

Dimiyati (2001) menyatakan bahwa pembelajaran mahasiswa di Indonesia kurang menonjolkan kemampuan 3M (membaca, menulis, memikir), O (observasi), dan 3E2T (ekspresi estetis, etis, epistemis, teknologis, teologis). Kondisi ini memberikan gambaran bahwa dosen selaku aktor utama di kelas memiliki fungsi penting dalam menyajikan, menjelaskan, menganalisis dan mempertanggungjawabkan “*body of material*” di perkuliahan.

Menyimak kondisi tersebut, menunjukkan bahwa secara tidak langsung keadaan di sekolahpun dapat terjadi seperti itu. Guru menjadi pengendali dalam hal proses pembelajaran terutama dalam penyampaian materi. Siswa bermain peran sebagai aktor pasif karena hanya menghafal materi yang disampaikan dan mereproduksi materi tersebut ketika ujian. Bentuk komunikasi searah yang berlangsung dalam proses pembelajaran di sekolah berdampak pada rendahnya inisiatif siswa untuk berpartisipasi langsung dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini perlu diubah, yaitu menggunakan pendekatan pembelajaran yang dapat memposisikan siswa sebagai subyek didik yang secara aktif dan kreatif secara emosional.

Mewujudkan pembelajaran yang aktif bagi siswa, maka guru perlu menggunakan pendekatan pembelajaran yang berbeda. Pemanfaatan pembelajaran *active learning* melalui lingkungan tau samawa memungkinkan siswa menjadi lebih aktif. Pemanfaatan lingkungan tau samawa dengan menyisipkan permainan tradisional dalam pembelajaran *active learning* memberi kesempatan kepada siswa menguasai konsep dasar yang berkarakter.

PEMBAHASAN

Pada masa pemerintahan orde lama, sistem pemerintahan desa di Sumbawa dipegang oleh seorang gabung yang dibantu oleh beberapa *tau loka karang* sebagai penasihat yang berasal dari setiap kelompok kekerabatan penghuni kampung. Gabung juga dibantu oleh malar sebagai pengatur dan pembagi air pada lahan pertanian, dan juga dibantu oleh seorang mandur yang bertindak sebagai penghubung antara kepentingan masyarakat dengan pemerintahan desa. Pola perkampungannya berbentuk kelompok rumah, setiap kelompok masih memiliki ikatan kekerabatan yang disatukan oleh sebuah pagar kampung.

Tata letak rumah selalu menyesuaikan dengan pengetahuan masyarakat mengenai urat tanah yang dalam pelaksanaannya hanya bisa diketahui oleh sandro atau dukun. Setiap kepala keluarga memiliki tanggung jawab adat membantu membangun rumah anggota kelompok yang baru secara gotong royong di bawah komando tau loka karang, demikian konsep itu dirumuskan dengan nama bayar siru atau balas budi, sehingga anggota kelompok yang melanggar akan dikucilkan. Konsepsi bayar siru ini masih berlaku hingga sekarang, terutama di kampung-kampung di daerah pedesaan.

Berdasarkan sejarah singkat kebudayaan masyarakat Samawa tersebut, menunjukkan bahwa banyak tersirat nilai karakter. Tradisi samawa lainnya yang mencerminkan karakter samawa adalah permainan pake. Permainan *pake* jika dirujuk dalam bahasa Indonesia adalah permainan gangsing. Permainan jenis ini terbuat dari kayu yang dipahat dengan berbentuk lancip pada bagian ujungnya. Ukuran kayu yang dipahat cukup bervariasi, sesuai dengan jenis permintaan. Ukuran kecil sebesar kepalan tangan anak kecil sedangkan ukuran besar sebesar kepalan orang dewasa.

Permainan pake dimainkan dengan cara menggunakan tali yang dililitkan pada badan peke yang telah dipahat sebelumnya. Selanjutnya, pake tersebut dihentakkan pada permukaan tanah dengan cara menarik lilitan tersebut hingga menyebabkan pake tersebut berputar pada porosnya. Pake memiliki aturan dalam cara bermain. Aturan tersebut lebih menekankan nilai karakter seperti kejujuran, terbuka, saling menghargai, dan sportivitas.

Permainan pake juga dapat disisipkan dalam pembelajaran fisika, karena permainan pake secara tidak langsung menerapkan konsep fisika.

Konsep fisika yang berlaku dalam permainan pake adalah gaya gesek, hukum Newton I dan II, serta gerak melingkar. *Gaya gesek*, dalam permainan ini terjadi ketika pake bergesekan dengan lantai atau tanah. Gaya gesek terjadi diakibatkan oleh gerakan *pake* yang berlawanan dengan arah putar *pake*. Dengan kata lain, jika pake berputar ke kanan, maka gaya gesek akan berputar ke kiri berlawanan dengan arah putar *pake*. *Hukum Newton I*, terjadi ketika *pake* diam maka pake tersebut akan tetap diam. Agar pake tersebut bergerak dari keadaan diam kecepatan tertentu maka harus ada gaya luar yang membuat *pake* tersebut bergerak. Kondisi ini sesuai dengan Hukum Newton I bahwa sebuah benda yang bergerak dengan kecepatan tetap akan terus bergerak dengan kecepatan tersebut kecuali ada gaya resultan bekerja pada benda itu. percepatan yang ditimbulkan oleh gaya yang bekerja pada sebuah benda akan sebanding dengan besarnya gaya, dan searah dengan gaya tersebut akan tetapi berbanding terbalik dengan massa kelembaman benda. Hal ini menunjukkan bahwa semakin besar gaya yang bekerja pada pake maka semakin besar percepatan yang dihasilkan pake tersebut, begitu pula sebaliknya.

Menyimak tata aturan dan konsep fisika yang terkandung dalam permainan pake tersebut, menunjukkan bahwa kebudayaan samawa memiliki banyak kebermanfaatan. Selain dapat dijadikan sebagai ajang permainan daerah, juga permainan ini terdapat konsep fisika. Oleh sebab itu, permainan pake dapat dijadikan sebagai bahan ajar untuk menarik minat dan motivasi belajar siswa. Permainan pake juga sarat akan nilai karakter yang sudah pasti dapat disisipkan dalam pembelajaran fisika. Kondisi ini memungkinkan pembelajaran fisika menjadi pembelajaran berbasis lingkungan tau samawa yang menarik dan berkarakter.

Bonwell dan Eison (1991) menyatakan bahwa pembelajaran adalah “belajar aktif” dengan melibatkan siswa dalam sejumlah aktivitas instruksional seperti berpikir dan melakukan sesuatu tentang apa yang mereka lakukan. Kondisi ini memberlakukan guru sebagai fasilitator saja sedangkan siswa dituntut untuk lebih berperan aktif secara mandiri dalam mengembangkan kemampuan berpikirnya dan melakukan aktivitas apapun dalam kegiatan pembelajaran. Dengan kata lain, guru berperan sebagai pemberi stimulus kepada siswa untuk dapat lebih aktif karena dalam proses pembelajaran yang lebih ditonjolkan adalah partisipasi siswa dalam melakukan peran di segala aktivitas. Proses pembelajaran ini cenderung menempatkan siswa untuk lebih mendominasi.

Belajar aktif, dapat diperoleh dengan menerapkan model pembelajaran *active learning*. Melalui pembelajaran *active learning* siswa dapat lebih aktif dalam mencari dan mengumpulkan materi/informasi sebagai bahan pembelajaran sehingga keterampilan proses siswa lebih menonjol. Dengan demikian, siswa lebih mudah dan cepat menguasai konsep. Melalui pembelajaran *active learning*, guru dapat menyisipkan lingkungan tau samawa. Lingkungan tau samawa yang dikembangkan berupa permainan tradisional. Permainan tradisional samawa selain sarat akan nilai karakter juga menerapkan konsep dasar fisika sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran.

Character building dalam pembelajaran sangatlah penting mengingat karakter mempunyai makna atau nilai yang sangat mendasar untuk mempengaruhi segenap pikiran, tindakan dan perbuatan siswa dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Nilai yang terkandung berupa nilai kejuangan, semangat, kebersamaan atau gotong royong, kepedulian, sopan santun, persatuan dan kesatuan, kekeluargaan, dan tanggung Jawab. Akan tetapi nilai karakter tersebut akan memudar jika pihak sekolah dan orang tua tidak menanamkan pendidikan karakter sejak dini.

Kondisi ini menggambarkan secara jelas dari berbagai contoh faktual. Beberapa di antaranya sebagian besar korban pengguna *drugs* adalah siswa, maraknya aksi tawuran di kalangan pelajar maupun mahasiswa, lebih ironisnya adalah adanya sikap *bully* yang dilakukan oleh siswa di lingkungan sekolah. Potret tersebut memberi contoh konkrit bahwa sebagian besar siswa telah mengalami demoralisasi. Hal ini menjadi permasalahan yang

seharusnya menjadi sorotan yang lebih bagi kementerian pendidikan. Betapa tidak, sebagai siswa yang notabenenya adalah generasi penerus bangsa, diharapkan memiliki karakter terdidik dan jiwa kepemimpinan yang baik untuk kemajuan dirinya dan bangsanya.

Berkaca pada fakta tersebut, siswa saat ini berada dalam zona krisis moral. Siswa sudah tidak menjwai nilai karakter sebagai warisan dan ciri khas masyarakat, bangsa dan negara. Oleh karena itu, *character building* bagi siswa perlu digalakkan. Nilai karakter dapat disisipkan melalui permainan tradisional samawa yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran model *active learning*.

Active learning atau pembelajaran “belajar aktif” dapat dikembangkan ke dalam 8 tahap, yaitu: 1) *Orientasi* Guru/dosen mendeskripsikan cakupan materi yang berkaitan dengan permainan tradisional samawa (permainan *pake*), menyampaikan tujuan, prosedur pembelajaran, dan alternatif bahan sumber belajar yang berkaitan dengan lingkungan tau samawa; 2) *Pembentukan kelompok*: Guru/dosen mengidentifikasi karakteristik siswa, dan membentuknya menjadi beberapa kelompok beserta jumlah anggotanya; 3) *Penugasan*: Guru/dosen memberi kisi-kisi materi yang berkaitan dengan permainan *pake* dan memberikan tugas berupa pertanyaan kepada setiap kelompok siswa untuk didiskusikan dan menyusun jawaban dalam bentuk bahan presentasi; 4) *Eksplorasi*: siswa bersama kelompoknya mencari berdiskusi dan menjawab semua pertanyaan yang diberikan; 5) *Presentasi Materi dalam Kelas*: Guru/dosen mengundi kelompok yang harus mempersentasikan, menanyakan kepada seluruh siswa tentang kejelasan inti materi yang berkaitan dengan permainan *pake* yang telah dipresentasikan, memberi kesempatan pada anggota lain dari kelompok penyaji untuk memperjelas penyajian materi; 6) *Pengecekan Pemahaman dan Pendalaman Materi*: Guru/dosen menunjuk 2 - 4 siswa secara acak di luar kelompok penyaji untuk mempresentasikan ulang materi yang tentang permainan *pake* sesuai dengan pemahamannya secara bergantian; 7) *Refleksi dan Umpan Balik*: Guru/dosen menjelaskan kembali beberapa pertanyaan yang belum terjawab dengan benar dan jelas oleh kelompok penyaji, dan tidak lupa memberikan rangkuman materi yang berkaitan permainan untuk mempertegas pemahaman siswa, dan memberi kesempatan setiap siswa untuk bertanya, dan menanggapi pertanyaan siswa lainnya; 8) *Evaluasi Formatif*: Guru/dosen memberikan beberapa pertanyaan singkat untuk dikerjakan oleh setiap siswa dengan cepat secara tertulis.

KESIMPULAN

Pembangunan pendidikan yang tidak berbasis pendidikan karakter telah terbukti hanya menghasilkan SDM yang bersifat mekanis dan kurang kreatif. Oleh karena itu, pembelajaran *active learning* berbasis lingkungan tau samawa melalui permainan tradisional yaitu permainan *pake* dalam pembelajaran fisika diharapkan mampu mengembangkan keaktifan dan karakter siswa. Siswa yang aktif, secara tidak langsung dapat mengembangkan keterampilan berpikir sehingga memungkinkan siswa menguasai konsep fisika. Karakter diperoleh dari *character building* yang diajarkan melalui permainan tradisional. Dengan demikian, siswa ke depannya benar-benar memiliki konsep dasar yang berkarakter. Kondisi ini memungkinkan siswa memiliki kesiapan dalam menghadapi tantangan globalisasi, salah satunya MEA.

DAFTAR PUSTAKA

Anonim. 2012. Kebudayaan Suku Tau Samawa. [Online]. Tersedia: <http://gokilgila.blogspot.co.id/2012/01/kebudayaan-suku-tau-samawa-suku-sumbawa.html>, diakses hari Rabu, tanggal 23 November 2016.

- Abdullah, L. 2015. Tau Samawa dalam Slogan Sabalong Samalewa. [Online]. Tersedia: <https://lukmanabdullah89.wordpress.com/2015/01/30/tau-samawa-dalam-slogan-sabalong-samalewa/> diakses hari Rabu, tanggal 23 November 2016.
- Bonwell, C.C. dan Eison, J.A. (1991) *Active Learning: Creating Excitement in the Classroom*.ERICDigest.[Online].Tersedia:http://www.eric.ed.gov/ERICDocs/data/ericdocs2sql/content_storage_01/0000019b/80/23/6e/bd.pdf [diakses hari Rabu, tanggal 23 November 2016.
- Dimyati, M. (2001). *Dilema Pendidikan Ilmu Pengetahuan*. Cet.1. Malang: Ikatan Profesi Teknologi Pendidikan Indonesia Cabang Malang bekerjasama dengan Prodi tep PPS Universitas.