PROSIDING SENADA 2019

SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR

**Sinergitas Pendidikan Dasar & Revolusi
Industri 4.0 dalam Mengembangkan
Karakter & Motorik
Generasi Milenial**

Surabaya, 28 September 2019

PENERBIT BINA GURU

PROSIDING

**SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR
(SENADA) PERTAMA
TAHUN 2019**

**“Sinergitas Pendidikan Dasar & Revolusi Industri 4.0 dalam
Pengembangan Karakter dan Motorik Generasi Milenial”**

Surabaya, 28 September 2019

Oleh: Bina Guru
ISBN: 978-623-7563-03-7

PROSIDING

Seminar Nasional Pendidikan Dasar (SENADA) Pertama Tahun 2019

“Sinergitas Pendidikan Dasar & Revolusi Industri 4.0 dalam Pengembangan Karakter dan Motorik Generasi Milenial”

Steering Committee

1. Lina Wijayanti, M.Pd.
2. Mohammad Zahri, M.Pd.

Editor Committee

1. Adhy Putri Rilianti, M.Pd.
2. Wulida Arina Najwa, M.Pd.
3. Rizky Kusuma Wardani, M.Pd.
4. M. Misbachul Huda, M.Pd.
5. Slamet Widodo, M.Pd.

Division

1. Koordinator Lapangan : Wahed Dussawal
2. Acara : Muhammad Hatim
3. Administrasi : Rizki Alvin Rahmatullah
4. Dokumentasi : Muhammad Ihdal Husnayain
5. Konsumsi : Ahmad Hafidz Kurniawan
6. Hubungan masyarakat : Moh. Miftachul Huda

Reviewer

Dr. Wuri Wuryadani, M.Pd.

Setting & Typeset

1. Amar
2. M. Alvin Busyro
3. John Kennedy

Cover

Syahril

Penerbit

Bina Guru

ISBN: 978-623-7563-03-7

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrahim

Alhamdulillahirobbilalamin, puji syukur ke hadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan hidayah yang telah diberikan kepada kita semua, sehingga buku Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar (SENADA) Pertama tahun 2019 dengan tema “Sinergitas Pendidikan Dasar dan Revolusi Industri 4.0 dalam Mengembangkan Karakter dan Motorik Generasi Milenial” pada tanggal 28 September 2019 dapat terwujud. Tema tersebut dipilih dengan alasan untuk memberikan perhatian dunia akademik tentang pentingnya pendidikan karakter dan motorik anak dalam menghadapi era teknologi dalam revolusi industri 4.0.

Para akademisi nasional telah banyak menghasilkan penelitian yang berkaitan dengan pendidikan dasar, namun masih banyak yang belum didiseminasikan dan dipublikasikan secara luas, sehingga tidak dapat diakses oleh masyarakat yang membutuhkan. Atas dasar tersebut, SENADA ini menjadi salah satu ajang bagi para akademisi nasional untuk mempresentasikan penelitiannya, sekaligus bertukar informasi dan memperdalam masalah penelitian, serta mengembangkan kerjasama yang berkelanjutan.

Seminar ini diikuti oleh peneliti-peneliti dari berbagai bidang ilmu dari seluruh Indonesia, yang telah membahas berbagai bidang kajian dalam bidang pendidikan dasar dalam rangka memberikan pemikiran dan solusi untuk memperkuat peran Indonesia dalam menghadapi revolusi industri 4.0. Artikel yang terkumpul dari para akademisi tersebut kemudian dihimpun dalam satu prosiding. Buku prosiding tersebut memuat sejumlah artikel hasil penelitian yang telah dilakukan oleh para pakar, praktisi, dan mahasiswa pendidikan dasar baik di sekolah maupun di perguruan tinggi yang dikumpulkan dan ditata oleh tim panitia seminar nasional pendidikan dasar tersebut. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini perkenankan kami mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ketua STKIP Al Hikmah, Bapak Mohammad Zahri, M.Pd. yang telah memfasilitasi semua kegiatan seminar nasional pendidikan dasar ini.
2. Bapak/Ibu dosen dan mahasiswa segenap panitia seminar nasional pendidikan dasae, yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pemikirannya demi suksesnya kegiatan ini.
3. Bapak/Ibu dosen, Bapak/Ibu guru, dan mahasiswa penyumbang artikel hasil penelitiannya dalam kegiatan ini.

Semoga buku prosiding ini dapat memberi kemanfaatan bagi kita semua, untuk kepentingan pengembangan ilmu, pendidikan, dan teknologi. Di samping itu, diharapkan juga dapat menjadi referensi bagi upaya pembangunan bangsa dan negara.

Terakhir, tiada gading yang tak retak. Mohon maaf jika ada hal-hal yang kurang berkenan. Saran dan kritik yang membangun tetap kami tunggu demi kesempurnaan buku prosiding ini.

Surabaya, 28 September 2019

Bina Guru

STKIP Al Hikmah

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
 Pengembangan Motorik Siswa Sekolah Dasar di Era Revolusi Industri 4.0	
Fattah Hanurawan	1
Pengembangan Soal Kognitif <i>Higher Order Thinking Skills</i> Materi IPA pada Pembelajaran Tematik SD Kelas VI	
Adhy Putri Rilianti & Trias Mira Hastuti	7
Optimalisasi Pembimbingan Akademik Mahasiswa melalui Pemetaan Kompetensi Personal	
Andi Wibowo & Nurul Lail Rosyidatul Mu'ammah	12
Pemanfaatan Media Video Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar	
Anggra Lita Sandra Dewi & Lailatul Mubarakah	21
Pengembangan Kit IPA Sederhana Materi Magnet dengan Pendekatan <i>Guided Discovery</i> untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis pada Siswa Sekolah Dasar	
Anna Roosyanti & Frisca Miranda Pasaribu.....	28
Studi Komparasi Logika Berhitung Siswa SD dan Calon Guru SD di Surabaya	
Azhar Chairin, Muhammad Hatim, & Lina Wijayanti	35
Literasi Abad 21: Apakah Berhubungan dengan Keterampilan Menulis?	
Cholifah Tur Rosidah	40
Penerapan Media Pembelajaran <i>Board Game</i> Adaptasi Permainan Monopoli dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar	
Diah Yovita Suryarini & Magdalena Kunthie Retnaningtyas	45
Pengaruh Model Pembelajaran Mitigasi Bencana terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar	
Diyas Age Larasati & Putri Wulandari	52
Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal Semarang	
Dwi Putriana Naibaho & Lailatul Fitriyah	58
Pola Asuh Orang Tua terhadap Pendidikan Karakter Disiplin dan Tanggung Jawab Anak Kelas IV SDN Saobi I	
Firman Tsabbitt Abqari	63
Penerapan Media Video dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada Siswa Sekolah Dasar	
Friendha Yuanta & Rissanti Ayudita Oktaviery Gultom	69
Keterampilan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> di Sekolah Dasar	

Henik Nur Khofiyah, Anang Santoso, & Sa'dun Akbar	73
Analisis Alur Berpikir Siswa SD Laboratorium Unesa tentang Logika Berhitung	
Lina Wijayanti & Sri Lestari	79
Botazel (<i>Block Botani Puzzle</i>): Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif sebagai Upaya Menanamkan Minat Bertani dan Minat Baca bagi Siswa Sekolah Dasar	
Lindawati	84
Mengukur Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar dengan Tes Tulis Mengacu pada Indikator <i>Facione</i>	
M. Misbachul Huda	91
Analisis Keterampilan Sosial Anak Tunagrahita Ringan di Sekolah Dasar Inklusi	
Melik Budiarti & Candra Dewi	98
Profil Perkuliahan Mahasiswa PGSD UM dengan Model Learning Cycle 5E untuk Menanamkan Konsep Permutasi dan Kombinasi	
Mochamad Bahtiar Arif, Armando. G. Orlando Nguru, Oktania Anggraini Wulandari, Firman Tsabit Abqari	103
Hubungan Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Macromedia Flash untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Kelas VI SD pada Materi Bangun Datar	
Patri Janson Silaban & Asnita Hasibuan	109
<i>Role Playing</i> dalam Peningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar	
Reza Syehma Bahtiar & Ilham Nuril Fahmi	118
Praktik Teori Humanisme, Pengaruhnya terhadap Literasi Digital dan Kemampuan Berinovasi Mahasiswa	
Rizal, Arif Firmansyah, & Muhammad Aqil	123
Urgensi Literasi Digital Era Revolusi Industri 4.0 di Kalangan Siswa Sekolah Dasar	
Rizky Kusuma Wardani & Wahed Dussawal	133
Pengukuran Karakter Teladan Mahasiswa Calon Guru Sekolah Dasar Pra-Perkuliahan Habitiasi	
Slamet Widodo & Muchlisin	139
Guru Sejati Berhati Mulia dan Ketahananmalangan Menerapkan Pembelajaran Tematik Terpadu	
Sugeng & Marzuki	144
Media Pembelajaran Tematik <i>Adobe Flash</i> Berbasis Kearifan Lokal Malang Selatan di Sekolah Dasar	
Tety Nur Cholifah & Luthfiatus Zuhroh	152
Kemampuan Motorik Kasar Anak Berdasarkan Pengaruh Ekonomi Keluarga	
Titik Rohmatin & Budhi Rahayu Sri Wulan	158
Pengembangan Modul <i>Pop Up Book</i> Pada Pembelajaran Di Kelas V Sekolah Dasar	
Titik Rohmatin & Satrio Wibowo	164
Desain Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Berbasis Permainan Tradisional Egrang	
Wulida Arina Najwa & Muhammad Feri Fadli	170

Web Enhanced Course Berbasis Information Technology sebagai Penunjang Keterampilan Berpartisipasi Siswa Sekolah Dasar

Yudha Popiyanto & Salsabila Rafidah Ulfah Rusmi 177

Literasi Digital dengan Media Software Aplikasi Materi IPS SD untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Zuni Eka Tiyas Rifayanti 182

PENGEMBANGAN MOTORIK SISWA SEKOLAH DASAR DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

Fattah Hanurawan

Program Studi Psikologi Universitas Negeri Malang

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan secara kritis kajian tentang pengembangan keterampilan motorik siswa sekolah dasar di Era Revolusi 4.0. Penelitian ini berpendekatan kualitatif dengan jenis penelitian hermeneutika. Alat pengumpul data dalam penelitian ini adalah teks tertulis yang terkait dengan psikologi pendidikan, psikologi perkembangan, dan pendidikan sekolah dasar, serta revolusi industri 4.0. Teks tertulis tersebut dikumpulkan melalui jurnal dan buku ilmiah yang relevan. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah teknik analisis isi hermeneutika. Metode validasi hasil dalam penelitian ini adalah melalui metode triangulasi terhadap data-data yang telah terkumpul. Hasil penelitian menunjukkan: Perkembangan motorik adalah perkembangan fisik, penguatan tulang, otot, serta kemampuan bergerak, dan kemampuan menyentuh segenap fenomena material yang ada di sekeliling anak. Pengembangan keterampilan motorik siswa sekolah dasar sangat penting di Era Revolusi 4.0. Pendidikan dasar Indonesia perlu mempersiapkan siswanya untuk siap hidup di alam masyarakat 4.0 sebagai salah satu pilihan pekerjaan atau pilihan berwirausaha. Perkembangan fisik yang menekankan pada motorik halus di era 4.0 perlu diseimbangkan dengan perkembangan motorik kasar agar tercapai kesehatan fisik siswa. Ergonomi di lingkungan pendidikan dapat membantu kesehatan fisik siswa yang berinteraksi dengan komputer.

Kata-Kata kunci: motorik, siswa, sekolah dasar, era revolusi industri 4.0

PENDAHULUAN

Pendidikan sekolah dasar adalah pendidikan yang menjadi dasar bagi pendidikan lanjut di sekolah menengah dan perguruan tinggi. Keberhasilan siswa di level pendidikan dasar akan banyak membantu keberhasilan mereka pada lebih pendidikan lebih tinggi maupun keberhasilan dalam berbagai kehidupan lain.

Agar siswa dapat mencapai keberhasilan dalam pendidikan maka sekolah, orang tua, dan masyarakat perlu memahami karakteristik perkembangan siswa. Perkembangan anak di sekolah dasar meliputi perkembangan di area kognitif, sosial emosional, dan fisik. Dalam perkembangan fisik, siswa di sekolah dasar perlu memiliki keterampilan motorik sebagai salah satu modal penting dalam menjalani kehidupan. Terkait perkembangan masyarakat dunia yang telah mencapai era revolusi 4.0 maka pendidikan sekolah dasar perlu memberikan fasilitasi agar perkembangan motorik siswa sekolah dasar menjadi aktual sesuai dengan potensi-potensi yang ada dalam dirinya. Ini terjadi karena dalam paradigma kecerdasan majemuk, kecerdasan kinestetik atau kecerdasan motorik menjadi salah satu jenis kecerdasan yang penting bagi kehidupan manusia. Kecerdasan kinestetik menjadi penting terutama dalam rangka menjawab atau memecahkan masalah-masalah yang berhubungan dengan masalah gerak di lingkungan kita (berjalan, mengendarai mobil atau sepeda motor, olah raga / bermain, bersosialisasi, berumah tangga, atau bekerja dengan komputer di kantor).

Berdasarkan arti penting keterampilan motorik maka pada kesempatan ini dilakukan kajian tentang pengembangan keterampilan motorik siswa sekolah dasar di Era Revolusi 4.0.

METODE

Eksplorasi tentang pengembangan motorik siswa sekolah dasar di era revolusi industri 4.0 dilakukan melalui pendekatan kualitatif (Hanurawan, 2016). Penelitian berpendekatan kualitatif ini menggunakan jenis penelitian hermeneutika. Penelitian hermeneutika adalah suatu jenis penelitian kualitatif yang bertujuan mengungkap makna yang terkandung dalam teks (Vieira & de Querios, 2017).

Objek utama dalam penelitian ini adalah pengembangan motorik siswa sekolah

dasar di era revolusi industri 4.0. Alat pengumpul data dalam penelitian ini adalah teks tertulis yang terkait dengan psikologi pendidikan, psikologi perkembangan, dan pendidikan sekolah dasar, dan revolusi industri 4.0. Teks tertulis tersebut dikumpulkan melalui jurnal dan buku ilmiah yang relevan.

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah teknik analisis isi hermeneutika (*hermeneutics content analysis*). Tahap-tahap analisis data dalam teknik analisis isi hermeneutika adalah sistematisasi, pemberian kode, kategorisasi, interpretasi, pemahaman, dan refleksi (Vieira & de Querios, 2017). Metode validasi hasil dalam penelitian ini adalah melalui metode triangulasi terhadap data-data yang telah terkumpul.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Perkembangan Motor Siswa Sekolah Dasar

Perkembangan motorik atau perkembangan fisik adalah perkembangan fisik, penguatan tulang, penguatan otot, kemampuan bergerak, dan kemampuan menyentuh segenap fenomena material yang ada di sekeliling anak. Perkembangan motor anak dapat dikategorisasikan menjadi dua, yaitu:

1. Motor halus (gerakan kecil pada tangan, jari, kaki, pergelangan tangan, jari kaki, bibir, dan lidah)
2. Motor kasar (gerakan pada otot besar seperti berjalan, melompat, duduk, dan berlari)

Berdasar pengertian perkembangan motorik tersebut maka kemudian dapat diajukan pengertian perkembangan motor siswa sekolah dasar. Perkembangan motorik siswa sekolah dasar adalah perkembangan motorik adalah perkembangan fisik, penguatan tulang, penguatan otot, kemampuan bergerak, dan kemampuan menyentuh segenap fenomena material pada anak sekolah dasar. Siswa sekolah dasar di Indonesia berkisar pada usia 6 tahun sampai dengan 13 tahun. Dalam psikologi perkembangan, kisaran usia tersebut adalah dalam periode perkembangan anak dan pubertas atau remaja awal.

Perkembangan keterampilan motorik dimulai dari tubuh bagian dalam (*inner body*) sampai dengan tubuh bagian luar (*outer body*). Tubuh bagian dalam meliputi kepala, lengan, dada, lengan, dan paha. Tubuh

bagian luar meliputi tangan, kaki, jari tangan, dan jari kaki.

Perkembangan motorik memiliki makna penting untuk perkembangan anak, termasuk pada anak sekolah dasar. Ini terjadi karena perkembangan motorik anak berkaitan dengan area-area perkembangan yang lain, seperti area perkembangan sosial emosional dan area perkembangan kognitif. Implikasi perkembangan motorik yang baik adalah adanya perkembangan yang baik pula untuk perkembangan sosial emosional dan perkembangan kognitif seorang anak. Perkembangan motorik yang baik akan membantu hubungan interpersonal dan komunikasi interpersonal (berbicara maupun menulis) (sosial emosional) seseorang dengan lingkungan sosialnya. Perkembangan motorik yang baik juga akan membantu cara berpikir (kognisi) seorang anak dalam mempersepsi lingkungannya secara lebih akurat, seperti membaca buku atau memahami informasi dari internet dan melakukan pencarian informasi pada media internet.

Anak memasuki kelas 1 sekolah dasar sebagai masa peralihan atau masa transisi dari suatu periode perkembangan yang pesat pada masa anak awal (*early childhood*) menuju perkembangan bertahap pada masa anak tengah dan masa anak akhir. Beberapa tahun kemudian pada saat anak mulai memasuki kelas atas maka mereka akan mengakhiri masa anak dan memasuki masa pra-remaja.

Perkembangan fisik siswa pada saat di sekolah dasar mengalami perkembangan yang lambat dibanding perkembangan pada saat mereka di masa perkembangan anak awal. Perkembangan fisik mereka melambat pada periode sekolah dasar kelas-kelas awal. Ukuran tubuh anak perempuan relatif lebih pendek dan lebih kecil dibanding anak laki-laki sampai mereka menginjak usia 9 tahun. Pada usia 9 tahun tinggi dan berat anak perempuan dan anak laki-laki adalah relatif seimbang. Pada kelas-kelas awal sekolah dasar siswa dibantu untuk mengembangkan keterampilan motorik dasar yang terkait penjagaan keseimbangan tubuh. Keterampilan motorik dasar yang terkait penjagaan keseimbangan tubuh adalah berlari, melompat, dan melempar.

Anak perempuan di kelas 5 sekolah dasar memiliki tubuh yang lebih besar, lebih berat, dan lebih kuat dibanding anak laki-laki

yang setahun lebih lambat. Anak perempuan di kelas 6 dapat dikatakan mendekati puncak perkembangan fisik dan memasuki periode perkembangan remaja, sedang laki-laki secara perlahan mengalami kemajuan perkembangan fisik dan memasuki usia remaja pada usia 13 sampai dengan 16 tahun (Slavin, 2006).

Revolusi Industri 4.0

Revolusi Industri 4.0 adalah revolusi industri yang menekankan konsep perusahaan atau dunia usaha yang menggunakan mesin dengan dibantu konektivitas wireless dan sensor yang terkoneksi dalam suatu sistem yang dapat memvisualisasikan keseluruhan produksi dan melakukan pembuatan keputusan-keputusan yang bersifat mandiri. Industri 4.0 adalah industri yang mengaplikasikan otomatisasi dan pertukaran data dalam teknologi manufaktur dan proses yang meliputi sistem siber-fisik, internet, internet industri, komputer awan, dan kecerdasan buatan. Dalam bahasa sehari-hari industri 4.0 dapat disebut sebagai industri pintar yang menggunakan bantuan internet dan sepenuhnya menggunakan peralatan komputer (Wikipedia, 2019).

Masyarakat revolusi Industri 4.0 adalah masyarakat yang berada pada revolusi industri berbasis informasi yang merupakan perkembangan lanjut dari revolusi-revolusi perkembangan masyarakat 1.0, masyarakat 2.0, dan masyarakat 3.0. Masyarakat 1.0 adalah masyarakat yang hidup dalam usaha-usaha perburuan. Masyarakat 2.0 adalah masyarakat yang hidup dalam usaha-usaha pertanian. Masyarakat 3.0 adalah masyarakat yang hidup dalam usaha-usaha industri yang masih bersifat konvensional. Pada masyarakat 4.0 terjadi perkembangan industri yang berbasis pada teknologi informasi (Salgues, 2018). Revolusi industri 4.0 pada masyarakat 4.0 menggambarkan keadaan masyarakat informasi seperti telah diprediksi keberadaannya oleh ahli futurologi Barat, yaitu Toffler (1980).

Pengembangan Motorik Siswa Sekolah Dasar di Era Revolusi Industri 4.0

Salah satu tugas pendidikan adalah untuk mempersiapkan generasi muda untuk hidup di masa kini maupun di masa datang. Tugas pendidikan ini juga diemban oleh pendidikan formal yang paling awal di Indonesia, yaitu pendidikan dasar atau

pendidikan sekolah dasar. Dalam hal ini pendidikan dasar Indonesia perlu mempersiapkan siswanya untuk siap hidup di dalam masyarakat 4.0 sebagai salah satu pilihan pekerjaan atau pilihan berwirausaha.

Untuk mempersiapkan siswa pendidikan dasar atau sekolah dasar siap hidup di era 4.0 maka kurikulum pendidikan dasar perlu diarahkan untuk mencapai tujuan pengembangan kecakapan hidup (life skills) penggunaan komputer dan internet. Apabila dihubungkan dengan perkembangan motorik, keterampilan hidup itu adalah yang terkait dengan motorik halus, seperti penggunaan mata, jari, telinga dan sejenisnya. Keterampilan hidup terkait penggunaan motorik halus terkait penggunaan motorik halus tersebut dapat dilatih sejak dini dengan mengintegrasikan dengan pelatihan ketrampilan kognitif dan sosial emosional (perkembangan moral). Pelatihan sejak dini tersebut dapat dilakukan melalui pengenalan komputer dan internet dalam proses pembelajaran atau bahkan secara ekstrim membangun semacam sekolah pintar (smart school). Lingkungan semacam ini yang merupakan miniatur masyarakat 4.0 dapat membiasakan siswa untuk hidup di dalam masyarakat berbasis komputer di masa kini maupun di masa mendatang. Ini berarti pendidikan dasar perlu membiasakan siswa untuk menstimulasi melatih penggunaan motorik halus dalam menggunakan komputer maupun instrumen sejenis.

Kemajuan teknologi adalah dua sisi mata uang. Di satu sisi memberikan dampak positif berupa kemudahan-kemudahan hidup, namun di sisi lain terdapat potensi bahaya yang perlu diperhatikan sehingga aplikasi teknologi canggih tidak menjadi semacam bom waktu atau memiliki efek bumerang bagi perkembangan siswa sebagai manusia. Dampak negatif kehidupan berbasis komputer di antaranya adalah terhadap perkembangan sosial emosional, perkembangan kognitif, dan perkembangan fisik atau perkembangan motorik.

Keberadaan piranti elektronik yang terkait dengan realitas sosial masyarakat 4.0 dapat mengakibatkan beberapa dampak negatif, di antaranya adalah:

1. Keberadaan telepon pintar yang dapat mengganggu perkembangan aspek fisik, emosi, sosial, dan intelektual.
 - a. Aspek fisik. Anak yang terlalu banyak menggunakan telepon pintar kurang

melakukan pergerakan yang itu akan mengganggu kesehatan fisik secara umum dan mengganggu kesehatan mata anak.

- b. Aspek sosial emosional. Anak hanya belajar jenis-jenis emosi yang terespresi secara tulis dan artifisial. Ini berarti mereka mereka tidak banyak mempraktekkan ekspresi emosi secara verbal dan langsung dengan orang lain.
 - c. Aspek kognitif. Dalam penulisan pesan singkat anak tidak menggunakan bahasa yang baku. Pembiasaan penggunaan bahasa yang baku menunjukkan tingkat intelektualitas seseorang. Penggunaan telepon pintar yang berlebihan akan mengganggu waktu belajar anak sehingga melemahkan prestasi belajar anak (Hanurawan, 2016).
2. Keberadaan media internet dapat mengganggu perkembangan aspek fisik, sosial emosional, dan kognitif.
 - a. Aspek fisik. Penggunaan media internet secara berlebihan sampai menimbulkan keadaan adiksi dalam diri seseorang menimbulkan gangguan kesehatan fisik, seperti kelancaran peredaran darah, kesehatan jantung, dan cedera tulang belakang.
 - b. Aspek emosional. Anak tidak terbiasa melakukan praktik ekspresi emosi secara langsung dalam suatu hubungan interpersonal.
 - c. Aspek sosial. Anak terbiasa berinteraksi interpersonal dan sosial secara artifisial melalui berbagai media jejaring sosial tanpa memperhatikan prinsip-prinsip etika sosial yang menjadi pengarah hubungan interpersonal dan hubungan sosial dalam masyarakat nyata. Interaksi interpersonal dan sosial secara artifisial di dunia internet tidak memberikan pengetahuan dan keterampilan sosial yang signifikan ketika mereka hadir di dalam dunia interpersonal dan sosial yang bersifat nyata dan langsung.
 - d. Aspek kognitif. Anak jarang melakukan akses terhadap situs-situs yang mampu merangsang perkembangan intelektual anak.

Khusus dalam perkembangan fisik yang menekankan pada motorik halus pada diri siswa maka agar terjadi keseimbangan perkembangan motorik halus dan perkembangan kasar maka siswa pun perlu dibiasakan untuk mengaktifkan motorik kasar mereka. Keseimbangan itu diperlukan agar kesehatan fisik mereka menjadi terjaga di masa kini maupun di masa mendatang. Ini berarti dalam pendidikan dasar diperlukan kepada mereka untuk mengembangkan motorik kasar dalam berbagai kegiatan untuk membiasakan mereka hidup sehat secara fisik. Kegiatan-kegiatan yang dapat menjadi dasar hidup fisik sehat adalah melalui olah raga, bermain, menari, dan kegiatan-kegiatan pergerakan yang melatih motorik kasar.

Ergonomi dan Kesehatan Fisik Siswa

Berdasar pada pengembangan motorik sehat dan seimbang siswa sekolah dasar maka dalam psikologi ada satu bidang psikologi yang mempelajari hubungan yang erat antara lingkungan fisik dan kemudahan perilaku manusia. Bidang tersebut adalah ergonomi. Ergonomi dapat didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari, menjelaskan, mengontrol, meramalkan, merekayasa, dan memecahkan masalah faktor performansi manusia yang dihubungkan dengan tugas-tugas atau pekerjaan-pekerjaan yang harus diselesaikan, alat-alat pekerjaan, dan lingkungan pekerjaan. Secara umum, ilmu semacam ini memiliki arah untuk membantu kenyamanan manusia dalam beraktivitas di lingkungan kerja dan membantu keselamatan manusia dalam bekerja.

Komponen-komponen dalam organisasi sekolah, seperti kepala sekolah, guru dan administrator sekolah, harus memahami prinsip-prinsip ergonomi. Pemahaman terhadap prinsip-prinsip ergonomi sangat berguna untuk dirinya sendiri sebagai pribadi, dirinya sebagai profesional, bagi sejawat, dan bagi para siswa. Prinsip-prinsip ergonomi itu dapat membantu tercapainya tujuan-tujuan pendidikan secara umum dan tujuan-tujuan pembelajaran secara khusus di sekolah.

Siswa, guru, dan administrator perlu beraktivitas dalam cara-cara yang efektif, aman, dan nyaman ketika menggunakan perangkat lunak dan komputer (perangkat keras). Dalam konteks ini aplikasi pengetahuan tentang ergonomi dapat membantu kelancaran aktivitas-aktivitas secara efektif, aman, dan nyaman. Dalam hal ini kesehatan

guru, siswa, dan administrator adalah salah satu kondisi yang utama dalam proses pendidikan dan pembelajaran (Zunjic dkk., 2015).

Secara umum, pada penghujung abad ke 20 dan awal abad ke 21 sudah banyak sekolah di Indonesia, termasuk untuk anak sekolah dasar, memanfaatkan piranti komputer sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Berdasar kenyataan itu maka merupakan suatu hal yang penting bagi seorang guru untuk memiliki pengetahuan tentang aplikasi ergonomi dalam pemanfaatan komputer. Pemanfaatan komputer dalam jangka waktu yang panjang dan terus menerus dapat menyebabkan cedera tubuh, seperti gangguan-gangguan muskuloskeletal atau mungkin cedera otot yang lain.

Beberapa strategi yang dapat dilakukan agar menghindarkan seseorang dari cedera tubuh adalah sebagai berikut:

1. Istirahat secara teratur

Dalam upaya menurunkan prevalensi terjadinya kemungkinan resiko gangguan-gangguan muskuloskeletal maka diperlukan istirahat secara teratur. Istirahat secara teratur ini terutama perlu bagi orang-orang yang memanfaatkan komputer dalam waktu yang panjang, termasuk guru. Saran yang dapat diberikan terkait dengan ini adalah pengubahan posisi tubuh setiap 40 menit pada saat mengoperasikan komputer.

2. Merancang tempat kerja (*work station*) komputer dalam suasana yang lebih nyaman.

Ini dapat dilakukan dengan menyusun peralatan komputer, sehingga monitor secara langsung berada di hadapan pemakai atau pengguna komputer. Demikian pula puncak layar komputer seharusnya pada sekitar daerah pandangan mata.

3. Posisi kibir ditempatkan di depan tubuh dan berada pada lokasi yang memudahkan jangkauan apabila siku (*elbow*) bergerak pada sudut 90 derajat.

4. Posisi tikus (*mouse*) juga ditempatkan di depan tubuh dan berada pada lokasi yang memudahkan jangkauan apabila tangan bergerak pada saat mengoperasikan komputer.

5. Dalam lingkungan kelas, guru tidak harus terlalu membungkuk pada saat

menjangkau tikus dalam mengoperasikan komputer.

6. Melakukan perancangan tempat kerja komputer yang fleksibel sehingga dapat digunakan oleh lebih dari satu orang dalam proses pembelajaran.

Pelayanan pendidikan untuk pengembangan perkembangan motorik sangat penting pada saat siswa berada di dalam pendidikan sekolah dasar. Selain masa pra-sekolah, perkembangan motorik siswa pada masa sekolah dasar adalah masa kritis untuk memperoleh layanan pengembangan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Beberapa kesimpulan yang dapat diuraikan adalah sebagai berikut:

1. Perkembangan motorik adalah perkembangan fisik, penguatan tulang, otot, serta kemampuan bergerak, dan kemampuan menyentuh segenap fenomena material yang ada di sekeliling anak.
2. Pengembangan keterampilan motorik siswa sekolah dasar sangat penting di era revolusi 4.0.
3. Pendidikan dasar Indonesia perlu mempersiapkan siswanya untuk siap hidup di alam masyarakat 4.0 sebagai salah satu pilihan pekerjaan atau pilihan berwirausaha.
4. Perkembangan fisik yang menekankan pada motorik halus di era 4.0 perlu diseimbangkan dengan perkembangan motorik kasar agar tercapai kesehatan fisik siswa.
5. Ergonomi di lingkungan pendidikan dapat membantu kesehatan fisik siswa yang berinteraksi dengan komputer.

Saran

Beberapa saran yang dapat diuraikan adalah sebagai berikut:

1. Saran kepada sekolah untuk menyeimbangkan perkembangan motorik halus dan motorik kasar dalam bekerja dengan piranti komputer.
2. Saran kepada orang tua untuk menjaga kesehatan fisik anak yang menggunakan piranti teknologi informasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Hanurawan, F. (2016). *Perspektif Alternatif dalam Psikologi Pendidikan*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Slavin, R.E. (2006). *Educational Psychology. Theory and Practice*. Boston: Pearson.
- Salgues, B. (2018). *Society 5.0. Industries of the Future, Technologies, Methods, Technologies, Methods, and Tools*. London: ISTE Wiley.
- Toffler, A. (1980). *The Third Wave*. New York. William Morrow and Company Inc.
- Wikipedia. (2019). *Motor Skill*.

PENGEMBANGAN SOAL KOGNITIF *HIGHER ORDER THINKING SKILLS* MATERI IPA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK SD KELAS VI

Adhy Putri Rilianti¹, Trias Mira Hastuti²
STKIP Al Hikmah Surabaya¹, SDN Durenseribu 04 Kota Depok²
adhyputr@gmail.com¹

Abstrak

Keterampilan berpikir sangat diperlukan dalam menghadapi revolusi industri 4.0. Keterampilan ini perlu dilatihkan sejak anak berada pada jenjang sekolah dasar. Pendidikan dasar di Indonesia saat ini telah berorientasi pada pembelajaran berbasis keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills/HOTS*). Pembelajaran tematik dengan muatan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan erat dengan HOTS. Namun, penilaian kognitif berbasis HOTS masih belum banyak dikembangkan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan draf soal kognitif *higher order thinking skills* materi IPA yang layak digunakan pada pembelajaran tematik SD Kelas VI. Metode penelitian yang digunakan yaitu pengembangan model 4D dengan batasan pada tahap ketiga, yaitu *define*, *design*, dan *develop*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa draf soal kognitif HOTS materi IPA layak digunakan pada pembelajaran tematik SD Kelas VI.

Kata kunci: kognitif, *higher order thinking skills* (HOTS), Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), tematik

PENDAHULUAN

Kehidupan manusia saat ini sangatlah dekat dengan mesin dan teknologi, salah satu ciri kehidupan di era revolusi industri 4.0. Jika dibandingkan dengan 10 tahun lalu, banyak perubahan yang sangat cepat, misalnya alat komunikasi, dari telepon rumah (*telephone*), telepon genggam (*handphone*), hingga telepon pintar (*smartphone*). Revolusi industri 4.0 ditandai dengan meluasnya digitalisasi dan merembahnya internet, sehingga segalanya bisa terjangkau hanya dengan alat yang kecil dan mudah digunakan (Schwab, 2017). Banyak fakta yang bisa didapatkan dalam hitungan detik melalui telepon pintar kita yang terkoneksi dengan internet. Fakta yang variatif tersebut tidak semuanya dapat digunakan. Oleh karena itu, dibutuhkan keterampilan untuk memilih dan memilah fakta yang diperlukan. Keterampilan tersebut adalah keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills/ HOTS*).

Keterampilan berpikir tingkat tinggi tidak dapat muncul begitu saja, tetapi perlu dilatihkan. Sejak anak berada pada jenjang sekolah dasar, keterampilan ini perlu dikenalkan dan dikembangkan. Sekolah sebagai tempat belajar sangat berperan penting dalam mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa.

Pendidikan dasar di Indonesia saat ini telah berorientasi pada pembelajaran berbasis HOTS di Kurikulum 2013. Hal ini didasarkan pada hasil tes *Programme for International Student Assessment* (PISA) dan *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) serta hasil ujian nasional yang masih rendah (Ariyana, dkk., 2018). Berdasarkan hasil tersebut, maka dilakukan peningkatan kualitas pembelajaran dan penilaian yang berdasarkan pada HOTS, khususnya pada mata pelajaran yang diujikan secara nasional. Di SD, diterapkan pada pembelajaran Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), dan Bahasa Indonesia. Penelitian ini difokuskan pada penilaian hasil belajar IPA. Hasil penelitian Sofyan (2019) menunjukkan bahwa HOTS adalah solusi dari permasalahan globalisasi dan pendidikan nasional dalam rangka beradaptasi dengan masa depan dan dunia internasional.

Namun, penilaian kognitif berbasis HOTS di SD masih belum banyak dikembangkan. Agustini & Fajriyah (2017) mengemukakan bahwa salah satu permasalahan penerapan

Kurikulum 2013 yaitu guru masih terbiasa menggunakan tes yang mengukur keterampilan berpikir tingkat rendah. Oleh karena itu, maka diperlukan pengembangan soal-soal kognitif berbasis HOTS agar dapat memaksimalkan HOTS siswa.

Higher Order Thinking Skills (HOTS)

Higher order thinking skills (HOTS) dalam Bahasa Indonesia diartikan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Conklin (2012) menyebutkan bahwa keterampilan berpikir ini mencakup atau berwujud keterampilan berpikir kritis dan berpikir kreatif. Seseorang yang berpikir kritis itu berpikir secara logis dan menolak untuk langsung menuju simpulan, berusaha untuk memahami bias yang terjadi secara natural dan berusaha untuk melihat dari sudut pandang yang baru sehingga dapat dianalisis dan dievaluasi dengan logis. Dari refleksi itulah ia belajar. Sama pentingnya dengan berpikir kritis, berpikir kreatif juga wujud dari HOTS, yang ciri-cirinya yaitu menemukan dan mensintesis. Sementara itu, Brookhart (2010) mendefinisikan HOTS menjadi 3 pandangan, yaitu 1) HOTS sebagai transfer, 2) HOTS sebagai keterampilan berpikir kritis, dan 3) HOTS sebagai keterampilan pemecahan masalah.

HOTS dapat dilihat melalui hasil belajar siswa. Brookhart (2010) menyebutkan bahwa HOTS dapat dilihat dari hasil belajar siswa, misalnya dari hasil tes, pemeringkatan, dan instrumen penelitian. Arifin & Retnawati (2018) mengemukakan bahwa indikator HOTS dengan konteks pendidikan di Indonesia paling relevan mengacu pada taksonomi Bloom revisi, yaitu menganalisis (membedakan, mengorganisasi-kan, mengatribusikan), mengevaluasi (memeriksa, mengkritik), dan mencipta (merumuskan/ membuat hipotesis, merencanakan, memproduksi). Sejalan dengan pendapat tersebut, Setiawati, dkk. (2018:11) mengemukakan bahwa soal-soal HOTS pada umumnya mengukur kemampuan pada ranah kognitif level C4 (*analyzing*), C5 (*evaluating*), dan C6 (*creating*). Soal-soal HOTS mengukur kemampuan yang tidak sekadar mengingat, menyatakan kembali, atau merujuk tanpa melakukan pengolahan, tetapi mengukur 1) transfer satu konsep ke konsep lainnya, 2) memproses dan menerapkan informasi, 3) mencari kaitan dari berbagai informasi yang berbeda, 4) menggunakan informasi untuk menyelesaikan masalah, dan 5)

menelaah ide dan informasi secara kritis (Hanifah, 2019).

Penilaian HOTS dapat diterapkan pada aspek pengetahuan dan keterampilan. Brookhart (2010) mengemukakan bahwa prinsip-prinsip menilai HOTS yaitu 1) menentukan apa yang akan dinilai dengan jelas dan tepat, 2) mendesain soal tes atau penugasan yang akan dinilai, 3) menentukan rubrik yang mencerminkan hasil keterampilan yang dinilai, 4) memberikan pengantar agar siswa berpikir, seperti teks singkat, gambar, skenario, maupun suatu masalah, 5) menggunakan materi yang baru bagi siswa, yang belum dibahas di kelas dan bukan yang bersifat mengingat saja, dan 6) membedakan antara tingkat kesulitan (mudah dan sulit) dan tingkat berpikir (LOTS dan HOTS), dan mengontrolnya secara terpisah. Penilaian kompetensi keterampilan sudah pasti menggunakan HOTS karena tidak hanya proses *transfer knowledge* tetapi juga proses berpikir kritis, kreatif, dan penyelesaian masalah, misalnya dengan teknik praktik, produk, dan proyek (Setiawati, dkk., 2018:24-31).

Soal-soal HOTS tidak hanya berbentuk uraian. Bentuk soal HOTS bisa berupa pilihan ganda kompleks (benar/salah atau ya/tidak) dan uraian (Setiawati, dkk., 2018:14-15). Karakteristik soal HOTS antara lain sebagai berikut.

1. Soal HOTS harus didahului dengan stimulus yaitu komponen yang dapat dianalisis, dievaluasi, disintesis, diimajinasi, dan diciptakan (Hanifah, 2019).
2. Mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi dan berbasis permasalahan kontekstual. Setiawati, dkk. (2018:11-13).

Langkah-langkah penyusunan soal HOTS menurut Setiawati, dkk. (2018:18) yaitu 1) Menganalisis KD yang dapat dibuat soal-soal HOTS, 2) Menyusun Kisi-kisi soal, 3) Memilih stimulus yang menarik dan kontekstual, 4) Menulis butir pertanyaan sesuai dengan kisi-kisi soal, dan 5) Membuat pedoman penskoran (rubrik) atau kunci jawaban.

METODE

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan draf soal kognitif *higher order thinking skills* materi IPA yang layak digunakan pada pembelajaran tematik SD Kelas VI. Metode penelitian yang digunakan yaitu pengembangan model 4D (Thiagarajan, 1974)

dengan batasan pada tahap ketiga, yaitu *define*, *design*, dan *develop*. Tahap *define* meliputi *front-end analysis*, *learner analysis*, *task analysis*, *concept analysis*, dan *specifying instructional objectives*. Tahap *design* meliputi *construction of criterion-referenced tests*, *media selection*, *format selection*, dan *initial design for presentation of instruction through media*. Tahap *develop* meliputi *expert appraisal*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Define

Pada tahap *define*, dilakukan *front-end analysis* yaitu studi tentang permasalahan utama, yaitu kurangnya pengembangan soal-soal kognitif HOTS pada Pembelajaran IPA SD sehingga diperlukan pengembangan soal-soal kognitif HOTS pada Pembelajaran IPA, khususnya Kelas VI SD. Selanjutnya yaitu tahap *learner analysis*. Pada tahap *define* juga dilakukan analisis perkembangan kognitif Kelas VI SD agar soal HOTS yang disusun sesuai dengan karakteristik siswa Kelas VI SD. Siswa kelas VI SD termasuk dalam masa kanak-kanak akhir atau sering disebut dengan usia sekolah. Anak dalam tahap ini sudah dapat berpikir dengan logis (Kolucki & Lemish, 2011) dan dapat menyimpulkan (Eccles, 1999). The Institute for Human Services for The Ohio Child Welfare Training Program (2007) mengemukakan bahwa siswa umur 10-11 tahun dapat mengenal dan mempertimbangkan pendapat secara akurat, mulai puber, dan mulai memahami peran sosial.

Pada tahap *task analysis*, dilakukan analisis kompetensi dasar IPA Kelas VI pada Kurikulum 2013 yang akan dijadikan soal HOTS. Terdapat 8 kompetensi dasar (KD) yang diajarkan di Kelas VI, antara lain sebagai berikut.

- 3.1 Membandingkan cara berkembangbiakan tumbuhan dan hewan
- 3.2 Menghubungkan ciri pubertas pada laki-laki dan perempuan dengan kesehatan reproduksi
- 3.3 Menganalisis cara makhluk hidup menyesuaikan diri dengan lingkungan
- 3.4 Mengidentifikasi komponen-komponen listrik dan fungsinya dalam rangkaian listrik sederhana
- 3.5 Mengidentifikasi sifat-sifat magnet dalam kehidupan sehari-hari

- 3.6 Menjelaskan cara menghasilkan, menyalurkan, dan menghemat energi listrik
- 3.7 Menjelaskan sistem tata surya dan karakteristik anggota tata surya
- 3.8 Menjelaskan peristiwa rotasi dan revolusi bumi serta terjadinya gerhana bulan dan gerhana matahari

Pada tahap *concept analysis*, dilakukan analisis keterampilan HOTS yang akan dikembangkan pada siswa Kelas VI SD. Analisis dari dua tahap sebelumnya ini kemudian dilanjutkan pada tahap *specification of objectives*, yaitu spesifikasi tujuan pengembangan soal-soal HOTS. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan draf soal HOTS pada Pembelajaran IPA untuk siswa Kelas VI SD.

Design

Pada tahap *design*, dilakukan penentuan indikator-indikator soal HOTS, penyusunan kisi-kisi soal, dan penyusunan draf soal berbasis HOTS. Kedelapan KD yang telah dianalisis pada tahap *define* disusun menjadi kisi-kisi soal HOTS dengan memperhatikan karakteristik dan langkah-langkah penyusunan soal HOTS. Masing-masing KD dibuat 1 soal pilihan ganda dan 1 soal uraian sehingga total ada 16 soal yang terdiri dari 8 soal pilihan ganda dan 8 soal uraian.

Develop

Pada tahap *develop*, dilakukan penilaian draf soal HOTS untuk IPA kelas VI SD oleh ahli, yakni dosen PGSD STKIP Al Hikmah. Hasil penilaian pada konten materi sudah baik, tetapi ada perbaikan untuk keseimbangan panjang soal. Bahasa sudah dapat dipahami. Soal juga telah memenuhi karakteristik sebagai soal HOTS.

PEMBAHASAN

Soal-soal HOTS yang dikembangkan mengacu pada kriteria soal HOTS. Soal yang dikembangkan dari KD dan kisi-kisi bukanlah merupakan soal sulit, tetapi memerlukan proses berpikir yang kompleks. Setiawati, dkk. (2018) mengemukakan bahwa untuk memudahkan pembuatan soal-soal HOTS, terdapat tabel kata kerja operasional (KKO), tetapi penggunaan KKO disesuaikan dengan proses berpikir yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan. Sebagai contoh, kata "menentukan" pada C2 (memahami) & C3 (mengaplikasikan) bisa menjadi C5 (mengevaluasi) jika menentukan keputusan

yang didahului dengan proses berpikir menganalisis informasi yang disajikan pada stimulus, lalu menentukan keputusan terbaik. Bahkan, bisa menjadi C6 (mengkreasikan) jika membutuhkan kemampuan penyusunan strategi pemecahan masalah baru. Untuk menyusun soal HOTS, guru perlu memposisikan diri sebagai siswa yang akan menjawab soal tersebut (Brookhart, 2010).

Penilaian HOTS dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Brookhart, 2010). Penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan menguji hubungan penilaian HOTS dengan motivasi dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian Hassan, dkk. (2017) menunjukkan bahwa guru memerlukan pedoman berupa modul HOTS yang digunakan di dalam kegiatan pembelajaran IPA untuk mengatasi kesulitan guru dalam membuat soal HOTS dan mengatasi kesulitan siswa dalam memahami soal HOTS. Guru hendaknya tidak hanya mengajarkan HOTS pada siswa yang memiliki kemampuan akademik tinggi saja, tetapi juga siswa yang memiliki kemampuan akademik yang kurang (Zohar & Dori, 2003).

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa draf soal kognitif HOTS materi IPA layak digunakan pada pembelajaran tematik SD Kelas VI. Hasil tersebut didasarkan pada ketepatan langkah-langkah pengembangan soal HOTS dan kualitas soal HOTS yang sesuai dengan karakteristik soal HOTS.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, F. & Fajriyah, K. (2017). *Problematika pengembangan HOTS (higher order thinking skills) di Sekolah Dasar*. Dipresentasikan pada Seminar Nasional Inovasi Pendidikan: Bunga Rampai Kajian Pendidikan Karakter, Literasi, dan Kompetensi Pendidik dalam Menghadapi Abad 21.
- Arifin, Z. & Retnawati, H. (2018). Pengembangan instrumen pengukuran HOTS dalam pembelajaran Matematika. Dalam Jailani, Sugiman, Retnawati, H. (penyunting), Bukhori, Apino, E., Djidu, H., & Arifin, Z. *Desain pembelajaran Matematika untuk melatih higher order thinking skill*. Yogyakarta: UNY Press.
- Ariyana, Y., Pudjiastuti, A., Bestary, R., & Zamroni. (). *Buku pegangan*

- pembelajaran berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi. Jakarta: Direjen GTK Kemdikbud.
- Brookhart, S. M. (2010). *How to assess higher-order thinking skills in your classroom*. Virginia: ASCD.
- Conklin, W. (2012). *Higher order thinking skill to develop 21st century learners*. California: Shell Educational Publishing.
- Hanifah. (2019). Pengembangan instrumen penilaian *higher order thinking skill* (HOTS) di sekolah dasar. *Conference Series Journal*, 1 (1), 1-8.
- Hassan, M. N., Mustapha, R., Yusuff, N. A. N., & Mansor, R. (2017). Development of higher order thinking skills module in Science Primary School: Need analysis. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 7 (2), 624-628.
- Kolucki, B. & Lemish, D. *Communicating with children*. New York: UNICEF.
- Schwab, K. (2017). *The fourth industrial revolution*. London: Penguin.
- Setiawati, W., Asmira, O., Ariyana, Y., Bestary, R., & Pudjiastuti, A. (2018). *Buku penilaian berorientasi higher order thinking skills*. Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sofyan, F. A. (2019). Implementasi HOTS pada Kurikulum 2013. *Jurnal Inventa*, III (1), 1-17.
- The Institute for Human Services for The Ohio Child Welfare Training Program. (2007). *Developmental miletones chart*. Ohio.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children*. Indiana: Eric.
- Zohar, A. & Dori, Y., J. Higher order thinking skills and low-achieving students: Are they mutually exclusive? *The Journal of the Learning Sciences*, 12 (2), 145-181.

OPTIMALISASI PEMBIMBINGAN AKADEMIK MAHASISWA MELALUI PEMETAAN KOMPETENSI PERSONAL

Andi Wibowo¹⁾ & Nurul Lail Rosyidatul Mu'ammah²⁾

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FPIP, Universitas Islam Raden Rahmat Malang¹⁾

Prodi Psikologi, FPIP, Universitas Islam Raden Rahmat Malang²⁾

andi21harto@gmail.com¹⁾ & rosyunira@gmail.com²⁾

Abstrak

Dinamika kematangan mental dan cara berpikir mahasiswa saat ini semakin berubah. Kondisi ini banyak ditemui di kampus-kampus swasta yang masih berkembang. Kematangan mental dan cara berpikir berpengaruh terhadap etos kuliah, capaian akademik, dan tingkat ketahanan mahasiswa dalam melaksanakan perkuliahan. Pada proses perkuliahan kemampuan akademik memang berpengaruh terhadap capaian prestasi akademik, tetapi kecerdasan emosional berpengaruh besar pada penyelesaian studi. Kecerdasan emosional sesuai dengan teori kecerdasan jamak yang telah dikemukakan oleh Gardner meliputi kecerdasan intrapersonal dan interpersonal. Kecerdasan emosional ini berpengaruh positif pada prestasi belajar ketika mengenyam pendidikan maupun berpengaruh jangka panjang ketika lulusan telah bekerja. Prestasi belajar tanpa kecerdasan emosional tidak mengindikasikan kesuksesan masa depan dan rendahnya kecerdasan emosional mengindikasikan kepribadian yang lemah. Begitu besar peranan kecerdasan personal pada keberhasilan studi di perguruan tinggi maka perlu pengembangan kecerdasan personal sejak mahasiswa diterima di perguruan tinggi. Supaya dapat mengembangkan kecerdasan personal maka diperlukan pemetaan dan pengukuran kecerdasan personal. Pada makalah ini akan dibahas lebih lanjut cara pemetaan kecerdasan personal dan optimalisasi pembimbingan akademik pada mahasiswa baru.

Kata kunci: optimalisasi, pembimbingan akademik, kompetensi personal

PENDAHULUAN

Permasalahan kompetensi personal mahasiswa saat ini semakin memprihatinkan. Kompetensi personal merujuk pada tingkat kematangan mental (emosi) dan pola pikir. Kematangan mental dan pola pikir mahasiswa menjadi dilema tersendiri terutama bagi para pemangku kebijakan di universitas-universitas swasta. Hal ini dikarenakan kematangan mental dan pola pikir berpengaruh pada etos kuliah, capaian akademik, dan tingkat ketahanan mahasiswa dalam penyelesaian studi. Ratnaningsih, Saefuddin, & Wijayanto (2008: 101) menjelaskan bahwa sekitar 86,40% mahasiswa Jurusan Manajemen FE UT tidak dapat menyelesaikan studi secara tepat waktu. Imran, Susetyo, & Wigena (2013: 2) juga menjelaskan bahwa terdapat 10,7% mahasiswa putus kuliah di IPB dari tahun akademik 2008/2009 sampai 2011/2012. Kasus yang sama juga terjadi di Prodi PGSD Fakultas Psikologi dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat. Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa dari tahun akademik 2014/2015 sampai 2017/2018 sekitar 25,13% mahasiswa PGSD telah putus kuliah.

Kanoy (2015: 4) menjelaskan bahwa kemampuan akademik memang berpengaruh terhadap capaian prestasi akademik, tetapi kecerdasan emosional berpengaruh besar pada penyelesaian studi. Kecerdasan emosional sesuai dengan teori kecerdasan jamak yang telah dikemukakan oleh Gardner meliputi kecerdasan intrapersonal dan interpersonal. Kecerdasan emosional ini berpengaruh positif pada prestasi belajar ketika mengenyam pendidikan maupun berpengaruh jangka panjang ketika lulusan telah bekerja. Prestasi belajar tanpa kecerdasan emosional tidak mengindikasikan kesuksesan masa depan dan rendahnya kecerdasan emosional mengindikasikan kepribadian yang lemah (Preeti, 2013: 8). Behjat (2011: 351) telah membuktikan bahwa kecerdasan interpersonal dan intrapersonal berpengaruh terhadap kemampuan bahasa. Joibari & Mohammadtaheri (2011: 1334) juga menjelaskan bahwa prestasi akademik berhubungan erat dengan motivasi diri, kesadaran diri, manajemen diri, kesadaran sosial, dan keterampilan sosial.

Mahasiswa putus kuliah mengindikasikan bahwa mahasiswa tersebut mengalami permasalahan kompetensi personalnya. Sidik (2015: 56) menyebutkan

berbagai permasalahan yang sering dihadapi oleh dosen pembimbing akademik pada mahasiswanya diantaranya (1) sikap dan perilaku belajar yang buruk, (2) tingkat kehadiran dalam perkuliahan rendah, (3) motivasi dan minat belajar mahasiswa yang rendah, dan (4) keaktifan mahasiswa dalam kegiatan kampus yang rendah. Pada kasus-kasus ini peran pembimbing akademik sebagai faktor eksternal dapat dimaksimalkan agar mahasiswa mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar di kampus.

Fenomena mahasiswa putus kuliah saat ini juga diperparah dengan pola pikir mahasiswa yang semakin berubah. Pada saat ini terjadi perubahan pola pikir mahasiswa dari perkuliahan yang berorientasi pengembangan potensi diri menjadi perkuliahan yang berorientasi ijazah. Mahasiswa saat ini menjadi kurang tertarik dengan proses perkuliahan. Hasil wawancara mengungkapkan bahwa mahasiswa menganggap ketika melamar pekerjaan syarat utama adalah ijazah. Dengan demikian, perkuliahan yang dilaksanakan oleh mahasiswa hanya sebagai bentuk formal mahasiswa untuk memperoleh ijazah. Dilain pihak, mahasiswa beranggapan bahwa kompetensi dapat dikembangkan sendiri dengan belajar melalui internet. Oleh sebab itu, peran pembimbing akademik sangat diperlukan untuk mengubah paradigma mahasiswa ini. Partawibawa, dkk., (2014: 1) menjelaskan bahwa pembimbing akademik sangat berperan positif dalam pembentukan karakter mahasiswa. Pembimbingan akademik yang maksimal dapat berdampak positif terhadap pelaksanaan proses perkuliahan, ujian, dan layanan akademik.

Bentuk bimbingan akademik yang dapat memaksimalkan peran bimbingan akademik adalah bentuk bimbingan akademik *developmental* (Suprihatin, 2016: 44). Pendekatan *developmental* adalah model bimbingan yang didasari dari hubungan personal antara mahasiswa dengan dosen pembimbing, mencakup masalah akademik, karir, dan personal, tidak hanya sebatas fokus pada tujuan akademik. Namun, tidak dipungkiri pula bahwa saat ini masih terdapat bimbingan akademik *prescriptive*. Suprihatin (2016: 41) menjelaskan bahwa masih terdapat sekitar 37,3% mahasiswa yang mendapatkan tipe bimbingan akademik *prescriptive*. Pendekatan *prescriptive* adalah model bimbingan yang didasari pada hubungan

impersonal dan otoritas, hanya menjawab pertanyaan yang spesifik, dan tidak melibatkan mahasiswa dalam membuat pertimbangan (Suprihatin, 2016: 41).

METODE

Makalah ini merupakan hasil kajian dari berbagai sumber dengan menggunakan metode studi literatur baik tekstual maupun *online*. Literatur yang diperoleh dari berbagai sumber selanjutnya dikaji, dianalisis, dan diinterpretasikan dalam bentuk tulisan dalam makalah ini. Selain itu, dilaksanakan pula metode *Focus Group Discussion* (FGD) untuk menyusun naskah artikel. FGD dilaksanakan antara penulis pertama dan penulis kedua makalah ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Bimbingan Akademik Mahasiswa

Gambar 1. Alur bimbingan akademik
(FPIP UNIRA, 2017)

Bimbingan akademik merupakan proses monitoring dan evaluasi akademik mahasiswa di tingkat sarjana seperti pada Gambar 1. Proses bimbingan akademik biasanya dipandu oleh dosen pembimbing akademik. Pembimbing akademik (PA) adalah seorang staf pengajar yang antusias, memiliki motivasi dan komitmen tinggi terhadap mahasiswa. Pembimbing akademik yang baik harus menjadi pendengar yang efektif dan berempati kepada mahasiswa karena seringkali hanya ini yang dibutuhkannya (Dent & Rennie, 2005). Konsultasi akademik dan bimbingan konseling yang dijelaskan dalam prosedur diterapkan terhadap

setiap proses kegiatan bimbingan akademik. Tujuan umum pembimbingan akademik adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran mahasiswa. Selain itu, tujuan khusus pembimbingan akademik antara lain (1) membantu mahasiswa dalam meningkatkan kinerja belajarnya; (2) memberikan bantuan untuk mengatasi masalah-masalah mahasiswa pada umumnya/non akademik serta masalah-masalah pendidikan pada khususnya akademik; (3) menjamin bahwa konsultasi akademik dan bimbingan konseling dapat berjalan lancar, sehingga proses belajar mahasiswa dapat dilaksanakan sesuai dengan waktu dan mutu yang direncanakan.

Dosen pembimbing akademik pada dasarnya memiliki berbagai tugas. Tugas-tugas tersebut diantaranya (1) merupakan *role model* sebagai seorang *educational lecture*. (2) Menanamkan nilai-nilai luhur etika pendidikan, norma keagamaan dan kaidah profesional yang baik kepada mahasiswa dalam menjalankan profesinya sebagai pendidik. (3) Menciptakan suasana yang hangat dan baik dengan mahasiswa bimbingannya sehingga dapat menambah kegairahan proses pembelajaran mahasiswa. (4) Pembimbing akademik diharapkan dapat senantiasa memberikan apresiasi dan *positive reward* yang menumbuhkan semangat pembelajaran mahasiswa (*empowering*). (5) Memfasilitasi informasi akademik yang sesuai untuk mahasiswanya. (6) Merangsang motivasi belajar mahasiswa dan membimbing mahasiswa dalam mengembangkan keterampilan belajarnya. (7) Memonitor perkembangan atau kemajuan akademik mahasiswa. (8) Mengidentifikasi dan berusaha menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi mahasiswa sedini mungkin. (9) Membimbing mahasiswa dalam menjalani kegiatan akademisnya dan membantu mahasiswa dalam menghadapi masalah-masalah akademis. (10) Membimbing mahasiswa dalam kegiatan di luar tugas akademis seperti berorganisasi, pengabdian masyarakat dan lain-lain. (11) Mengarahkan mahasiswa dalam mencari ide penelitian dan mencari dosen pembimbing riset. (12) Membantu

mahasiswa dalam mencari penyelesaian masalah non akademis yang juga dapat mempengaruhi proses pendidikan mahasiswa, seperti masalah keuangan, akomodasi, hubungan interpersonal, dan lain-lain. (13) Memantau keberhasilan mahasiswa dalam mencapai kompetensi lulusan (FEB UB, 2014; FK UI, 2015; FPIP UNIRA, 2017).

Pembimbing akademik harus memiliki pengetahuan mengenai struktur dan isi kurikulum, memahami tujuan serta serangkaian pilihan komponen program elektif yang tersedia bagi mahasiswa. Selain itu, pembimbing akademik mengetahui organisasi pelaksana pendidikan serta beberapa nama penting sebagai pelaksana pendidikan (Dent & Rennie, 2005). Pada keadaan seorang Pembimbing Akademik belum mampu membantu mahasiswa dalam menyelesaikan masalahnya, Pembimbing Akademik melalui akses pengetahuan dan informasi yang dimilikinya, dapat merujuk mahasiswa ke bagian yang lebih tepat dan kompeten dalam menyelesaikan masalahnya.

Tabel 1. Pelaksanaan kegiatan bimbingan akademik

Jenis Kegiatan	Pelaksanaan Kegiatan
Awal semester	<p>Sebelum mahasiswa melaksanakan KRS online, pembimbing akademik berkewajiban melaksanakan tugas bimbingan pada waktu dan tempat yang telah dijadwalkan dengan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Memberikan bimbingan perencanaan studi dalam 1 semester Memastikan jenis matakuliah yang diambil mahasiswa dalam semester yang bersangkutan berdasarkan IP yang diperoleh pada semester lalu Mengingatkan mahasiswa agar sering berkomunikasi dengan Dosen Pembimbing Akademik (DPA). Memastikan semua mahasiswa bimbingan sudah melakukan KRS online.

Jenis Kegiatan	Pelaksanaan Kegiatan
	<ol style="list-style-type: none"> Menghubungi mahasiswa yang belum melakukan KRS online atau belum mengoptimalkan pengambilan jumlah sks. Membantu menyelesaikan masalah-masalah studi mahasiswa, antara lain mencari solusi, memotivasi dan mengarahkan bidang minat yang diinginkan. Mengingatkan mahasiswa agar memantau rekapitulasi kehadiran agar sebelum UAS mahasiswa tetap mengikuti perkuliahan dengan baik serta memenuhi minimal 12 x kehadiran. Mensosialisasikan beberapa ketentuan perkuliahan seperti alasan ketidakhadiran dalam kuliah. Mengingatkan mahasiswa agar kartu mahasiswa distempel sebagai bukti mahasiswa yang bersangkutan aktif.
Saat sebelum ujian tengah semester	<p>Aktivitas yang dilakukan pembimbing akademik mencakup:</p> <ol style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi permasalahan yang muncul dalam perkuliahan Memantau 6 x kehadiran mahasiswa dan melakukan saran tindakan koreksi pada mahasiswa agar dapat memenuhi jumlah kehadiran. Mengingatkan mahasiswa agar memantau rekapitulasi kehadiran Memberi motivasi untuk mempersiapkan Ujian Tengah Semester Mengingatkan mahasiswa tentang memahami tata tertib ujian Memastikan bahwa kartu mahasiswa telah distempel sebagai bukti mahasiswa yang bersangkutan aktif sebagai prasyarat ujian. Memastikan mahasiswa memberikan data pribadi yang valid

Jenis Kegiatan	Pelaksanaan Kegiatan
Saat evaluasi sebelum ujian akhir semester	Aktivitas yang dilakukan pembimbing akademik antara lain adalah: a. Memberi pengarahan dan motivasi terkait persiapan Ujian Akhir Semester b. Melakukan evaluasi tingkat kehadiran 12 kali dan kendala-kendala yang dihadapi selama satu semester untuk perbaikan belajar semester berikutnya. c. Mengingatkan mahasiswa untuk melakukan registrasi (membayar SPP dan KRS online) tepat waktu pada semester berikutnya.
Pelaksanaan umum	Aktivitas yang dilakukan pembimbing akademik antara lain adalah: a. Seorang Pembimbing Akademik akan membimbing mahasiswa selama masa pendidikan. b. Pembimbing akademik diharapkan dapat membuka diri sehingga mahasiswa tidak merasa segan untuk meminta pertemuan dengan pembimbing akademik. c. Pertemuan sebaiknya dilaksanakan di luar jam kegiatan akademik sehingga tidak mengganggu kegiatan akademik yang telah dijadwalkan. d. Setiap kali pertemuan, mahasiswa harus membawa Buku Komunikasi yang harus ditandatangani oleh pembimbing akademik. Buku tersebut berisi tanggal pertemuan dan catatan mengenai hasil pertemuan mahasiswa dengan pembimbing akademik e. Tempat dan waktu pertemuan ditentukan dan disepakati oleh mahasiswa dan pembimbing akademik yang bersangkutan. f. Pembimbing akademik diharapkan memiliki akses informasi yang luas, khususnya terhadap sarana/prasarana atau

Jenis Kegiatan	Pelaksanaan Kegiatan
	fasilitas lain yang dapat membantu menyelesaikan masalah mahasiswa, misalnya program beasiswa apa saja yang tersedia bagi mahasiswa yang mengalami kesulitan keuangan. g. Pembimbing akademik memberikan hasil telaahannya mengenai masalah mahasiswa bimbingannya kepada Sekretaris atau ketua Prodi. Jika diperlukan pembimbing akademik dapat meminta data tentang kemampuan mahasiswa bimbingannya kepada ketua kelas/offering. h. Nama Pembimbing Akademik akan diberikan pada mahasiswa pada awal tahun akademik. i. Pertemuan sewaktu-waktu dapat dilakukan dengan tatap muka atau menggunakan media komunikasi pribadi atau lainnya yang disepakati dengan Dosen Pembimbing Akademik (DPA) jika dipandang perlu oleh mahasiswa atau dosen pembimbing akademik terhadap proses pembelajaran.

(FEB UB, 2014; FK UI, 2015; FPIP UNIRA, 2017)

Dent & Rennie (2005) mengemukakan bahwa masalah yang dihadapi oleh mahasiswa pendidikan umumnya dapat dibagi menjadi lima kategori, yaitu akademik, karier, profesional, personal dan administratif. Dukungan atau bantuan yang diberikan oleh pembimbing akademik kepada mahasiswa dapat meliputi kelima kategori masalah tersebut.

1. Konsultasi akademik, dapat meliputi identifikasi dan memberikan bantuan bagi mahasiswa dalam menghadapi masalah/kesulitan akademik, memberi umpan balik atau saran setelah ujian, memberi saran mengenai keterampilan belajar (*study skills*), serta membimbing

mahasiswa dalam memilih komponen elektif selama masa pendidikannya.

2. Konsultasi karir, yaitu memberikan saran mengenai kesempatan setelah lulus, pilihan karir yang sesuai dengan kemampuan dan minat mahasiswa serta jenjang karir yang dapat diperolehnya. Selain itu, dapat pula membantu menyiapkan *curriculum vitae* dan memberi saran mengenai teknik wawancara kerja.
3. Konsultasi profesional, yaitu membantu mahasiswa mengembangkan perilaku dan sikap yang etis dan profesional dan sesuai sebagai pendidik. Sangat penting bagi mahasiswa untuk mengembangkan pendekatan profesional terhadap peserta didik (siswa) sedini mungkin dalam proses pendidikannya.
4. Konsultasi pribadi atau personal yang dapat dialami oleh mahasiswa antara lain adaptasi atau penyesuaian pada pendidikan, masalah hubungan pribadi, kesulitan keuangan, dan lain-lain.
5. Konsultasi administratif umumnya berhubungan dengan pertanyaan "apa", "bagaimana", "siapa", "dimana", "kapan" mengenai administrasi dan organisasi pendidikan. Pertanyaan ini mungkin terlihat sepele namun sering menimbulkan masalah yang tidak perlu.

B. Kompetensi Personal

Teori *multiple intelligence* dikemukakan oleh Howard Gardner. Pada *multiple intelligence* dijelaskan bahwa kecerdasan emosional meliputi kecerdasan interpersonal dan kecerdasan intrapersonal. Kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan untuk mendeteksi dan merespon secara tepat terhadap suasana hati, motivasi dan keinginan orang lain. Kecerdasan intrapersonal merupakan kapasitas untuk menjadi sadar-diri dan selaras dengan perasaan, nilai, keyakinan, dan proses berpikir batin (NIU, 2011: 1). Kedua kecerdasan ini merepresentasikan kepribadian seseorang dalam bertindak dan bertingkah laku. Indikator kecerdasan personal disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Indikator kecerdasan interpersonal dan intrapersonal

No.	Kecerdasan	Deskripsi	Indikator
1.	Interpersonal	Kemampuan untuk memahami dan membedakan suasana hati, niat, motivasi, dan perasaan orang lain. Ini dapat termasuk kepekaan terhadap ekspresi wajah, suara, dan gerak tubuh; kapasitas untuk membedakan di antara berbagai jenis isyarat interpersonal; dan kemampuan untuk menanggapi secara efektif petunjuk tersebut dengan cara pragmatis (misalnya, untuk memengaruhi sekelompok orang untuk mengikuti suatu tindakan tertentu)	1) Kemampuan membangun relasi dengan orang lain. 2) Interpretasi dari komunikasi dan tingkah laku. 3) Memahami persahabatan antara orang-orang dengan situasi mereka.
2.	Intrapersonal	Pengetahuan diri dan kemampuan untuk bertindak secara adaptif atas dasar	1) Kebutuhan dan reaksi seseorang terhadap perubahan, kemampuan untuk menghada

No.	Kecerdasan	Deskripsi	Indikator
		pengetahuan itu.	pi
	Kecerdasan ini termasuk memiliki gambaran akurat tentang diri sendiri (kekuatan dan kelemahan seseorang); kesadaran akan suasana hati, niat, motivasi, temperamen, dan keinginan batin; dan kapasitas untuk disiplin diri, pemahaman diri, dan harga diri.	2) Hubungan seseorang dengan orang lain dan dunia luar. 3) Kesadaran pribadi 4) Objektivitas pribadi 5) Kemampuan untuk 6) Memahami diri sendiri	perubahan di tempat kerja.

(NIU, 2011: 8-9; Sreenidhi & Helena, 2017: 205)

C. Pemetaan Kompetensi Personal

Pemetaan kompetensi personal dapat dilaksanakan melalui pengukuran dengan beberapa teknik. Diantaranya penilaian diri, penilaian antarteman, dan penilaian melalui tes. Berikut penjelasan dari masing-masing teknik penilaian.

Penilaian diri adalah suatu teknik penilaian di mana peserta didik diminta untuk menilai dirinya sendiri berkaitan dengan status, proses dan tingkat pencapaian kompetensi. Format instrumen penilaian diri kompetensi personal disajikan pada Gambar 2. Untuk menentukan pencapaian kompetensi tertentu, penilaian diri perlu digabung dengan teknik lain. Penggunaan teknik ini dapat memberi dampak positif terhadap perkembangan kepribadian seseorang. Keuntungan penggunaan penilaian diri di kelas antara lain: (1) dapat menumbuhkan rasa percaya diri peserta didik, karena mereka diberi kepercayaan untuk menilai dirinya sendiri; (2) peserta didik menyadari kekuatan dan kelemahan dirinya, karena

ketika mereka melakukan penilaian, harus melakukan introspeksi terhadap kekuatan dan kelemahan yang dimilikinya; (3) dapat mendorong, membiasakan, dan melatih peserta didik untuk berbuat jujur, karena mereka dituntut untuk jujur dan objektif dalam melakukan penilaian (Mendikbud, 2013).

Penilaian diri dilakukan berdasarkan kriteria yang jelas dan objektif. Oleh karena itu, penilaian diri oleh peserta didik di kelas perlu dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut. (1) Menentukan kompetensi atau aspek kemampuan yang akan dinilai. (2) Menentukan kriteria penilaian yang akan digunakan. (3) Merumuskan format penilaian, dapat berupa pedoman penskoran, daftar tanda cek, atau skala penilaian. (4) Meminta peserta didik untuk melakukan penilaian diri. (5) Pendidik mengkaji sampel hasil penilaian secara acak, untuk mendorong peserta didik supaya senantiasa melakukan penilaian diri secara cermat dan objektif. (6) Menyampaikan umpan balik kepada peserta didik berdasarkan hasil kajian terhadap sampel hasil penilaian yang diambil secara acak (Mendikbud, 2013).

LEMBAR ANGKET PENILAIAN DIRI KOMPETENSI PERSONAL

A. Identitas
 Nama :
 NIM :
 Kelas/Angkatan :

B. Petunjuk Pengisian
 1. Tuliskan identitas Anda secara lengkap.
 2. Pilihlah salah satu jawaban yang sesuai dengan pendapat Anda dengan memberi tanda cek (v) pada kolom yang tersedia dengan kriteria sebagai berikut:
SS : jika Anda Sangat Setuju
S : jika Anda Setuju
TS : jika Anda Tidak Setuju
STS : jika Anda Sangat Tidak Setuju
 3. Tuliskan alasan Anda pada kolom komentar.

C. Lembar Pengisian Angket

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1					
2					
dst					

Gambar 2. Format angket penilaian diri

Penilaian antarteman adalah suatu teknik penilaian dimana peserta didik diminta untuk menilai teman sekelas berkaitan dengan status, proses dan tingkat pencapaian kompetensi yang dipelajarinya. Format instrumen penilaian antarteman kompetensi personal disajikan pada Gambar 3. Langkah-langkah penilaian antarteman sebagai berikut. (1) Menentukan kompetensi atau aspek

kemampuan yang akan dinilai. (2) Menentukan kriteria penilaian yang akan digunakan. (3) Merumuskan format penilaian, dapat berupa pedoman penskoran, daftar tanda cek, atau skala penilaian. (4) Meminta peserta didik untuk melakukan penilaian antarteman. (5) Pendidik mengkaji sampel hasil penilaian secara acak, untuk mendorong peserta didik supaya senantiasa melakukan penilaian antarteman secara cermat dan objektif. (6) Menyampaikan umpan balik kepada peserta didik berdasarkan hasil kajian terhadap sampel hasil penilaian yang diambil secara acak.

LEMBAR ANGKET PENILAIAN ANTARTEMAN KOMPETENSI PERSONAL

A. Identitas
 Nama teman yang dinilai :
 Nama Penilai :
 Kelas/Angkatan :

B. Petunjuk Pengisian
 1. Tulislah identitas Anda secara lengkap.
 2. Pilihlah salah satu jawaban yang sesuai dengan pendapat Anda dengan memberi tanda cek (V) pada kolom yang tersedia dengan kriteria sebagai berikut:
 SS : jika Anda Sangat Setuju
 S : jika Anda Setuju
 TS : jika Anda Tidak Setuju
 STS : jika Anda Sangat Tidak Setuju
 3. Tuliskan alasan Anda pada kolom komentar.

C. Lembar Pengisian Angket

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1					
2					
dst					

Gambar 3. Format angket penilaian antarteman

Tes Tertulis merupakan tes dimana soal dan jawaban yang diberikan kepada peserta didik dalam bentuk tulisan. Dalam menjawab soal peserta didik tidak selalu merespon dalam bentuk menulis jawaban tetapi dapat juga dalam bentuk yang lain seperti memberi tanda, mewarnai, menggambar, dan lain sebagainya. Ada dua bentuk soal tes tertulis, yaitu (1) soal dengan memilih jawaban (*selected response*), mencakup: pilihan ganda, benar-salah, dan menjodohkan; (2) soal dengan mensuplai jawaban (*supply response*), mencakup: isian atau melengkapi, uraian objektif, dan uraian non-objektif. Penyusunan instrumen penilaian tertulis perlu dipertimbangkan hal-hal berikut. (1) Materi, misalnya kesesuaian soal dengan indikator kompetensi personal; (2) Konstruksi, misalnya rumusan soal atau pertanyaan harus jelas dan tegas; (3) Bahasa, misalnya

rumusan soal tidak menggunakan kata/kalimat yang menimbulkan penafsiran ganda. (4) Kaidah penulisan, harus berpedoman pada kaidah penulisan soal yang baku dari berbagai bentuk soal penilaian (Mendikbud, 2013). Contoh format kisi-kisi instrumen penilaian kompetensi personal dengan jenis soal pilihan ganda disajikan pada Gambar 4.

KISI-KISI INSTRUMEN PENILAIAN KOMPETENSI PERSONAL UNTUK MAHASISWA								
No.	Jenis Kecerdasan Personal	Indikator	Soal	Skor Kunci Jawaban				
				A	B	C	D	E
1.								
2.								
dst								

Gambar 4. Contoh format kisi-kisi instrumen untuk soal pilihan ganda

SIMPULAN

Pembimbingan akademik dapat dimaksimalkan dengan cara memetakan kompetensi personal mahasiswa. Pemetaan kompetensi personal meliputi kompetensi intrapersonal dan kompetensi interpersonal. Pemetaan dapat dilakukan dengan penilaian diri, penilaian antarteman, dan penilaian melalui tes. Pemetaan sebaiknya dilaksanakan sejak awal mahasiswa baru, selanjutnya dapat dievaluasi setiap semester pada kegiatan bimbingan akademik. Melalui pemetaan ini harapannya dosen pembimbing akademik mempunyai gambaran kompetensi personal mahasiswa sejak tahun akademik pertama sehingga mampu memaksimalkan perannya untuk mengurangi angka putus kuliah

SARAN

Pemetaan kompetensi personal dapat dilakukan dengan ketiga teknik penilaian yaitu penilaian diri, penilaian antarteman, dan penilaian melalui tes. Data yang dihasilkan dapat digunakan sebagai triangulasi sehingga gambaran kompetensi personal mahasiswa diperoleh secara akurat.

DAFTAR PUSTAKA

Behjat, F. (2011). Interpersonal and intrapersonal intelligences: Do they really work in foreign-language learning? *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 32: 351 – 355. Online: <https://core.ac.uk/download/pdf/82319886.pdf>.

- Dent, J.A. & Rennie, S. (2005). Student support. In *A practical guide for medical teachers*, edited by Dent JA, Harden RM. Edinburgh: Elsevier-Churchill Livingstone: 374-81.
- FEB UB. (2014). *Manual Prosedur Konsultasi Akademik & Bimbingan*. Malang: Universitas Brawijaya.
- FK UI. (2015). *Panduan Pembimbing Akademik*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- FPIP UNIRA. (2017). *Panduan Pembimbingan Akademik Mahasiswa*. Malang: Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
- Imran, F., Susetyo, B., & Wigena, A.H. (2013). Identifikasi Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Mahasiswa Putus Kuliah Di IPB Angkatan 2008 Menggunakan Analisis Survival. *Xplore*, 2(1): 1-6. Online: <http://journal.ipb.ac.id/index.php/xplore/article/download/12404/9475>.
- Joibari, A., & Mohammadtaheri, N. (2011). The Study of Relation Between Emotional Intelligence and Students' Academic Achievement of High Schools in Tehran city. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 29 : 1334 – 1341. Online: <https://core.ac.uk/download/pdf/82511597.pdf>.
- Kanoy, K. (2015). *Emotional Intelligence Learning*. Raleigh: Jossey Bass William Peace University.
- Mendikbud. (2013). *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A Tahun 2013 Tentang Implementasi Kurikulum*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- NIU. (2011). *Howard Gardner's Theory of Multiple Intelligences*. Diakses pada tanggal 28 September 2018, dari: https://www.niu.edu/facdev/pdf/guide/learning/howard_gardner_theory_multiple_intelligences.pdf.
- Partawibawa, A., Fathudin, S., & Widodo, A. (2014). Peran Pembimbing Akademik Terhadap Pembentukan Karakter Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Kejuruan*, 22 (1): 1-8.
- Preeti, B. (2013). Role of Emotional Intelligence for Academic Achievement for Students. *Research Journal of Educational Sciences*, 1 (2): 8-12. Online: <https://pdfs.semanticscholar.org/deca/f265f1fb1df8bf50f6a9d2147c2336b3c357.pdf>.
- Ratnaningsih, D.J., Saefuddin, A., & Wijayanto, H. (2008). Analisis Daya Tahan Mahasiswa Putus Kuliah Pada Pendidikan Tinggi Jarak Jauh. *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh*, 9 (2): 101-110.
- Sidik. (2015). Analisis Peran Dosen Pembimbing Akademik (PA) Terhadap Peningkatan Motivasi dan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Widya Cipta*, VII (1): 49-57.
- Sreenidhi, S.K., & Helena, T.C. (2017). Multiple Intelligence Assessment Based on Howard gardner's Research. *International Journal of Scientific and Research Publications*, 7 (4): 203-213. Online: <http://www.ijsrp.org/research-paper-0417/ijsrp-p6435.pdf>.
- Suprihatin, T. (2016). Kepuasan Mahasiswa Terhadap Pembimbing Akademik. *Jurnal Proyeksi*, 11 (1): 36-45.

PEMANFATAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Anggra Lita Sandra Dewi¹

Lailatul Mubarakah²

^{1,2}STKIP PGRI SIDOARJO

akusandradewi1989@gmail.com¹, lailatulm11@gmail.com²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui pemanfaatan media Video Pembelajaran IPS pada siswa kelas V Sekolah Dasar. Konsentrasi materi yang dipilih dalam penelitian ini adalah Keragaman kenampakan alam dan buatan di Indonesia. Penelitian dilakukan di SDN Jatijejer Trawas-Mojokerto TA 2018/2019 dengan jumlah 30 siswa. Penelitian ini dilatar belakangi oleh kemampuan siswa kelas V SDN Jatijejer Trawas-Mojokerto yang belum memenuhi target KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yang sudah ditentukan. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classrom action Research*) yang terdiri atas 2 siklus dengan empat tahap yang saling berkaitan yakni tahap pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar siswa dan lembar observasi aktifitas guru dan siswa selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian pada siklus 1 dan 2 melalui pemanfaatan media video pembelajaran IPS diperoleh rata-rata hasil belajar siswa 69.66 dan 86.06 dengan prosentase ketuntasan belajar 53.33% pada siklus 1 dan 93.33% pada siklus 2. Peningkatan hasil belajar tersebut diikuti adanya peningkatan aktifitas Guru dan siswa yakni 86.36% dan 63.33% pada siklus 1 kemudian 95.45% dan 93.33% pada siklus 2. Dari data yang diperoleh membuktikan bahwa pemanfaatan media video pembelajaran IPS pada siswa kelas V Sekolah Dasar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Media Video dan Hasil Belajar Siswa

Abstract

This study aims to determine the increase in student learning outcomes through the use of Social Media Learning Video media for fifth grade students of elementary schools. The concentration of material chosen in this study is the diversity of natural and artificial appearance in Indonesia. The research was conducted at SDN Jatijejer Trawas-Mojokerto TA 2018/2019 with a total of 30 students. This research is motivated by the ability of Grade V students of SDN Jatijejer Trawas-Mojokerto who have not met the specified KKM (Minimum completeness criteria) target. This type of research is Classroom Action Research which consists of 2 cycles with four interrelated stages namely implementation, observation and reflection. Data collection techniques using student learning outcomes tests and observation sheets of teacher and student activities during the learning process takes place. The results of research in cycles 1 and 2 through the use of social media learning media media obtained an average student learning outcomes 69.66 and 86.06 with the percentage of mastery learning 53.33% in cycle 1 and 93.33% in cycle 2. Increased learning outcomes are followed by an increase in teacher and student activities namely 86.36% and 63.33% in cycle 1 then 95.45% and 93.33% in cycle 2. From the data obtained it proves that the use of social media learning video media in fifth grade elementary school students can improve student learning outcomes.

Keywords: Video Media and Student Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Belajar adalah sebuah proses atau upaya yang dilakukan oleh setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, sikap, keterampilan sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang sudah dipelajari sehingga mampu memunculkan sebuah pengalaman baru didalam hidup. Belajar dapat diartikan sebagai suatu proses, artinya dalam belajar akan terjadi proses melihat, membuat, mengamati, menyelesaikan masalah atau persoalan, menyimak, dan latihan (Anita, 2014: 2.5).

Dalam kegiatan proses pembelajaran di sekolah, hal utama yang perlu diperhatikan adalah bagaimana siswa mampu menyerap ilmu pengetahuan sekaligus pengalaman berharga dan dilakukan dalam suasana yang menyenangkan. Hal ini berarti kegiatan belajar mengajar sangat bergantung pada proses dan kegiatan individu yang belajar. Demikian pula seorang guru dapat dikatakan berhasil dalam mengajar ketika para siswa mampu menyerap secara maksimal materi yang diajarkan dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Setiap siswa memiliki kemampuan belajar yang berbeda-beda baik dalam segi pengetahuan kognitif, keterampilan motoris, kecakapan intelektual, informasi verbal dan sikap. Beberapa hal yang mempengaruhinya antara lain metode pembelajaran, media pembelajaran, sarana belajar, lingkungan belajar, dan lain-lain sebagainya yang berdampak terhadap hasil belajar siswa baik secara individual maupun klasikal.

Seiring dengan perkembangan jaman yang semakin modern seperti saat ini sangat penting adanya pengoptimalan pemanfaatan sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan jaman yang tentunya sesuai dengan materi yang sedang dipelajari dengan harapan mampu memunculkan kreativitas dan inovasi dalam kegiatan pembelajaran.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah cabang ilmu yang mempelajari tentang hubungan manusia dengan lingkungan dan kehidupan sosial di masyarakat. Berdasarkan data yang diperoleh dari observasi di kelas pada hari Rabu, 7 Maret 2018 di kelas V SDN Trawas-Mojokerto diperoleh data bahwa banyak siswa yang tidak tuntas pada materi pembelajaran Keragaman Kenampakan Alam

Dan Buatan Indonesia. Perolehan hasil belajar siswa sangat jauh dari KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yakni 76,67% siswa memperoleh nilai < 75. Siswa dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran terlihat sangat kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Guru terkesan lebih nyaman dengan penyampaian secara ceramah sehingga membuat siswa harus bekerja keras dalam keterbatasannya untuk berimajinasi tentang apa yang dijelaskan oleh guru. Dari hasil perolehan data tersebut, maka peneliti dianggap perlu memperkenalkan dan memanfaatkan media video pembelajaran IPS guna mengetahui peningkatannya terhadap hasil belajar pada siswa kelas V Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini *Classroom Action Research* (Penelitian Tindakan Kelas). Penelitian dilakukan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran IPS materi keragaman kenampakan alam dan buatan Indonesia pada siswa kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Jatijejer Trawas-Mojokerto. Bulan Maret 2019 siklus I dan Bulan April 2019 siklus II. Teknik pengumpulan data diperoleh dari hasil belajar siswa melalui pemanfaatan media video pembelajaran IPS serta hasil observasi aktivitas guru dan siswa selama proses kegiatan pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk menarik kesimpulan tentang ada atau tidaknya peningkatan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar.

Untuk menganalisis presentase data hasil observasi keaktifan guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase aktivitas guru dan siswa
F = Banyaknya aktivitas guru dan siswa yang muncul

N = Jumlah aktivitas guru dan siswa keseluruhan (Indiarti, 2008)

Untuk menganalisis presentase data Hasil ketuntasan belajar siswa secara individu dan ketuntasan secara klasikal dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase ketuntasan klasikal

n = Jumlah siswa yang tuntas

N = jumlah seluruh siswa

Untuk menilai soal essay yang telah dilakukan oleh siswa, guru melakukan penjumlahan nilai yang telah diperoleh siswa dibagi dengan jumlah siswa yang ada pada kelas tersebut sehingga diperoleh rata-rata tes formatif sebagai berikut :

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\sum X}{\sum n}$$

Keterangan : $\sum X$ = jumlah semua nilai siswa

$\sum N$ = jumlah siswa

$$\begin{aligned}\text{Nilai rata-rata} &= \frac{\sum X}{\sum N} \\ &= \frac{2090}{30} \\ &= 69.66\end{aligned}$$

Ketuntasan siswa secara klasikal adalah:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{16}{30} \times 100\%$$

$$P = 53,33 \%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. SIKLUS I

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar dengan Penggunaan Media Video Pembelajaran

No	Nama siswa	Skor	Ketuntasan Belajar
1	AK	75	Tuntas
2	AZ	50	Tidak Tuntas
3	BD	60	Tidak Tuntas
4	DP	80	Tuntas
5	GR	75	Tuntas
6	GS	65	Tidak Tuntas
7	KH	50	Tidak Tuntas
8	MD	85	Tuntas
9	MP	80	Tuntas
10	MR	80	Tuntas
11	MA	55	Tidak Tuntas
12	MD	80	Tuntas
13	MH	75	Tuntas
14	MS	50	Tidak Tuntas
15	NA	80	Tuntas
16	NB	70	Tidak Tuntas
17	NK	50	Tidak Tuntas
18	OJ	50	Tidak Tuntas
19	OK	60	Tidak Tuntas
20	PA	100	Tuntas
21	PB	80	Tuntas
22	PT	75	Tuntas
23	QQ	100	Tuntas
24	QR	80	Tuntas
25	RA	70	Tidak Tuntas
26	RD	60	Tidak Tuntas
27	RS	75	Tuntas
28	SA	55	Tidak Tuntas
29	TW	75	Tuntas
30	YN	60	Tidak Tuntas
Rata-rata			2090

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Observasi aktivitas Guru Siklus I

No	Aspek yang dinilai	Hasil Pengamatan				Penilaian			
		Ya	Tidak			1	2	3	4
1.	Mengkondisikan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran.	√							√
2.	Melakukan apersepsi sesuai dengan materi yang akan disampaikan.	√						√	
3.	Menyampaikan tujuan pembelajaran.	√						√	
4.	Menjelaskan materi kenampakan alam dan buatan	√							√
5.	Memutarkan video kenampakan alam dan buatan	√						√	

6.	Mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok belajar.	√	√
7.	Membimbing peserta didik dalam kelompok untuk mengerjakan LKS.	√	√
8.	Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas.	√	√
9.	Melakukan evaluasi.	√	√
10.	Memberikan penghargaan kepada kelompok dengan nilai tertinggi	√	√
11.	Membimbing peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran	√	√
Skor		11	24 12

Indikator keberhasilan:

Jika aktivitas guru mencapai $\geq 75\%$

Berdasarkan tabel secara keseluruhan aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran pada siklus I dapat dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{38}{44} \times 100\%$$

$$P = 86,36\%$$

Tabel 3. Rekapitulasi hasil observasi aktivitas siswa pada SIKLUS I

No	Perilaku siswa yang diamati	Penilaian		
		1	2	3
1.	Termotivasi dengan apersepsi yang diberikan			√
2.	Memperhatikan penjelasan guru		√	
3.	Memberikan respon pada materi yang diberikan	√		
4.	Menjawab pertanyaan guru		√	
5.	Aktif mengikuti kegiatan pembelajaran		√	
6.	Berani mengajukan pertanyaan		√	
7.	Memperhatikan dan memberi tanggapan pada saat pembahasan		√	
8.	Menyelesaikan tugas yang diberikan	√		
9.	Mengemukakan pendapat yang berhubungan dengan materi yang disampaikan		√	
10.	Menyelesaikan evaluasi yang diberikan		√	
Jumlah skor yang diperoleh			19	
Jumlah skor maksimal			30	

Keterangan:

1 = Kurang

2 = Cukup

3 = Baik

Indikator keberhasilan:

Jika Aktivitas siswa mencapai $\geq 75\%$

Berdasarkan tabel diatas secara keseluruhan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran pada pra siklus dapat dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{19}{30} \times 100\%$$

$$P = 63,33\%$$

Berdasarkan Hasil Penelitian pada perbaikan Siklus I, peneliti bersama teman sejawat menyimpulkan hasil belajar siswa kelas V SDN Jatijejer Trawas-Mojokerto TA 2018/2019 dalam pembelajaran IPS materi

Keragaman kenampakan Alam dan Buatan Indonesia Melalui Pemanfaatan Media Video pembelajaran IPS mengalami peningkatan hasil belajar yakni dengan presentase ketuntasan belajar mencapai 53,33%, sedangkan aktivitas guru mencapai 86,36% dan aktivitas siswa 63,33% pada siklus I. Namun hasil yang diperoleh masih kurang maksimal dan belum mencapai target $\geq 75\%$, sehingga dapat dikatakan masih belum berhasil dan dibutuhkan siklus II.

2. SIKLUS II

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Belajar dengan Penggunaan Media Video Pembelajaran

No	Nama siswa	Skor	Ketuntasan Belajar
1	AK	80	Tuntas
2	AZ	95	Tuntas
3	BD	92	Tuntas
4	DP	85	Tuntas
5	GR	85	Tuntas
6	GS	90	Tuntas
7	KH	80	Tuntas
8	MD	100	Tuntas
9	MP	95	Tuntas
10	MR	80	Tuntas
11	MA	100	Tuntas
12	MD	90	Tuntas
13	MH	80	Tuntas
14	MS	75	Tuntas
15	NA	100	Tuntas
16	NB	100	Tuntas
17	NK	80	Tuntas
18	OJ	75	Tuntas
19	OK	80	Tuntas
20	PA	100	Tuntas
21	PB	100	Tuntas
22	PT	90	Tuntas
23	QQ	100	Tuntas
24	QR	85	Tuntas
25	RA	70	Tidak Tuntas
26	RD	65	Tidak Tuntas
27	RS	75	Tuntas
28	SA	80	Tuntas
29	TW	80	Tuntas
30	YN	75	Tuntas
Jumlah		2582	

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

$$= \frac{2582}{30} \\ = 86.06$$

Ketuntasan siswa secara klasikal adalah:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\% \\ P = \frac{28}{30} \times 100\% \\ P = 93,33\%$$

Tabel 5. Rekapitulasi hasil observasi aktivitas guru pada siklus II

No	Aspek yang dinilai	Hasil Pengamatan					
		Ya	Tidak	1	2	3	4
1.	Mengkondisikan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran.	√					√
2.	Melakukan apersepsi sesuai dengan materi yang akan disampaikan.	√					√
3.	Menyampaikan tujuan pembelajaran.	√					√
4.	Menjelaskan materi kenampakan alam dan buatan	√					√
5.	Memutar video kenampakan alam dan buatan	√				√	
6.	Mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok belajar.	√					√
7.	Membimbing peserta didik dalam kelompok untuk mengerjakan LKS.	√					√
8.	Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas.	√				√	
9.	Melakukan evaluasi.	√					√
10.	Memberikan penghargaan kepada kelompok dengan nilai tertinggi	√					√
11.	Membimbing peserta didik	√					√

menyimpulkan hasil pembelajaran			
Skor	11	6	36

Indikator keberhasilan

Jika aktivitas guru mencapai $\geq 75\%$

Berdasarkan tabel secara keseluruhan aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran pada siklus II dapat dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{42}{44} \times 100\%$$

$$P = 95,45\%$$

Tabel 6. Rekapitulasi hasil observasi aktivitas siswa pada SIKLUS II

No	Perilaku siswa yang diamati	Penilaian		
		3	2	1
1.	Termotivasi dengan apersepsi yang diberikan	√		
2.	Memperhatikan penjelasan guru	√		
3.	Memberikan respon pada materi yang diberikan	√		
4.	Menjawab pertanyaan guru	√		
5.	Aktif mengikuti kegiatan pembelajaran	√		
6.	Berani mengajukan pertanyaan		√	
7.	Memperhatikan dan memberi tanggapan pada saat pembahasan	√		
8.	Menyelesaikan tugas yang diberikan		√	
9.	Mengemukakan pendapat yang berhubungan dengan materi yang disampaikan	√		
10.	Menyelesaikan evaluasi yang diberikan	√		
Jumlah skor yang diperoleh		28		
Jumlah skor maksimal		30		

Keterangan:

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

Indikator keberhasilan:

Jika Aktivitas siswa mencapai $\geq 75\%$

Berdasarkan tabel secara keseluruhan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran pada siklus II dapat dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{28}{30} \times 100\%$$

$$= 93,33\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan Siklus II maka diperoleh data hasil belajar siswa secara klasikal yakni 28 dari 30 siswa dinyatakan Tuntas dan 2 siswa Tidak Tuntas. Bila dinyatakan dalam presentase Ketuntasan belajar siswa mencapai 93,33%, hasil ini mengalami peningkatan sebanyak 40% dari siklus I, sehingga ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus II telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yakni $\geq 75\%$. Hasil yang diperoleh pada Siklus II sudah menunjukkan peningkatan presentase ketuntasan belajar, pada siklus I hanya mencapai 53,33% dan siklus II mencapai 93,33%. peningkatan prosentase hasil aktivitas guru pada siklus II mencapai 95,45 % dan aktivitas siswa mencapai 93,33%. Hal ini membuktikan Pemanfaatan media video pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Oleh karena itu, setelah dilaksanakan siklus II ini telah berhasil, sehingga tidak dibutuhkan kegiatan siklus berikutnya. Maka penelitian ini telah berhasil karena sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada Pembahasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa Pemanfaatan Media Video Pembelajaran IPS dapat meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Hal ini telah dibuktikan dengan analisis hasil belajar siswa setiap siklus yakni siklus I mencapai 53.33% dan siklus II mencapai 93,33 %.

Namun demikian, pembelajaran dengan pemanfaatan media video pembelajaran perlu membutuhkan manajemen waktu dan persiapan yang matang untuk menyajikan sebuah media video pembelajaran yang mampu membuat para siswa tertarik sehingga efektivitas dalam proses pembelajaran dapat tercipta. Kegiatan pembelajaran dengan Pemanfaatan Media Video pembelajaran IPS dapat meningkatkan motivasi guru dan siswa dalam belajar, sehingga membuat proses kegiatan pembelajaran di kelas menjadi lebih asyik dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita, Sri, dkk. 2014. *Strategi Pembelajaran di SD*. Tangerang : Universitas Terbuka
- Ari Arikunto, Suharsimi, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Asyhar. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, Jakarta: Gaung Persada (GP) Press
- Dimiyati dan Mudjiono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Purwanto, Ngalim. (2008). *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Slameto. 2010. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Sudjana, Nana (2008). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sudjana, Nana. 1995. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya
- Suharsimi, Arikunto. 2002. *Prosedur Penelitian dalam Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

PENGEMBANGAN KIT IPA SEDERHANA MATERI MAGNET DENGAN PENDEKATAN GUIDED DISCOVERY UNTUK MELATIHKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Anna Roosyanti^{1*}, Frisca Miranda Pasaribu²

^{1,2} Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya
a.roosyanti@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Kit IPA sederhana materi Magnet dengan pendekatan *Guided Discovery* untuk melatih keterampilan berpikir kritis pada siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu tahap pengembangan dengan model 4-P (*4-D Models*), dan tahap uji coba yang dilakukan pada 36 orang siswa kelas V SDN Ngingas Sidoarjo, dengan rancangan *one group pretest-posttest design*. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil analisis data menunjukkan bahwa Kit IPA sederhana yang dikembangkan sangat valid dan baik, keterampilan berpikir kritis siswa meningkat dengan skala tingkat berpikir kritis yang bervariasi. Pembelajaran dengan menggunakan Kit IPA sederhana yang telah dikembangkan juga mendapat respon positif dari siswa. Simpulan dari penelitian ini bahwa Kit IPA sederhana yang dikembangkan layak untuk digunakan dan dapat memfasilitasi guru untuk mengajarkan materi Magnet dan melatih keterampilan berpikir kritis pada siswa sebagai salah satu aspek keterampilan abad ke-21 yang harus dimiliki oleh siswa Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Kit IPA sederhana, *Guided Discovery*, Keterampilan Berpikir Kritis, Magnet.

PENDAHULUAN

Abad ke-21 disebut sebagai abad pengetahuan dan teknologi informasi. Terjadi perubahan yang sangat dinamis dalam segala aspek kehidupan, tak terkecuali dalam bidang pendidikan. Hal ini tentunya dapat memberikan harapan yang tinggi bagi kualitas pendidikan di Indonesia. Namun apabila ditengok dari sisi yang lain, kemajuan yang sangat pesat tersebut dapat memberikan dampak yang negatif apabila terdapat ketidaksiapan dalam hal kualitas sumber daya manusia di negara kita.

Dunia pendidikan memegang peranan yang sangat penting terhadap kemajuan sumber daya manusia dari suatu negara. Sekolah sebagai salah satu penyelenggara kegiatan pendidikan berkontribusi nyata berperan dalam meningkatkan sumber daya manusia di Indonesia agar memiliki daya saing secara global. Terdapat empat keterampilan dalam pembelajaran abad 21 yang harus kita miliki, antara lain keterampilan berkomunikasi, keterampilan kolaborasi, keterampilan berpikir kritis dan menyelesaikan masalah, serta keterampilan berpikir kreatif dan inovatif.

Seseorang yang memiliki keterampilan berkomunikasi dengan baik adalah seseorang yang mampu menyampaikan ide-idenya kepada orang lain (Lunenburg, 2010). Kolaborasi sangat penting dilakukan untuk menghasilkan suatu produk yang sangat bernilai, karena tidak ada seseorang yang memiliki keahlian dalam semua bidang. Keterampilan berpikir kritis menjadi salah satu keterampilan wajib yang harus kita miliki agar kita dapat menyeleksi semua informasi yang kita terima. Selain keterampilan berpikir kritis, keterampilan berpikir kreatif dan inovatif sebagai yang menempati tingkatan berpikir yang tertinggi pastinya sangat diperlukan di abad ke-21 saat ini.

Keterampilan berpikir kritis sebagai salah satu keterampilan pembelajaran pada abad ke-21 harus terus dilatihkan kepada siswa, tak terkecuali pada siswa Sekolah Dasar meskipun menurut Teori Perkembangan Kognitif yang dikemukakan oleh Piaget (dalam Supriyadi, 2018) anak usia Sekolah Dasar masih berada pada tahap pra operasional dan tahap operasional yang belum mampu berpikir abstrak. Menurut Ibrahim (2008) bahwa keterampilan berpikir kritis merupakan salah satu modal dasar atau modal intelektual yang

sangat penting bagi setiap orang dan merupakan bagian fundamental dari kematangan manusia yang harus dilatihkan seiring dengan pertumbuhan intelektual seseorang.

Ilmu Pengetahuan Alam (Science) memegang peranan yang sangat penting untuk guru dapat melatih keterampilan berpikir kritis pada siswa Sekolah Dasar. Keterampilan tersebut dapat diterapkan oleh siswa Sekolah Dasar untuk menyelesaikan berbagai macam persoalan yang mereka temukan sehari-hari. Akinoglu (2008) berpendapat bahwa IPA bertujuan agar siswa aktif meneliti, mengamati, mencoba, berdiskusi, dan memecahkan masalah layaknya seorang ilmuwan. Pendapat tersebut didukung oleh Driver *et al.* (1985) yang menjelaskan bahwa ada manfaat yang diperoleh dari melibatkan siswa dalam kegiatan penyelidikan yaitu mampu membangun konsep secara lebih bermakna juga memahami bagaimana ilmuwan mengembangkan pengetahuan. Alasan inilah yang menjadi dasar perlu dilakukannya kegiatan ilmiah agar pembelajaran IPA menjadi lebih bermakna dan konsep yang diajarkan dapat dipahami oleh siswa.

Sarana dan prasarana sekolah yang memadai berperan penting terhadap berjalannya proses pembelajaran yang berkualitas. Namun fakta yang banyak kita jumpai di lapangan adalah masih banyaknya Sekolah Dasar yang memiliki sarana dan prasarana maupun media pembelajaran yang terbatas, terutama Sekolah Dasar yang terletak di pinggiran kota besar. Banyak dari sekolah tersebut yang bahkan tidak memiliki peralatan laboratorium yang lengkap dan memadai. Masalah tersebut menyebabkan siswa kurang memiliki pengalaman dalam kegiatan eksperimen. Sebagai solusi alternatif untuk lebih mengoptimalkan kegiatan eksperimen IPA di Sekolah Dasar, maka dikembangkan Kit IPA sederhana yang bermanfaat sebagai media pembelajaran. Kit menurut Jones (2011) adalah seperangkat alat yang menyediakan materi dan pengajaran inkuiri dengan format siap digunakan oleh para guru dalam pengajaran Sains mereka.

Hasil penelitian Prasetyo (2011) mengungkapkan bahwa penggunaan Kit IPA di Sekolah Dasar sepenuhnya belum optimal. Rasio antara jumlah siswa dan Kit IPA tidak memadai, buku petunjuk Kit IPA kurang

lengkap, Kit IPA hanya digunakan pada sebagian kecil pembelajaran IPA, dan penggunaannya dalam kegiatan praktikum masih kurang. Tanpa adanya Kit IPA, dapat mempengaruhi kurang optimalnya pembelajaran IPA. Sedangkan IPA memiliki karakteristik pembelajaran yang menekankan pada pemerolehan konsep secara langsung melalui bantuan benda-benda konkret. IPA berkaitan dengan cara mencari tahu dan memahami alam secara ilmiah dan sistematis menggunakan alat peraga dan Kit, karena IPA bukanlah kumpulan fakta dan teori melainkan merupakan suatu proses menemukan dengan tujuan membentuk keterampilan dan sikap ilmiah (Maswindah dan Suryanti, 2019).

Materi atau konsep Magnet merupakan konsep yang konkret. Peran media pembelajaran amatlah besar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pendekatan *Guided Discovery* dapat menjadi pilihan guru untuk mengajarkan materi tersebut, karena siswa dapat menemukan konsep-konsep Magnet melalui bimbingan guru, dan sekaligus dapat melatih keterampilan berpikir kritis pada siswa. Berlyne (1965) dalam Nur dan Wikandari (2008)), bahwa metode ini memacu rasa ingin tahu siswa, memotivasi mereka untuk melanjutkan pekerjaannya hingga mereka menemukan jawabannya, siswa juga belajar memecahkan masalah secara mandiri dan keterampilan berpikir kritis karena mereka tahu harus selalu menganalisis dan menangani informasi.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Kit IPA sederhana materi Magnet dengan pendekatan *Guided Discovery* untuk melatih keterampilan berpikir kritis pada siswa Sekolah Dasar. Kit IPA sederhana yang dikembangkan mengandung makna menggunakan material yang berbiaya rendah sehingga terjangkau bagi sekolah, material mudah didapat dan mudah dibuat.

METODE

Penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan, dengan menggunakan pendekatan model 4-P (*Four D Models*). Mengembangkan Kit IPA sederhana materi Magnet dengan pendekatan *Guided Discovery* untuk melatih keterampilan berpikir kritis pada siswa Sekolah Dasar.

Objek penelitian adalah kelayakan Kit IPA sederhana materi Magnet dengan

pendekatan *Guided Discovery* untuk melatih keterampilan berpikir kritis pada siswa Sekolah Dasar, yang ditinjau dari validitas, kepraktisan, dan efektifitas media terhadap pemahaman konsep Magnet.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu tahap pengembangan dengan model 4-P (*Four D Models*), dan tahap uji coba. Model pengembangan 4-P (*Four D Models*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel & Semmel (1974). Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *Define, design, develop*, dan *disseminate* atau diadaptasikan menjadi model 4-D yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Dalam penelitian ini peneliti tidak melakukan tahap penyebaran (*disseminate*). Uji coba dalam penelitian dilakukan pada 36 orang siswa Kelas V SDN Ngingas Sidoarjo. Pelaksanaan uji coba ini mengimplementasikan rancangan "*One group pretest -posttest design*" yang dikembangkan oleh Campbell dan Stanley (dalam Arikunto, 2006), dengan pola sebagai berikut:

O1 X O2

Keterangan:

O1 = *pretest*

X = *treatment* (pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan Kit IPA sederhana yang dikembangkan).

O2 = *posttest*

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi Kit IPA sederhana, lembar kuesioner siswa terhadap Kit IPA sederhana, serta lembar penilaian Keterampilan berpikir kritis. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Analisis terhadap keterampilan berpikir kritis siswa dapat dilakukan dengan memberikan skor pada hasil tes. Pemberian skor berpedoman pada skala Taksonomi Solo yang dikembangkan oleh (Biggs & Collins (1982) dalam Habibi (2009)) yang dijelaskan pada Tabel 1 berikut ini. Skor yang diperoleh siswa selanjutnya akan dirata-rata untuk mendapatkan hasil tingkat kemampuan berpikir kritis siswa.

Tabel 1. Tabel Skala Tingkat Berpikir Berdasarkan Taksonomi Solo

Skala	Keterangan
0 Prestructural	Hanya menggunakan kemampuan berpikir dasar dan jawabannya tidak termasuk ke dalam permasalahan.
1 Unistructural	Jawaban dapat disimpulkan kedalam kriteria penyelesaian masalah, yaitu menggunakan proses-proses berpikir dasar untuk memilih respon terbaik dari beberapa pilihan, mengumpulkan informasi yang diperlukan dalam cakupan topik.
2 Multistructural	Jawaban dapat disimpulkan kedalam kriteria pembuatan keputusan, yaitu menggunakan proses-proses dasar untuk memilih respon terbaik dari beberapa pilihan, mengumpulkan informasi yang diperlukan dalam cakupan topik.
3 Relational	Jawaban dapat disimpulkan kedalam kriteria berpikir kritis, yaitu menggunakan proses-proses berpikir dasar untuk menganalisis argumen dan interpretasi, mengembangkan pola-pola pembentukan alasan yang logis dan mengganti asumsi-asumsi yang mendasari.

(Biggs & Collins (1982) dalam Habibi (2009)).

Skor yang diperoleh pada setiap soal selanjutnya akan dirata-rata untuk mendapatkan nilai tingkat keterampilan berpikir kritis siswa. Analisis deskriptif terhadap tingkat keterampilan berpikir kritis siswa didasarkan pada skala sebagai berikut:

1. Unistructural (kriteria penyelesaian masalah)
Jawaban menggunakan proses-proses berpikir dasar untuk menyelesaikan kesulitan yang telah diketahui atau terdefinisi.

2. Multistructural (kriteria pembuatan keputusan)

Jawaban menggunakan proses-proses dasar untuk memilih respon terbaik dari beberapa pilihan, mengumpulkan informasi yang diperlukan dalam cakupan topik.

3. Relational (kriteria berpikir kritis)

Jawaban menggunakan proses-proses dasar untuk memilih respon terbaik dari beberapa pilihan, mengumpulkan informasi yang diperlukan dalam cakupan topik.

4. Extended abstract (kriteria berpikir kreatif)

Jawaban menggunakan proses-proses berpikir dasar untuk mengembangkan atau menciptakan ide-ide baru, estetis dan membangun, yang berhubungan dengan persepsi sekaligus konsep.

Gambar 1. Contoh KIT IPA "Magnet"

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Validasi Kit IPA sederhana

Penilaian validitas Kit IPA sederhana dilakukan oleh dua orang ahli media dan ahli materi. Penilaian validitas Kit IPA sederhana oleh ahli media mengacu pada empat indikator yaitu konsep, tampilan dan komponen, efektifitas, dan efisiensi memperoleh nilai rata-rata masing-masing sebesar 5,00; 4,50; 4,00; dan 3,50. Jika diprosentasekan yaitu sebesar 100%, 90%, 80%, dan 70%. Hasil penilaian validitas memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,25 atau 85% sehingga dapat disimpulkan bahwa Kit IPA sederhana yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid dan baik. Pada Gambar 1 berikut ini disajikan Diagram Hasil Penilaian Validasi Kit IPA sederhana.

Gambar 2. Diagram Hasil Penilaian Validasi Kit IPA Sederhana.

Hasil analisis terhadap Kit IPA sederhana juga berupa data kualitatif yaitu berupa saran atau komentar antara lain sebaiknya ditambahkan lagi benda-benda yang ada di sekitar siswa yang bertujuan menemukan konsep benda magnetis dan tidak magnetis, ditambahkan lagi nomor keterangan alat dan bahan pada kotak Kit IPA, terdapat sedikit revisi pada buku petunjuk penggunaan Kit IPA. Adapun hasil Kit IPA sederhana yang sudah direvisi dapat dilihat pada Gambar-gambar berikut ini.

Gambar 2. Isi Kotak Kit IPA

Gambar 3. Komponen Kit IPA

Pada indikator konsep, rata-rata skor validasi sebesar 5,00. Hal ini menunjukkan bahwa konsep pada materi Magnet sudah sangat baik. Adapun beberapa konsep mengenai materi Magnet dapat dijabarkan pada Tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Konsep-konsep Pada Materi Magnet

No.	Konsep Materi Magnet
1.	Mengelompokkan benda-benda yang bersifat magnetis dan tidak magnetis.
2.	Menunjukkan medan magnet yang paling kuat.
3.	Memberikan contoh penerapan magnet dalam kehidupan sehari-hari
4.	Melaporkan hasil pengamatan tentang sifat-sifat magnet dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.
5.	Menjelaskan sifat-sifat magnet.
6.	Melaporkan cara membuat magnet secara sederhana.

Materi Magnet pada Kelas V Sekolah Dasar terdapat pada Tema 7: Sejarah peradaban di Indonesia, dan sub tema 1: Kerajaan Islam di Indonesia. Berdasarkan konsep Magnet yang terdapat pada Tabel 2, selanjutnya dapat diklasifikasikan alat dan bahan Kit IPA sederhana sesuai dengan konsep-konsep tersebut. Klasifikasi alat dan bahan Kit IPA sederhana akan dijelaskan pada Tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Klasifikasi Komponen Kit IPA Sederhana Berdasarkan Konsep Magnet

No.	Konsep Materi Magnet	Komponen Kit IPA
1.	Benda-benda magnetis dan tidak magnetis.	Magnet ladam, magnet batang, karet, kaca, gabus, sendok plastik, sendok aluminium, kawat tembaga, pensil, paku, penggaris plastik, kancing plastik, baut.
2.	Medan magnet.	Serbuk Besi, magnet ladam, magnet batang, kertas polos.
3.	Contoh penerapan magnet dalam kehidupan sehari-hari.	Kompas, permainan magnet, hiasan magnet.
4.	Sifat-sifat magnet dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.	Berdiskusi dengan bantuan Buku Petunjuk Praktikum.
5.	Cara pembuatan magnet.	Magnet ladam, magnet batang, baterai, paku, kawat tembaga, serbuk Besi.

2. Hasil Kuesioner Siswa

Analisis instrumen lembar kuesioner siswa menggunakan skala likert. Adapun lembar instrumen kuesioner siswa diadaptasi dari Zidny, et al (2019). Hasil dari analisis lembar kuesioner siswa terhadap Kit IPA sederhana yang dikembangkan dapat dilihat pada Diagram berikut ini:

Gambar 4. Diagram Penilaian Siswa terhadap Kit IPA Sederhana yang Dikembangkan

Hasil penilaian siswa terhadap Kit IPA sederhana yang dikembangkan secara umum menunjukkan respon yang positif, lebih dari 75% siswa memberikan penilaian sangat setuju terhadap Kit IPA yang dikembangkan. Hal ini dikarenakan siswa mendapat pengalaman baru belajar dengan menggunakan media Kit IPA sederhana materi Magnet, yang dikembangkan dengan menggunakan pendekatan *Guided Discovery*, sehingga siswa dapat menemukan sendiri konsep-konsep pada materi Magnet. Melalui pendekatan pembelajaran seperti ini maka pembelajaran bermakna akan lebih mudah tercapai. Arsyad (2007) mengemukakan bahwa secara prinsip media idealnya memiliki kemampuan berinteraksi dengan siswa dengan memiliki format, tampilan dan daya tarik agar siswa dapat terlibat aktif dengan pembelajaran yang menggunakan media tersebut.

3. Lembar Penilaian Keterampilan Berpikir Kritis

Berdasarkan hasil analisis lembar penilaian keterampilan berpikir kritis siswa, diperoleh hasil sebagai berikut dijelaskan melalui Diagram berikut ini.

Gambar 5. Hasil Penilaian Skala Tingkat Berpikir Kritis Siswa

Berdasarkan grafik tersebut dapat diketahui bahwa keterampilan berpikir kritis siswa meningkat, dengan skala tingkat berpikir kritis yang bervariasi pada setiap siswa. Kit IPA sederhana yang dikembangkan berorientasi *Guided Discovery*. Hasil ini sesuai dengan yang dikemukakan Nur dan Wikandari (2000) (dalam Roosyanti (2017)) bahwa pembelajaran dengan menggunakan Penemuan Terbimbing (*Guided Discovery*) memiliki beberapa keuntungan, diantaranya dapat memacu rasa ingin tahu siswa, memotivasi mereka untuk melanjutkan pekerjaannya sehingga mereka menemukan jawabannya, memecahkan masalah secara mandiri dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Melalui pemanfaatan Kit IPA sederhana yang dikembangkan, aktivitas siswa dapat dirangsang saat pembelajaran melalui proses ilmiah diantaranya mengamati, menanya, membuat hipotesis, menggali informasi, mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan, sehingga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis pada siswa (Sukoco, Ibrahim & Sukartiningi, 2019).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dapat diketahui bahwa Kit IPA sederhana yang telah dikembangkan layak untuk digunakan dan dapat memfasilitasi guru untuk mengajarkan materi Magnet dan melatih keterampilan berpikir kritis pada siswa sebagai salah satu aspek keterampilan abad ke-21 yang harus dimiliki oleh siswa Sekolah Dasar.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diutarakan, disampaikan saran yaitu: (1) Sebaiknya tahap uji coba dalam penelitian pengembangan ini tidak hanya dilakukan pada satu sekolah. (2) Diharapkan guru dapat melakukan pengembangan Kit IPA sederhana pada materi pembelajaran yang lainnya, sebagai penunjang proses pembelajaran siswa di sekolah.

DAFTAR RUJUKAN

- Akinoglu, O.2008. Assesment of The Inquiry-Based Project Implementation Process in Science Education Upon Student's Points of View. *International Journal of Instruction*. Vol 1 (1) hal 1-12.

- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Driver, R., et al. 1985. *Children's Ideas In Science*. Milton Keynes England. Open University Press.
- Habibie. 2009. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Biologi SMA Berorientasi Model Pembelajaran Pemaknaan Untuk Mengajarkan Kemampuan Akademik dan Sensitivitas Moral". Tesis Magister Pendidikan Sains, Universitas Negeri Surabaya.
- Ibrahim, M. 2008. *Model Pembelajaran Inovatif IPA Melalui Pemaknaan..* Jakarta: Depdiknas Balitbang-Puslitjaknov.
- Jones, Gail et al. 2011. Differential Use of Elementary Science KITS. *International Journal of Science Education*, Vol 34 (15) hal 2371-2391. Online. Tersedia di www.sciencedirect.com.
- Lunenburg, F.C. 2010. *Communication: The Process, Barriers, and Improving Effectiveness Schooling*, Vol 2, No 10, Hal 1-11.
- Maswindah, A & Suryanti. 2019. Pengembangan Media Kit Sifat Cahaya Berbasis Science Edutainment Pada Siswa Sekolah Dasar. *JPGSD* Vol 07 No 04 Tahun 2019 Hal 3171-3180.
- Nur, M dan Wikandari, P.R. 2008. *Pengajaran Berpusat Kepada Siswa dan Pendekatan Konstruktivis dalam Pengajaran Edisi 5*. Surabaya: Pusat Sains dan Matematika Sekolah (PSMS) UNESA.
- Prasetyo, S. Optimalisasi Penggunaan Kit IPA Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar (SD), *Jurnal Al-Bidayah* Vol 3 No 1 Tahun 2011 Hal 1-20.
- Roosyanti, A. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berorientasi Pendekatan *Guided Discovery* Untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Kreatif. *Jurnal Pena Sains* Vol 4 No 1 Tahun 2017 Hal 60-73.
- Sukoco, Ibrahim, M, & Sukartiningsi. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Pendekatan Saintifik Untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir dan Pemahaman Konsep Siswa pada Materi Sifat Cahaya Kelas V SD. *Jurnal Review Pendidikan Dasar* Vol 5 No 2 Tahun 2019.
- Supriyadi. 2018. *Pendidikan IPA SD*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Thiagarajan, S., Semmel, D.S., & Semmel, M.I. (1974). *Instructional development for training teacher of exceptional children*. Bloomington Indiana: Indiana University.
- Zidny, dkk. Simple and Low-Cost Chemical Experiment Kits to Observe the Concept of Gas Laws. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA* Vol 5 No 1 Hal 16-25 Tahun 2019.

STUDI KOMPARASI LOGIKA BERHITUNG SISWA SD DAN CALON GURU SD DI SURABAYA

Azhar Chairin¹, Muhammad Hatim², Lina Wijayanti³

Program Studi PGSD, STKIP Al Hikmah, Surabaya, Indonesia

✉ Azharchairin21@gmail.com¹, 1806hatim@gmail.com², wijayanti.pgsd@gmail.com³

Abstrak

Salah satu indikator keberhasilan pembelajaran adalah siswa mampu menguasai kompetensi yang disampaikan oleh guru dalam kelas. Guru harus mampu menyampaikan materi dengan baik sesuai dengan alur berpikir siswanya, terutama dalam kompetensi matematika. Penelitian ini bertujuan untuk 1) dapat mengetahui alur berpikir siswa SD dengan alur berpikir guru SD, dan 2) untuk melihat perspektif guru dalam memahami alur berpikir siswa SD dalam logika berhitung. Penelitian ini menggunakan penelitian analisis deskriptif dengan metode studi komparasi. Tahapan yang dilakukan adalah 1) menyusun soal berbasis logika berhitung, 2) memberikan soal kepada siswa SD kelas rendah, 3) memberikan soal kepada calon guru SD dengan instruksi tertentu, 4) menganalisis hasil kerja siswa dan calon guru dengan soal yang sama, 5) membandingkan hasil analisis. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar kerja dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa alur berpikir calon guru SD 70% telah mendekati alur berpikir siswa SD melalui persoalan-persoalan matematika yang telah diselesaikan dengan cara memprediksi jawab-jawaban dari siswa SD. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru dalam melihat perspektif siswa untuk menunjang proses pembelajaran adalah dalam kategori “baik”.

Kata Kunci: studi komparasi, logika berhitung, siswa SD, calon guru SD

PENDAHULUAN

Pada dasarnya setiap kegiatan pembelajaran harus direncanakan terlebih dahulu sebagaimana disyaratkan dalam Permendiknas RI No. 41 Tahun 2007. Perencanaan yang dimaksud dalam peraturan tersebut adalah perencanaan proses pembelajaran. Dimana dalam perencanaan tersebut dapat disiapkan beberapa dokumen diantaranya yaitu silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang minimal memuat tentang tujuan dan tahapan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Perencanaan tersebut dapat dilakukan oleh satuan pendidikan secara keseluruhan maupun dari guru secara detail. Hal ini tentu akan menunjang keberhasilan pelaksanaan pembelajaran. Salah satu indikator keberhasilan pembelajaran adalah guru, sehingga guru harus mampu membuat suatu perencanaan pembelajaran yang memungkinkan untuk dapat terlaksana dengan baik di dalam kelas. Seperti yang diungkapkan oleh Anggraeni (2018) bahwa proses pendidikan harus dilakukan secara terencana dengan berbagai pemikiran yang objektif dan rasional sehingga seluruh potensi peserta didik dapat dikembangkan secara optimal. Kata terencana menunjukkan bahwa betapa pentingnya perencanaan pembelajaran bagi setiap proses pembelajaran.

Adapun hal-hal yang perlu diperhatikan oleh guru dalam merencanakan pembelajaran diantaranya adalah guru memahami dengan baik karakteristik siswanya. Dengan memahami karakteristik siswa, maka guru akan mudah memahami alur berpikir siswa tersebut. Harapannya, tidak akan terjadi pembelajaran yang hanya berpusat pada guru, namun pembelajaran akan mengutamakan bagaimana siswa berpikir. Dimana karakteristik siswa SD adalah masa peralihan dengan kompleksitas tinggi.

Masa usia Sekolah Dasar merupakan masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia enam tahun hingga usia dua belas tahun. Karakteristik utama siswa Sekolah Dasar adalah mereka yang menampilkan perbedaan-perbedaan dalam intelegensi, kemampuan dalam berpikir maupun berbahasa, perkembangan kepribadian, dan perkembangan fisik anak. Umumnya perilaku mereka sangat aktif, memiliki rasa ingin tahu yang begitu besar, namun konsentrasi dan

penalaran yang masih kurang baik dalam menerima materi pelajaran. Selain itu, anak-anak usia sekolah dasar adalah anak yang memiliki karakteristik senang bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok, dan senang melakukan sesuatu secara langsung. Hal ini sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan oleh Ningrum & Leonard (2014) yang menemukan bahwa umumnya peserta didik kelas rendah tergolong aktif, selalu bergerak dengan rasa keingintahuan yang cukup besar karena kemampuan berpikirnya yang masih terbatas sehingga apapun yang baru ia lihat dan dengar selalu saja ditanyakan. Namun dari segi emosionalnya belum terkontrol baik sehingga ia masih mudah terpengaruh dan dipengaruhi oleh lingkungan sekitar.

Pembinaan yang baik dan tepat yang dapat diberikan oleh guru berawal dari guru memahami perkembangan berpikir siswa SD/MI serta perubahan-perubahan yang terjadi pada anak rentang usi tersebut terkait dengan perkembangan kognitifnya. Hal-hal yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak SD diantaranya yaitu (1) memberikan pertanyaan-pertanyaan dan mengawali diskusi dengan HOTS (*High Order Thinking Skill*), (2) mengembangkan alat penilaian yang berbasis HOTS, (3) memberikan brainstorming dalam pembelajaran, (4) menstimulus siswa untuk dapat menemukan ide dan kreatifitas, (5) merancang tugas-tugas berbasis open ended, (6) mereview kreativitas dan pemahaman siswa terhadap hal yang telah dipelajari.

Penelitian yang dilakukan oleh Amir (2015) bahwa guru dapat memilih dan menentukan metode pembelajaran yang lebih tepat bagi siswanya, tentu disertai dengan penyesuaian gaya belajar guru dengan gaya belajar siswanya pula. Guru harus mampu menyampaikan materi dengan baik sesuai dengan alur berpikir siswanya, terutama dalam kompetensi matematika agar siswa mampu menyelesaikan permasalahan matematika. Dimana selama ini matematika menjadi kompetensi yang masih dianggap sulit oleh beberapa siswa. Hal ini karena menurut masyarakat umum bahwa matematika berhubungan dengan ide-ide dan konsep-konsep yang abstrak (Aledya, 2019), sedangkan siswa sekolah dasar adalah siswa yang cara berpikirnya masih dalam konteks operasional konkret.

Slameto (2003) mengatakan terdapat dua faktor yang dapat menjadi penyebab kesulitan belajar bagi siswa yaitu faktor internal berasal dari dalam diri siswa meliputi kesehatan, intelegensi, dan minat. Sedangkan factor eksternal berasal dari lingkungan siswa meliputi lingkungan keluarga, masyarakat, dan sekolah. Dengan demikian, kesulitan belajar tidak hanya dialami oleh peserta didik dengan intelegensi rendah tapi juga dipengaruhi oleh lingkungan yang kurang mendukung. Termasuk dalam logika berhitung siswa dalam kompetensi matematika.

Kemampuan logika berhitung masing-masing siswa bervariasi. Variasi tersebut ditentukan oleh banyak factor, diantaranya pengetahuan sebelumnya, lingkungan, dan imajinasi siswa itu sendiri. Berdasarkan latar belakang tersebut diatas, maka perlu dilakukan Studi komperasi yang dititik beratkan pada pemahaman calon guru SD terhadap pemikiran siswa dalam menyelesaikan permasalahan logika berhitung dalam kompetensi matematika.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis deskriptif dengan menggunakan studi komparasi. Tahapan penelitian yang telah dilakukan adalah 1) menyusun soal berbasis logika berhitung, 2) memberikan soal kepada siswa SD kelas rendah, yaitu siswa kelas I, II, dan III di SD Al Hikmah, SD Labschool Unesa, dan SD Laboratorium Unesa, 3) memberikan soal kepada mahasiswa calon guru SD yaitu mahasiswa PGSD STKIP Al Hikmah Angkatan 2019 yang sedang mendapatkan mata kuliah logika berhitung dengan instruksi tertentu, 4) menganalisis hasil kerja siswa SD dan Mahasiswa calon guru PGSD STKIP Al Hikmah dengan soal yang sama, 5) membandingkan hasil analisis soal yang dikerjakan siswa SD dengan Mahasiswa calon guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peran guru sangatlah penting dalam memahami pola pikir siswa. Utamanya Guru SD sangat menentukan awal proses belajar siswa sampai ketahap yang lebih lanjut. Siswa SD adalah siswa yang masih memiliki pola pikir yang mendasar dan sangat bervariasi. Bervariasinya pola pikir anak merupakan aset pada anak itu sendiri yang perlu dikembangkan dengan baik dengan

bantuan orang dewasa dalam hal ini orang tua dan gurunya. Guru harus benar-benar memahami variasi berpikir masing-masing siswa. Siswa memiliki banyak variasi berpikir dalam logika berhitung.

Logika berhitung merupakan dasar dari perkembangan matematika yang biasanya berkaitan dengan kegiatan sehari – hari. Logika berhitung erat kaitannya dengan bilangan dengan berbagai cara dalam menyelesaikan berbagai permasalahan terkait kompetensi matematika.

Dari hasil studi komparasi yang diperoleh pada uji coba lapangan kepada sebanyak 12 mahasiswa calon guru SD dan 18 siswa SD, bahwa sebanyak 70% mahasiswa calon guru dapat memahami pola pikir siswa dengan mampu memprediksi jawaban siswa dari berbagai permasalahan yang diberikan. Pada uji coba tersebut, siswa memiliki pola berpikir yang berbeda-beda antar individu dengan individu yang lainnya. Sebagai contoh siswa diberikan soal *“Apakah kamu tahu becak? Apakah kamu tahu sepeda? Apabila ada 3 becak dan dua sepeda sedang parkir di depan sekolahmu, maka ada berapakah roda seluruhnya?”* untuk menghitung roda keseluruhan dari 3 becak dan 2 sepeda, siswa dengan kreativitas masing-masing telah menjawab dengan berbagai ide kreatif. Dari data yang dihasilkan, beberapa siswa menyelesaikan soal dengan menggambar becak dan sepeda secara keseluruhan dan ada juga yang hanya menggambar rodanya saja lalu dihitung dengan membilang.

Sedangkan jawaban dari mahasiswa calon guru yang menerapkan pola pikir siswa SD dalam penyelesaian soal tersebut dengan menggambarkan becak dan sepeda secara keseluruhan. Akan tetapi hasil jawaban dari calon guru SD lebih detail dan dideskripsikan sedangkan hasil jawaban dari siswa SD hanya digambarkan dan di tuliskan operasi hitungnya (Lihat Gambar 1 dan Gambar 2).

Uji coba selanjutnya mahasiswa calon guru dan siswa SD di beri persoalan sebagai berikut *“sepuluh anak laki-laki sedang berbaris lurus. Jika satu anak perempuan berdiri diantara setiap 2 anak laki-laki, berapakah jumlah anak perempuan dalam barisan tersebut? Dan berapakah jumlah anak keseluruhan dalam barisan tersebut?”* dari persoalan tersebut di dapatkan bahwa calon guru SD dan siswa SD memiliki jawaban yang hampir sama yaitu dengan cara di gambarkan

dalam bentuk orang-orangan. Namun terdapat perbedaan dari kedua jawaban tersebut yaitu jawaban calon guru SD lebih deskriptif dan dipaparkan sedangkan jawaban siswa SD hanya di gambarkan orang-orangan dan dituliskan operasi hitungnya saja. Dari jawaban tersebut dapat di simpulkan bahwa calon guru SD dapat mengikuti alur berpikir dari siswa SD (Lihat Gambar 3 dan Gambar 4).

Akan tetapi ketika calon guru SD dan siswa SD di hadapkan dengan persoalan yang lebih sulit tampak perbedaan kedua jawaban yang sangat signifikan. Calon guru dan Siswa diberikan persoalan untuk menghitung kubus yang disusun bertumpuk. Dari hasil yang diperoleh siswa memberikan penomoran pada kubus satu persatu sedangkan calon guru menggunakan operasi hitung yang kompleks sehingga dapat terlihat jelas dari perbedaan pemecahan masalah mengenai persoalan tersebut (Lihat Gambar 5 dan gambar 6).

Tabel 1. Tabel Perbandingan Hasil Analisis Pekerjaan Siswa SD dan Calon Guru SD

Soal	Siswa SD	Calon Guru SD
Penjumlahan	Semua siswa menggunakan bantuan gambar untuk mendapatkan jawaban. Baik berupa gambar utuh ataupun per bagian yang ditanyakan.	90% mahasiswa menggunakan gambar sebagai prediksi jawaban dengan dilengkapi formula penyelesaiannya secara matematis.
Pola Bilangan	Semua siswa menggunakan bantuan gambar. Walaupun ada beberapa jawaban tidak sesuai dengan pertanyaan.	60% mahasiswa menggunakan gambar sedangkan sisanya menggunakan logika formula matematika.
Spasial	Siswa menghitung dengan memberikan tanda pada gambar.	60% mahasiswa menghitung dengan digambar ulang dan dihitung per bagian, sedangkan yang lain langsung pada hasil akhir.

Gambar 1. Jawaban Siswa SD terhadap Soal Penjumlahan

Gambar 2. Prediksi Jawaban Siswa SD oleh Calon Guru SD terhadap Soal Penjumlahan

Gambar 3. Jawaban Siswa SD terhadap Soal Pola Bilangan

Gambar 4. Prediksi Jawaban Siswa SD oleh Calon Guru SD terhadap Soal Pola Bilangan

Gambar 5. Jawaban Siswa SD terhadap Soal Spasial

Gambar 6. Prediksi Jawaban Siswa SD oleh Calon Guru Sd terhadap Soal Spasial

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian studi komparasi ini didapatkan bahwa mahasiswa calon guru SD mempunyai kemampuan memahami alur berpikir siswa. Hal ini dibuktikan dengan 70% mahasiswa mampu memprediksi bagaimana siswa SD menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Hal ini termasuk dalam kategori baik. Selain itu, dari penelitian ini didapatkan bahwa cara berpikir siswa SD masing-masing jenjang berbeda dan pada setiap jenjangnya mereka mempunyai cara masing-masing dalam menyelesaikan permasalahan, meskipun masih dalam satu ranah perkembangan. Dalam hal siswa kelas rendah ini masih dalam tahap operasional konkret dengan banyak menggunakan gambar dalam menyelesaikan soal-soal.

DAFTAR PUSTAKA

- Aledya, Vivi. 2019. Kemampuan pemahaman konsep matematika pada siswa. [Diakses di laman https://www.researchgate.net/publication/333293321_KEMAMPUAN_PEMAHAMAN_KONSEP_MATEMATIKA_PADA_SISWA pada tanggal 18 September 2019]
- Amir, M.F. 2015. Proses Berpikir Kritis Siswa SD dalam Memecahkan Masalah Berbentuk soal Cerita Matematika Berdasarkan Gaya belajar. *Jurnal Math Educator Nusantara Volume 01 Nomor 02*, Nopember 2015.
- Anggraeni P., Akbar A. 2018. Kesesuaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan Proses Pembelajaran. *Pesona dasar, Jurnal Pendidikan Dasar dan Humaniora Volume 6 Nomor 2*, Oktober 2018.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2007. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI No. 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Mimbar Jurnal Sosial dan pembangunan Volume XIX Nomor 3, Juli – September 2003, Halaman 330 – 345.
- Ningrum, D.S., Leonard. 2014. Pengembangan Desain Pembelajaran Matematika Sekolah dasar Kelas 1. *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA Volume 4 nomor 3 tahun 2014*.
- Pemerintah Indonesia, 1989, *Undang-Undang No. 2 Tahun 1989 yang Mengatur Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Purwanto, M.N., 2011, *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ramdani, Y. 2003. *Sosol Pendidikan Matematika Slameto. 2003. Belajar dan Faktor – Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

LITERASI ABAD 21: APAKAH BERHUBUNGAN DENGAN KETERAMPILAN MENULIS?

Cholifah Tur Rosidah

Program Studi Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar
Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Adi Buana Surabaya
cholifah@unipasby.ac.id

Abstrak

Pada abad 21, keterampilan literasi mencerminkan kemampuan menghadirkan informasi dan penggunaan teknologi yang diperlukan untuk memecahkan masalah dan bekerja sama. Selain itu juga semakin mudahnya pengaksesan ilmu pengetahuan melalui perangkat digital. Namun, kebenaran tentang kemudahan tersebut berdampak pada perkembangan keterampilan literasi masyarakat Indonesia khususnya mahasiswa, masih menjadi pertanyaan bagi kita. Hal tersebut dapat dilihat pada produk pemikiran berupa karya-karya tulisan mahasiswa. Penelitian bertujuan untuk mengetahui adakah korelasi antara kemampuan literasi abad 21 dengan kemampuan menulis yang dimilikinya. Penelitian dilakukan dengan subyek penelitian mahasiswa PGSD Universitas PGRI Adi Buana Surabaya dengan batasan pada mahasiswa yang menempuh mata kuliah Keterampilan Berbahasa sejumlah tujuh kelas. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *cluster random sampling*. Analisis data dilakukan menggunakan uji korelasional *product moment*. Sebelumnya dilakukan uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan uji linieritas. Penelitian tersebut menunjukkan hasil terdapat hubungan antara tingkat kemampuan literasi abad 21 dengan kemampuan menulis mahasiswa.

Kata kunci: Hubungan, Literasi abad 21, Kemampuan Menulis

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang diimbangi dengan perkembangan kebutuhan global menjadikan makna literasi berkembang pesat dalam khazanah pembelajaran bahasa dan perkembangan sosial. *Education for All Global Monitoring Report* (2006), membagi literasi dalam empat pengertian, diantaranya (1) literasi sebagai seperangkat keterampilan menulis, membaca, dan berbicara; (2) literasi sebagai implementasi keterampilan membaca, menulis, dan berbicara; (3) literasi sebagai proses belajar atau produk; (4) literasi sebagai jenis teks yang bervariasi baik bidang ilmu maupun jenis teks yang dihasilkan.

Joice dan Feez (2016) dalam bukunya *Exploring literacies: theory, research and practice* menjelaskan terdapat empat pandangan literasi yang memengaruhi pendidikan literasi abad 21, diantaranya 1) literasi sebagai praktik yang dipelajari, yaitu literasi diterapkan dengan cara mempelajari aturan-aturan tata bahasa tradisional, ejaan, dan penerjemahan teks dengan fokus pada tingkat kalimat. Membaca dan menulis menjadi representasi dari tingkat keterampilan. 2) literasi sebagai proses pengodean dan praktik keterampilan, diterapkan melalui keterampilan dasar sesuai ciri kebahasaan dengan pendekatan hilir-hulu, mulaidari bunyi hingga kalimat lengkap. 3) literasi sebagai praktik individu, literasi ini diterapkan melalui keterampilan belajar membaca dan menulis yang fokusnya pada aspek-aspek strategis membaca dan menulis. Selain itu, menulis dipandang sebagai ekspresi kreatif seseorang, sedangkan membaca merupakan proses mencari makna dari teks bacaan. 4) literasi sebagai praktik sosiokultural, literasi tersebut diimplementasikan melalui kegiatan belajar berbasis teks yang secara eksplisit mengajarkan susunan teks dan ciri-ciri kosa kata dan tata bahasa tiap jenis teks yang difokuskan pada hubungan antara teks dan tujuan sosiokultural dari teks tersebut.

Secara komprehensif, literasi disimpulkan sebagai konstruksi dan rekonstruksi dari pengetahuan, sikap, nilai, perilaku, keterampilan, serta pengalaman. Rekonstruksi tersebut yang akhirnya mengklasifikasikan literasi abad 21 menjadi literasi digital, literasi manusia, dan literasi data. Keterampilan literasi tersebutlah yang dibutuhkan peserta pendidik dalam menghadapi era abad 21 ini. Sakti

(2012) menjelaskan pribadi literat ialah ia yang paham sesuatu akibat dari membaca berbagai informasi dengan tepat serta melakukan segala sesuatu dengan dasar pemahaman terhadap isi bacaannya.

Ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang dengan pesat tidak terlepas dari perkembangan literasi. Sebagai bagian dari dunia pendidikan, literasi memiliki peran penting untuk mempersiapkan peserta pendidik sebagai sumber daya yang berkualitas sehingga dapat bersaing secara global. Literasi tak dapat dipisahkan dari pembelajaran bahasa. Proses pembelajaran bahasa yang berkualitas dan bermakna tidak terlepas dari cara pendidik menerapkan dan menggunakan pendekatan, strategi, dan metode pembelajaran dalam belajar bahasa. Pendidik hendaknya berperan sebagai *manager of learning* yang berarti dapat memilih serta menetapkan metode maupun strategi pembelajaran yang tepat sesuai karakteristik materi, peserta pendidik, serta faktor instrumental dan lingkungan belajar. Pendidik bahasa yang profesional diharapkan dapat mengantarkan peserta pendidik untuk menyelami dunia keilmuan dan teknologi di era globalisasi yang kompetitif dengan memahami bahasa yang digunakan. Pendidik bahasa yang profesional tidak terlepas dari bekal keterampilan belajar yang mereka peroleh dipendidikan tinggi.

Kegiatan literasi merupakan salah satu aspek penilaian dalam PISA dan TIMSS. Data yang ditunjukkan oleh PISA pada tahun 2015 menemukan bahwa capaian literasi peserta didik Indonesia masih rendah dengan rata-rata 32% untuk keseluruhan aspek. Selain itu kemampuan pemecahan masalah mereka juga rendah dibandingkan dengan negara tetangga seperti Malaysia, Filipina dan Thailand. Guna mengantisipasi hal tersebut, diperlukan perubahan dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Pemerintah telah menunjukkan upayanya berkaitan dengan kegiatan literasi melalui penerbitan Permendikbud No. 23 tahun 2015 yang menjelaskan mengenai penumbuhan budi pekerti melalui kegiatan literasi sekolah dan mendorong peserta pendidik untuk memiliki kemampuan literasi yang baik yakni, kemampuan peserta pendidik dalam pengaksesan, pemahaman, dan penggunaan berbagai informasi dengan cerdas.

Kemampuan ini akan dikembangkan dalam aktivitas literasi di sekolah dengan mengembangkan keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, menghitung, mempersepsi informasi, dan mengkomunikasikan berdasarkan pemahaman dan kesimpulan pribadi peserta pendidik sebagai literasi dasar. Hal ini menunjukkan keseriusan pemerintah dalam upaya meningkatkan kegiatan literasi diberbagai bidang pendidikan.

Fakta lain tentang literasi yang telah diterapkan yaitu mengenai kemampuan menulis masyarakat Indonesia termasuk anak-anak di dalamnya. Buku merupakan produk kultural yang selalu digunakan untuk mengukur kemajuan peradaban sebuah bangsa. Semakin banyak dan bermutu buku yang diterbitkan, semakin maju pulalah peradaban bangsa tersebut. Kristiyani (2016), menyebutkan perbandingan statistik situasi perbukuan di tanah air dengan negara-negara tetangga tahun 2015 menunjukkan fakta yang memprihatinkan. Dalam kurun waktu satu tahun, buku yang diterbitkan di Indonesia dengan jumlah penduduk 249,9 juta jiwa hanya sekitar 8000 judul. Dibanding dengan Malaysia yang mampu menerbitkan buku dengan jumlah yang sama dalam satu tahun dengan jumlah penduduk 27 juta jiwa. Vietnam sebagai negara berkembang yang baru berbenah setelah pendudukan Amerika, sudah menerbitkan hampir dua kali lipat, yaitu sebanyak 15000 judul buku pertahun dengan jumlah penduduk sekitar 80 juta jiwa. Jepang yang memiliki jumlah penduduk 129 juta jiwa mampu menerbitkan tidak kurang dari 60000 buku tiap tahun. Selanjutnya angka penerbitan buku di Inggris yang jumlah penduduknya 54,01 juta jiwa mampu mencapai nilai fantastis sebanyak 110.155 judul setiap tahunnya, sehingga disebut sebagai produsen buku terbanyak di dunia. UNESCO sebagai lembaga dunia telah menetapkan program penerbitan buku untuk negara berkembang sebanyak 50 buku per satu juta penduduk dan sedikitnya 500 judul buku per satu juta penduduk untuk negara maju. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Indonesia masih jauh untuk mencapai standar tersebut.

Hal tersebut merupakan permasalahan bagi bangsa. Kemampuan menulis tidak mungkin tiba-tiba dimiliki seseorang tanpa belajar dan berlatih. Beberapa masalah sering

kali muncul dalam pembelajaran menulis diantaranya terlihat dari pemilihan kata yang kurang sesuai, kalimat tidak efektif, sulit mengungkapkan gagasan karena diksi, bahkan tidak dapat mengembangkan ide secara sistematis. Selain itu sering dijumpai pula kesalahan ejaan. Berdasarkan paparan dan permasalahan tersebut, peneliti melaksanakan penelitian noneksperimen dengan topik korelasi tingkat kemampuan literasi abad 21 dengan keterampilan menulis mahasiswa.

METODE

Penelitian dirancang dengan desain penelitian kuantitatif dengan tujuan mengetahui adakah korelasi antara keterampilan literasi dengan keterampilan menulis mahasiswa. Populasi penelitian yaitu mahasiswa semester dua yang menempuh mata kuliah keterampilan berbahasa. Keseluruhan populasi tersebut terbagi dalam tujuh kelas mulai dari kelas A hingga G. Selanjutnya diperoleh data awal dari nilai ujian tengah semester untuk diolah sebagai data uji prasyarat berupa uji normalitas dan linieritas. Hasil dari uji prasyarat tersebut menunjukkan ketujuh kelas normal dan linier sehingga dapat diambil sampel penelitian dengan menggunakan teknik *cluster random sampling*. Kelas sampel yang diperoleh yaitu kelas D yang berjumlah 36 mahasiswa.

Untuk mendapatkan data mengenai tingkat keterampilan literasi, peneliti menggunakan angket tentang aktivitas literasi yang diisikan mahasiswa. Selanjutnya diakhir diambil data nilai tugas menulis sebagai data akhir. Data tersebut dianalisis dengan menggunakan uji korelasional *product moment*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tingkat Keterampilan Literasi Abad 21

Tingkat keterampilan literasi mahasiswa diperoleh dari hasil analisis data kuesioner. Terdapat 20 item pernyataan pada kuesioner dengan rincian 10 pernyataan positif dan 10 pernyataan negatif. Adapun perolehan nilai kuesioner tingkat keterampilan literasi mahasiswa diklasifikasikan dalam lima kategori penilaian. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Klasifikasi tingkat ketereampilan literasi mahasiswa

No.	Kategori	Interval Nilai	f	%
1	Sangat tinggi	85-100	3	8.3
2	Tinggi	70-84	7	19.4
3	Sedang	55-69	20	55.6
4	Rendah	40-54	5	13.9
5	Sangat Rendah	0-39	1	2.8
Jumlah			36	100

Menilik pada tabel 1 dapat diperoleh informasi bahwa 8.3 % mahasiswa memiliki keterampilan literasi sangat tinggi dan 2.8% sangat rendah. Sedangkan mahasiswa yang lain mendominasi dalam kategori sedang sebanyak 55.6 %. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa tingkat keterampilan mahasiswa PGSD Universitas PGRI Adi Buana Surabaya masih perlu ditingkatkan lagi. Tabel 1 memberikan gambaran bahwa seharusnya membaca menjadi sebuah aktivitas ilmiah mahasiswa yang wajib dilakukan. Setiap aktivitas akademik menuntut mereka untuk selalu membaca dan bijak dalam menanggapi setiap bacaan atau informasi yang diperoleh.

Keterampilan Menulis Mahasiswa

Data mengenai keterampilan menulis mahasiswa diperoleh berdasarkan tugas akhir mata kuliah berupa naskah makalah ilmiah yang disusun oleh mahasiswa. Proses penilaian dilakukan oleh ahli dalam bidang makalah ilmiah dengan latar belakang kemampuan dan pengalaman yang memadai. Pemberian skor mengacu pada pedoman penilaian karya tulis ilmiah yang terdiri dari aspek (1) sistematika penulisan; (2) tata penulisan; (3) mengkritisi atau menganalisis masalah; (4) kelayakan isi; (5) kemampuan menggunakan ejaan; (6) penggunaan diksi; (7) kemampuan menulis kutipan; (8) kemampuan menulis daftar pustaka. Selanjutnya perolehan nilai karya tulis mahasiswa diklasifikasikan seperti pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Klasifikasi ketereampilan menulis mahasiswa

No.	Kategori	Interval Nilai	f	%
1	Sangat tinggi	85-100	5	13.9
2	Tinggi	70-84	8	22.2
3	Sedang	55-69	21	58.3
4	Rendah	40-54	2	5.6
5	Sangat Rendah	0-39	0	0
Jumlah			36	100

Berdasarkan data pada tabel 2 menunjukkan bahwa frekuensi terbanyak dan mendominasi masih pada kategori sedang sebesar 58.3 %. Selanjutnya disusul dengan mahasiswa yang memperoleh nilai tinggi sebesar 22.2%. Selain itu ternyata mahasiswa tidak ada yang mendapatkan nilai sangat rendah, hanya saja ada 5.6% mahasiswa yang memperoleh nilai rendah.

Menulis bagi mahasiswa merupakan aktivitas yang sangat penting. Bahkan penilaian akhir kuliah juga berupa tulisan ilmiah yang dikemas dalam mata kuliah skripsi atau tugas akhir. Oleh karena itu sudah seharusnya mahasiswa memiliki keterampilan menulis. Meskipun tak sedikit juga yang memperoleh nilai rendah karena belum memenuhi beberapa aspek atau kriteria penilaian. Namun keterampilan ini dapat dimiliki seiring semakin seringnya keterampilan tersebut diasah.

Korelasi Tingkat Keterampilan Literasi Abad 21 dengan Keterampilan Menulis Mahasiswa

Berdasarkan hasil pengolahan data korelasional didapat nilai r hitung 0.52. Taraf signifikansi α 0.05. Selanjutnya signifikansi koefisien korelasi tersebut dikonsultasikan pada tabel nilai r product moment hingga diperoleh r tabel dengan dk $36-2 = 34$ didapat nilai 0.33. Kriteria pengujian yaitu $-r_{tabel} \leq r_{hitung} \leq r_{tabel}$ maka H_0 diterima. Sehingga didapat nilai $0.52 > 0.33$ atau $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka H_0 ditolak. Hasil tersebut menunjukkan terdapat korelasi antara tingkat keterampilan literasi dengan keterampilan menulis mahasiswa.

SIMPULAN

Penelitian mengenai korelasi tingkat keterampilan literasi abad 21 dengan keterampilan menulis mahasiswa menunjukkan adanya hubungan antara kedua variabel tersebut. Simpulan tersebut didapat berdasarkan hasil pengolahan data yang menunjukkan nilai $0.52 > 0.33$ atau $r_{hitung} > r_{tabel}$, yang berarti H_0 ditolak. Penelitian ini memiliki keterbatasan yaitu minimnya jumlah sampel penelitian. Sehingga pada penelitian berikutnya jumlah sampel dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk kemungkinan-kemungkinan penelitian berikutnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Anna, Permanasari. (2010). *Paradigma Pendidikan Nasional Abad XXI*.
- Daniela, Popa. (2015). The Relationship between Regulation, Motivation and Performance at Secondary School Student. *Procedia-Social and Behaviour Sciences* 191 (2015) 2549-2553.
- Efendi, Kusno. (2015). Hubungan antara konsep diri dan kemampuan verbal dengan prestasi belajar pada siswakesel lima sekolah dasar muhammadiyah sukonandi Yogyakarta. *Humanitas*. Vol 1 Januari 2015: 26-31.
- Fisher, Alec. (2017). *Berpikir Kritis Sebuah Pengantar*. Jakarta: Erlangga.
- Kemendikbud. (2017). Materi Pendukung Literasi Baca Tulis. Jakarta.
- Kristiyani, Titik. (2016). *Self Regulated Learning Konsep, Implikasi, dan Tantangannya Bagi Siswa di Indonesia*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.
- Ormrod, J.E. (2016). *Educational Psycology: Developing Learners*. (5th ed.) Upper Saddle River, N.J.: Person.
- Paris, S.G. (2004). *Principles of self regulated learning for teachers*. Dalam Jessie-Ee., Chang, A., & Tan, O.S. (Eds), *Thinking about Thinking: What Educators need to know*. (hh. 48-71). Singapura: McGraw-Hill Education (asia).
- Sadi, Ozlam; Uyar, Miray. (2013). The Relationship between cognitive Self Regulated Learning Strategies and Biology Achievement: A Path Model. *Procedia-Social and Behaviour Sciences* 93.
- Schwab, K. (2016). *Shaping theFourth Industrial Revolution*.

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BOARD GAME ADAPTASI PERMAINAN MONOPOLI DALAM PEMBELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR

Diah Yovita Suryarini¹, Magdalena Kunthie Retnaningtyas²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar ^{1,2}

Fakultas Bahasa dan Sains

Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

dyovie24@gmail.com

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran dalam bentuk permainan akan menarik minat siswa untuk belajar dan menikmati proses pembelajaran yang diharapkan dapat mempengaruhi pencapaian belajarnya. Selain itu penggunaan media pembelajaran yang tepat tidak saja diharapkan meningkatkan antusiasme siswa tapi juga mendorong sisi interaktif antar siswa yang dapat meningkatkan pembelajaran berkelompok. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media *board game* yang diadaptasi dari permainan monopoli pada mata pelajaran IPA siswa sekolah dasar. IPA merupakan pelajaran yang memerlukan banyak pemahaman dan hafalan yang akan lebih menarik dan menantang apabila dilengkapi dengan permainan. Pemilihan media *board game* yang diadaptasi dari permainan monopoli memiliki dua unsur yaitu permainan dan pembelajaran. Dengan kedua unsur tersebut siswa diharapkan mampu menerima, memahami dan mengingat materi pembelajaran IPA tersebut dengan beraktivitas seperti bermain. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Teknik pengumpulan data penelitian adalah dengan pengamatan kelas sedangkan instrument yang dipergunakan untuk mendapatkan data penelitian adalah lembar observasi dan lembar wawancara bagi guru dan siswa. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan penggunaan media *board game* yang diadaptasi dari permainan monopoli pada sekolah dasar dapat membantu siswa lebih menikmati pembelajaran sekaligus memahami materi IPA yang diberikan oleh guru.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Board game*, Monopoli, IPA

PENDAHULUAN

Pergeseran karakteristik pembelajaran yang lebih memfokuskan pada siswa atau yang biasa disebut dengan *student-centered learning* menuntut guru untuk memiliki inovasi dalam melakukan proses pembelajaran agar siswa mampu meningkatkan penguasaan terhadap materi belajar dan terutama dapat aktif dalam proses pembelajaran tersebut, sehingga pada akhirnya akan memperoleh manfaat dari pendidikan yang bermakna. Proses pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu bentuk komunikasi antara guru dan siswa, dan komunikasi yang dimaksud disini adalah proses penyampaian informasi dari satu pihak kepada pihak lain. Dalam hal ini yang berperan dalam menyampaikan informasi adalah guru dan penerima informasi adalah siswa,

Konsep proses pembelajaran yang berpusat pada siswa akan kurang efektif apabila paradigma pembelajaran masih menggunakan pembelajaran yang bersifat verbalistik atau mengutamakan penyampaian informasi dalam bentuk metode ceramah. Pembelajaran yang berpusat pada siswa menuntut siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran yang diperlukan adalah pembelajaran yang efektif, kreatif, dan inovatif dimana siswa dapat berperan aktif dan mampu memahami apa yang diajarkan dengan baik. Hal ini juga disebutkan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional no 20 tahun 2003, yang menyatakan bahwa tujuan Pendidikan nasional yaitu untuk mengembangkan potensi peserta didik yang cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Selanjutnya dalam pasal 1 ayat 19 menyatakan bahwa semua tujuan, isi, dan bahan pelajaran digunakan sebagai pedoman untuk kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan Pendidikan. Oleh karena itu guru dituntut untuk mampu mengaplikasikan metode pembelajaran dan dapat mempergunakan alat bantu pembelajaran untuk memudahkan guru dalam mengajar dan yang memudahkan siswa untuk menyerap pelajaran. (Kristanto, Relmasira, & Hardini, 2019).

Media Pembelajaran

Salah satu aspek yang didapat dalam proses pembelajaran adalah pengalaman

belajar. Pengalaman belajar tergantung pada interaksi siswa dengan media. Media yang tepat sesuai dengan tujuan belajar akan mampu meningkatkan pengalaman belajar sehingga siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya (Indriana, 2011 dalam Avianto & Presida, 2018). Sejalan dengan pendapat yang yang dikemukakan diatas, alasan digunakannya media juga merujuk pada teori "Cone Experience" (Kerucut Pengalaman) yang dikemukakan oleh Edgar Dale (dalam Avianto & Presida, 2018). Menurut kerucut pengalaman; apabila pesan disampaikan secara verbal saja, pengetahuan akan bersifat semakin abstrak, dalam artian siswa nantinya akan memahami pengetahuan dalam bentuk kata tanpa memahami makna yang terkandung dalam informasi tersebut. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dan memadai di dalam proses pembelajaran diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang konkret pada siswa. Pada dasarnya media pembelajaran merupakan sesuatu yang digunakan sebagai sarana komunikasi dalam interaksi edukatif antara guru dan siswa sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. (Sukiman, 2012 dalam Najib & Yuniarti, 2018). Selain itu penggunaan media pembelajaran dianggap sangat penting karena mampu menstimulus siswa untuk dapat lebih aktif, lebih antusias dan dapat mendorong siswa untuk berani dalam mengikuti proses pembelajaran.

Sebagai sarana komunikasi dalam interaksi edukatif antara guru dan murid, media pembelajaran yang umum digunakan dapat berupa alat peraga, bahan, kegiatan maupun orang-orang disekitar. Kegiatan seperti bermain serta peralatan bermain juga termasuk dalam media pembelajaran. (Avianto & Presida, 2018). Hal ini dikarenakan dengan kegiatan bermain siswa dapat menambah pengetahuan dan wawasannya dengan cara yang menyenangkan dan mudah. Pada umumnya siswa akan lebih mudah belajar dengan menggunakan permainan, terutama siswa yang duduk di sekolah dasar. Permainan pada dasarnya mengandung tiga unsur yang mendukung proses pembelajaran pada siswa terutama siswa sekolah dasar. Tiga unsur tersebut antara lain bahwa permainan adalah kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain

dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu (Sadiman et.al, 2011 dalam Najib & Yuniarti, 2018). Pembelajaran dengan bermain ini sesuai dengan karakteristik siswa SD yang masih senang bermain. Dengan permainan membuat belajar jadi menyenangkan bagi mereka, selain itu peralatan bermain juga merupakan media pembelajaran karena mengandung pesan-pesan yang diterima oleh siswa saat melakukan permainan. (Nurmalita, et.al, 2012 dalam Avianto & Presida, 2018). Bermain membentuk hard skill dan soft skill siswa

Media Board Game Monopoli

Media Board Game seperti monopoli dapat membantu siswa untuk belajar tidak saja secara kelompok tetapi juga dapat melatih siswa dalam memecahkan masalah, melatih kemampuan strategi serta kompetitif yang membuat media board game adaptasi dari permainan monopoli ini semakin menarik dan membekali siswa dengan skill yang berguna. Media board game yang diadaptasi dari permainan monopoli ini memiliki prinsip dasar dari permainan monopoli. Pembelajaran dengan menggunakan media board game adaptasi permainan monopoli dapat dilakukan dengan mengganti petak diatas papan dengan judul-judul materi pembelajaran yang harus dikuasai oleh siswa disertai dengan tantangan dan rewards yang dapat diberikan. Pada proses kegiatan pembelajaran dengan media board game adaptasi monopoli ini siswa dapat dibagi dalam kelompok dan dalam cara permainan board game monopoli ini dilakukan sesuai dengan prinsip dasar permainan monopoli dengan beberapa modifikasi untuk tantangan, reward dan punishmentnya

Pembelajaran IPA SD

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada dasarnya berfungsi untuk memberikan pengetahuan tentang lingkungan alam, mengembangkan keterampilan, wawasan dan kesadaran teknologi dalam kaitannya dengan pemanfaatnya bagi kehidupan sehari-hari (Hermawan, 2008). IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan sistematis dan IPA bukan hanya penguasaan kumpulan

pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan (Sulistiyorini, 2007 dalam <https://dodirullyandapgsd.blogspot.com/2014/08/hakikat-dan-tujuan-pembelajaran-ipa.html>). Pada dasarnya tujuan pembelajaran IPA di SD ditujukan untuk memberi kesempatan pada siswa memupuk rasa ingin tahu secara alamiah, mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban atas fenomena alam berdasarkan bukti serta mengembangkan cara berfikir ilmiah.

Pembelajaran IPA di SD pada dasarnya lebih menekankan pada pemberian pengalaman langsung sesuai kenyataan di lingkungan melalui kegiatan inkuiri untuk mengembangkan keterampilan proses dan sikap ilmiah. Akan tetapi pengenalan dasar tentang alam juga akan baik dilakukan dengan permainan yang melatih siswa untuk melakukan kegiatan inkuiri tersebut.

Penggunaan media board game dalam proses pembelajaran pada umumnya telah menarik minat dan perhatian baik dari para guru maupun peneliti untuk memanfaatkan media tersebut dalam pembelajaran maupun untuk menelitinya untuk melihat manfaat yang bias didapat dari penggunaan media ini. Beberapa peneliti melihat manfaat media board game pada motivasi siswa (Triastuti, Akbar, & Irawan, 2016), untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis (Davidi, 2018), untuk pembelajaran Bahasa Jawa (Avianto & Presida, 2018), untuk melihat keaktifan siswa dengan model PTK (Kristanto, Relmasira, & Hardini, 2019). Berdasarkan alasan diatas, peneliti melihat bahwa masih perlu untuk melihat dan mencari tahu penerapan media board game adaptasi dari permainan monopoli pada proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. Permainan monopoli dipilih untuk penelitian ini karena bisa dimodifikasi dan disesuaikan dengan keperluan pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Subyek penelitian ini adalah siswa SD kelas IV SDN Pakis V. Sedangkan instrumen penelitian ini adalah peneliti sendiri dilengkapi dengan lembar observasi untuk mengamati penerapan media board game adaptasi permainan monopoli pada proses pembelajaran,

hususnya pembelajaran IPA dalam tematik. Selain itu peneliti juga dilengkapi dengan lembar wawancara siswa untuk melihat pendapat siswa terhadap penggunaan media *board game* adaptasi permainan monopoli dalam proses pembelajaran IPA. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan memberikan tanda centang pada lembar observasi pada kriteria yang ada pada lembar observasi selama mengamati proses pembelajaran dengan menggunakan media. Selanjutnya data wawancara dikumpulkan dengan memberikan wawancara siswa mengenai penerapan media *board game* adaptasi permainan monopoli. Analisis data dilakukan secara deskriptif untuk mendapatkan gambaran penerapan media *board game* adaptasi monopoli dalam proses pembelajaran IPA di SD Tahap analisis data tersebut mencakup *data reduction*, tampilan data dan verifikasi atau penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media *board game* adaptasi permainan monopoli dalam proses pembelajaran IPA di SD. Pada hasil dan pembahasan ini akan dipaparkan hasil observasi kelas dan wawancara yang akan disusun secara sistematis sehingga memudahkan untuk dipahami. Berikut ini adalah uraian mengenai observasi mengenai penerapan media *board game* adaptasi permainan monopoli.

Data Pengamatan/ Observasi

Berikut ini akan dibahas tentang data pengamatan/observasi penerapan media *board game* adaptasi permainan monopoli dalam pembelajaran IPS SD. Data tersebut disajikan dalam table 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Data Pengamatan Penerapan Media Board Game dalam Pembelajaran IPS pada siswa Sekolah Dasar.

Nama : Chandra K, S.Pd.
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat Bekerja : SDN Pakis V
Jabatan : Guru Kelas IV

Tabel 1 Data Pengamatan Penerapan Media Board Game dalam Pembelajaran IPS pada Siswa Sekolah Dasar

No.	Pertanyaan	Nilai
1	Kejelasan penempatan materi pada media <i>board game</i> adaptasi permainan monopoli	4
2	Kelengkapan materi yang disajikan melalui pertanyaan pada media <i>board game</i> adaptasi permainan monopoli	3
3	Kejelasan aturan main pada media <i>board game</i> adaptasi permainan monopoli	4
4	Kejelasan pertanyaan terkait materi yang diberikan pada <i>board game</i> adaptasi permainan monopoli	4
5	Kecepatan siswa memahami pertanyaan dalam permainan monopoli	3
6	Ketertarikan siswa belajar menggunakan <i>board game</i> adaptasi permainan monopoli	4
7	Efektifitas pembelajaran dengan <i>board game</i> adaptasi permainan monopoli	3
8	Ketepatan penggunaan media <i>board game</i> adaptasi permainan monopoli pada pelajaran IPA	4
9	Kecenderungan siswa untuk belajar lagi menggunakan media <i>board game</i> adaptasi permainan monopoli	4
10	Daya tarik susunan materi yang terdiri pertanyaan, reward dan punishment dan tantangan permainan pada pelajaran IPA	3

Perhitungan skor data hasil pengamatan adalah: $4+3+4+4+3+4+3+4+4+3=36$. Nilai rata-rata untuk aspek tersebut adalah $\frac{36}{40} \times 100 = 90$. Skor ini baik, sebab maksimum rata-rata untuk setiap aspek adalah 4 atau 40 untuk semua aspek.

Data wawancara

Berikut ini akan dibahas tentang hasil wawancara penggunaan media *board game* adaptasi permainan Monopoli pada siswa sekolah dasar. Dalam pembahasan ini diperoleh data dari tiga narasumber siswa kelas IV SDN Pakis V Surabaya. Data tersebut disajikan pada table 2, table 3 dan table 4 sebagai berikut:

Identitas Narasumber

Nama : Irfan Akmal
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Kelas : 4B
Jabatan : SDN Pakis V

Tabel 2. Data Hasil Wawancara Penerapan Media Board Game Adaptasi Permainan Monopoli kepada Siswa Pertama

Pertanyaan	Jawaban
Pernahkah kamu melihat permainan monopoli?	Iya
Apakah kamu tahu cara bermain monopoli?	Sedikit-sedikit
Menurut kamu apakah permainan monopoli adalah permainan yang menarik?	Iya
Apakah yang membedakan media monopoli yang kalian mainkan ini dengan monopoli yang ada pada umumnya?	Yang ini kotak-kotaknya kategori untuk menjawab soal
Apakah kamu menyukai media board game permainan monopoli yang kamu mainkan ini?	Suka
Bagaimana perasaan kalian setelah belajar menggunakan permainan monopoli ini?	Senang,
Apakah dengan bantuan media board game monopoli ini membuat kalian lebih banyak berinteraksi dengan teman di dalam kelas selama belajar?	Iya
Apakah pertanyaan yang diberikan di media board game monopoli ini sudah seimbang dengan reward dan punishment yang ada pada permainan monopoli?	Lumayan
Apakah melalui media board game monopoli yang telah dimainkan di kelas mampu membuat kalian memahami keanekaragaman hewan dan tumbuhan?	Iya
Apakah melalui media board game monopoli yang telah dimainkan di kelas mampu membuat kalian memahami tentang pelestarian alam?	Iya

Identitas Narasumber

Nama	M. Fadil F
Jenis Kelamin	Laki-Laki
Kelas	4B
Jabatan	SDN Pakis V

Tabel 3. Data Hasil Wawancara Penerapan Media Board Game Adaptasi Permainan Monopoli kepada Siswa Kedua

Pertanyaan	Jawaban
Pernahkah kamu melihat permainan monopoli?	Ya
Apakah kamu tahu cara bermain monopoli?	Iya, saya tahu cara bermain monopoli
Menurut kamu apakah permainan monopoli adalah permainan yang menarik?	Iya
Apakah yang membedakan media monopoli yang kalian mainkan ini dengan monopoli yang ada pada umumnya?	Beda di isi kotaknya. Biasanya ada rumah, tanah, stasiun. Yang ini nggak ada
Apakah kamu menyukai media board game permainan monopoli yang kamu mainkan ini?	Suka
Bagaimana perasaan kalian setelah belajar menggunakan permainan monopoli ini?	Senang, soalnya seperti bermain
Apakah dengan bantuan media board game monopoli ini membuat kalian lebih banyak berinteraksi dengan teman di dalam kelas selama belajar?	Iya
Apakah pertanyaan yang diberikan di media board game monopoli ini sudah seimbang dengan reward dan punishment yang ada pada permainan monopoli?	Cukup. Lebih senang kalau lebih banyak hadiahnya
Apakah melalui media board game monopoli yang telah dimainkan di kelas mampu membuat kalian memahami keanekaragaman hewan dan tumbuhan?	Iya
Apakah melalui media board game monopoli yang telah dimainkan di kelas mampu membuat kalian memahami tentang pelestarian alam?	Iya

Identitas Narasumber

Nama	M. Rifqi Hibatullah
Jenis Kelamin	Laki-Laki
Kelas	4B
Jabatan	SDN Pakis V

Tabel 4. Data Hasil Wawancara Penerapan Media Board Game Adaptasi Permainan Monopoli kepada Siswa Ketiga

Pertanyaan	Jawaban
Pernahkah kamu melihat permainan monopoli?	Iya
Apakah kamu tahu cara bermain monopoli?	Tahu
Menurut kamu apakah permainan monopoli adalah permainan yang menarik?	Iya
Apakah yang membedakan media monopoli yang kalian mainkan ini dengan monopoli yang ada pada umumnya?	Yang ini buat belajar IPA, jadi isinya banyak pertanyaan. Tapi menyenangkan.
Apakah kamu menyukai media board game permainan monopoli yang kamu mainkan ini?	Iya, suka
Bagaimana perasaan kalian setelah belajar menggunakan permainan monopoli ini?	Senang, soalnya jadi seperti bermain
Apakah dengan bantuan media board game monopoli ini membuat kalian lebih banyak berinteraksi dengan teman di dalam kelas selama belajar?	Iya, soalnya dibuat per kelompok mainnya
Apakah pertanyaan yang diberikan di media board game monopoli ini sudah seimbang dengan reward dan punishment yang ada pada permainan monopoli?	Iya, sudah cukup
Apakah melalui media board game monopoli yang telah dimainkan di kelas mampu membuat kalian memahami keanekaragaman hewan dan tumbuhan?	Iya
Apakah melalui media board game monopoli yang telah dimainkan di kelas mampu membuat kalian memahami tentang pelestarian alam?	Iya

Berdasarkan hasil wawancara terhadap tiga siswa kelas IV SDN Pakis V Surabaya, dapat dikatakan bahwa media board game adaptasi monopoli menarik untuk dipergunakan dalam pembelajaran IPA, selain

karena aturannya cukup mudah, seperti pada permainan monopoli pada umumnya, mudah digunakan dan ada reward dan punishment yang jelas dalam permainan tersebut dan membuat siswa mampu memahami materi pelajaran IPA dengan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang juga menggunakan media board game sebagai penunjang pembelajaran (Kristianto, Relmasira, Hardini, 2018; Virlianingtyas, 2018)

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang penerapan media board game adaptasi permainan monopoli dapat disimpulkan bahwa dengan adanya media tersebut dapat membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan mampu membuat siswa memahami materi pembelajaran IPA yang diberikan. Hal ini didukung oleh hasil pengamatan dan wawancara di SDN Pakis V Surabaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Avianto, Y. F., & Prasida, T. S. (2018). Pembelajaran aksara Jawa untuk siswa sekolah dasar dengan menggunakan board game media. *Aksara*, 30(1), 133-148.
- Davidi, E. I. (2018). Permainan monopoli berbasis Problem-Based Learning untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 59-69.
- Hermawan, A. H. (2008). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2003). Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia*. Jakarta.
- Kristanto, R. D., Relmasira, S. C., & Hardini, A. T. (2019). Activeness enhancement and student learning result through discovery learning model and Monopoly board game media in elementary class IV. *Jurnal Handayani*, 10(1), 63-70.
- Najib, A., & Yunarti, N. (2018). Pengembangan media pembelajaran board game berbasis augmented reality pada mata pelajaran teknik dasar listrik dan

elektronika di sekolah menengah kejuruan. *Program Studi Pendidikan Teknik Mekatronika E-Journal*, 8(1), 9-19.

Rulianda, D. (2014, 08 10). *Hakikat dan Tujuan Pembelajaran IPA di SD*. Retrieved from dodiruliandapgsd.blogspot: <https://dodirullyandapgsd.blogspot.com/2014/08/hakikat-dan-tujuan-pembelajaran-ipa.html>

Triastuti, D., Akbar, S., & Irawan, E. B. (2016). Penggunaan media papan permainan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar. *Seminar Nasional Pengembangan Profesionalisme Pendidik Untuk Membangun Karakter Anak Bangsa* (pp. 1-7). Malang: Pascasarjana Universitas Negeri Malang.

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MITIGASI BENCANA TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA SEKOLAH DASAR

Diyas Age Larasati ¹, Putri Wulandari ²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Bahasa dan Sains,
Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

Abstrak

Posisi geografis Indonesia terletak di tiga lempeng besar, yaitu Eurasia, Indo-Australia, dan Pasifik. Kondisi tersebut membuat Indonesia sering mengalami bencana. Rawan kebencanaan yang terjadi di Indonesia mendorong masyarakat Indonesia memiliki keterampilan kesiapsiagaan dan mendeteksi, serta mengantisipasi bencana sejak dini. Mitigasi bencana diaplikasikan kedalam model pembelajaran. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh model pembelajaran mitigasi bencana terhadap keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Penelitian ini dirancang menggunakan pendekatan eksperimen semu (*Quasi Eksperiment*) dengan mengacu pada desain *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian dilakukan di SD Islam Terpadu Permata Mojokerto. Subjek penelitian kelas IV-A sebagai kelas eksperimen dan IV-B sebagai kelas kontrol. Penetapan kelas eksperimen dan kontrol dilakukan dengan cara mengundi kedua kelas tersebut. Kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran mitigasi bencana, sedangkan kelas kontrol menggunakan model konvensional yaitu tanya jawab. Instrumen penelitian berupa tes esai untuk pretes dan postes. Data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif berupa keterampilan berpikir kritis yang dikumpulkan dengan test objektif. Data keterampilan berpikir kritis siswa dianalisis dengan statistik inferensial, yaitu Uji T. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis siswa yang diajar dengan model pembelajaran mitigasi bencana lebih baik daripada siswa yang diajar dengan model pembelajaran konvensional.

Kata kunci: model pembelajaran mitigasi bencana, keterampilan berpikir kritis

PENDAHULUAN

Berdasarkan letak geografis Indonesia memiliki lempeng 3 lempeng besar yang aktif yaitu Eurasia, Indo-Australia, dan Pasifik. Letak tersebut bagai dua sisi mata pisau, memberikan keuntungan sekaligus kerugian bagi Indonesia. Keuntungannya, yaitu Indonesia memiliki banyak gunung api; tanahnya subur yang bagus untuk pertanian; dan banyak sumber daya alam berupa tambang dan mineral. Sedangkan kerugiannya, yaitu Indonesia rawan bencana alam seperti gempa bumi baik gempa bumi vulkanik maupun tektonik; dan tsunami.

Indonesia menempati peringkat ke 7 di dunia sebagai negara paling rawan bencana (UNESCO, 2017). Kerawanan bencana di Indonesia perlu penanganan serius dari berbagai pihak dalam membentuk karakter sadar dan siaga bencana. Strategi pragmatis yang dapat dilakukan salah satunya dalam bidang pendidikan. Sektor pendidikan merupakan langkah fundamental dalam membentuk karakter siswa untuk sadar dan siaga bencana sejak dini. Pendidikan kebencanaan menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kapasitas pengetahuan peserta didik mengenai bencana mengenai definisi bencana itu sendiri, jenis-jenis kejadian bencana, tanda- tanda akan terjadinya bencana, dampak bencana, upaya pra-saat-pra bencana, upaya pengurangan risiko bencana serta kerentanan dan kerawanan bencana di daerahnya (Mardiyati, 2017).

Pendidikan kebencanaan dapat diimplementasikan melalui model pembelajaran mitigasi bencana. Pendidikan kebencanaan yang dapat dilaksanakan di sekolah dasar adalah mitigasi bencana dengan memanfaatkan kearifan lokal setempat. Mitigasi yang diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar adalah bagaimana siswa mengenal potensi bencana dan mencegah terjadinya bencana alam dengan menggunakan kearifan lokal setempat dimana siswa tersebut berada.

Mitigasi didefinisikan sebagai : "Upaya yang ditujukan untuk mengurangi dampak dari bencana baik bencana alam, bencana ulah manusia maupun gabungan dari keduanya dalam suatu negara atau masyarakat (Permendagri No 33 Tahun 2006). Mitigasi bencana merupakan salah satu bagian dari keterampilan untuk kehidupan siswa,

khususnya siswa yang bertempat tinggal di daerah rawan bencana, karena mitigasi bencana termasuk bagian dari keterampilan yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan siswa.

Tujuan dari model pembelajaran mitigasi bencana di sekolah adalah : (1) membentuk kesadaran siswa atas kebencanaan sejak usia dini dengan kesadaran atas penyelamatan lingkungan dan akibat akibatnya sehingga terbangun kesadaran terhadap lingkungan hidup dan semakin mengenal dan mengetahui fenomena alam yang menyebabkan potensi bencana, (2) menciptakan landasan yang kuat dan berkelanjutan dalam pengurangan resiko bencana (PRB) sehingga terwujudnya komunitas-komunitas masyarakat sadar bencana, (3) mendidik siswa tentang pentingnya pendidikan kebencanaan sejak dini sehingga membantu penyelamatan dan menanamkan kesadaran kepada anak didik tentang psikologis dampak orang yang tertimpa bencana , (4) menanamkan kesadaran kepada anak didik tentang psikologis dampak orang yang tertimpa bencana (5) pengenalan wilayah- wilayah yang mengancam daerah – daerah yang sangat potensial kena imbas bencana, (6) Menjadikan masyarakat yang mampu merekatkan solidaritas sosial dan rasa tanggung jawab sosial bersama.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan bagian dari dari kurikulum sekolah yang tanggungjawab utamanya adalah membantu peserta didik dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, nilai yang diperlukan untuk berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat baik di tingkat lokal, nasional maupun global. Pembelajaran akan menjadi lebih bermakna ketika siswa terlibat secara aktif dalam menemukan konsep dari fenomena yang ada di lingkungan (Rizal: 2014), apalagi jika ditambah dengan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki oleh siswa. Selain belajar bermakna, belajar juga diharapkan dapat memberikan keterampilan kepada siswa. Hal ini sesuai dengan prinsip umum pengembangan kurikulum. Kurikulum yang dikembangkan disekolah hendaknya disesuaikan dengan tuntutan, kebutuhan dan perkembangan masyarakat (Syaodih: 2013: 150). Pembelajaran dapat disesuaikan dengan

kebutuhan lingkungan, maka dari itu materi tentang mitigasi bencana dapat dijadikan salah satu materi di IPS, untuk sekolah dasar yang berada di daerah rawan bencana.

Sosialisasi mitigasi bencana dalam pendidikan IPS telah berhasil dengan baik bagi anak-anak SMP (Maryani, 2010). Sedangkan, penelitian ini mengimple-mentasikan model pembelajaran mitigasi bencana di siswa tingkat Sekolah Dasar. Siswa sekolah dasar merupakan peserta didik yang paling cepat menangkap dan mentransfer ilmu yang diperoleh dari sekolah untuk keluarga dan masyarakat. Oleh karena itu, pendidikan mitigasi sejak dini kepada siswa sekolah dasar merupakan suatu langkah awal untuk membangun masyarakat yang tanggap dan sadar bencana (Arifianti, 2011). Penelitian ini memiliki tujuan (1) menganalisis keterampilan berpikir kritis siswa secara bersama-sama antara kelompok siswa yang diajar dengan model pembelajaran mitigasi bencana dan kelompok siswa yang diajar dengan model pembelajaran konvensional, (2) menganalisis perbedaan keterampilan berpikir kritis siswa antara kelompok siswa yang diajar dengan model pembelajaran mitigasi bencana dan kelompok siswa yang diajar dengan model pembelajaran konvensional.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dirancang menggunakan pendekatan eksperimen semu (*Quasi Eksperiment*) dengan mengacu pada desain *Nonequivalent Control Group Design*, dengan model terlihat pada tabel 1.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
A	O ₁	X ₁	O ₂
B	O ₁	X ₂	O ₂

Sumber: (Ary, 2002)

Keterangan :

- A : Kelas eksperimen
- B : Kelas kontrol
- O₁ : Observasi kelas pretest
- O₂ : Observasi kelas posttest
- X₁ : Pembelajaran menggunakan model pembelajaran mitigasi bencana
- X₂ : Pembelajaran menggunakan model tanya jawab

Penelitian ini dilakukan di SD Islam Terpadu Permata Mojokerto tahun ajaran 2018-2019 semester genap. Subjek penelitian kelas IV-A sebagai kelas eksperimen dan IV-B sebagai kelas kontrol. Penetapan kelas eksperimen dan kontrol dilakukan dengan cara mengundi kedua kelas tersebut. Kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran mitigasi bencana, sedangkan kelas kontrol menggunakan model konvensional yaitu tanya jawab. Instrumen penelitian berupa tes esai untuk pretes dan postes. Analisis data digunakan Uji T yang diselesaikan dengan bantuan komputer program SPSS 22.0 for Windows.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil penelitian dianalisis menggunakan *t-test*. Semua analisis data dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak komputer *SPSS 22.0 for windows*. Hasil analisis selanjutnya digunakan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Hasil analisis tersebut dapat dilihat pada tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Analisis Independent Samples Test

		Keterampilan berpikir kritis	
		Equal variances assumed	Equal variances not assumed
Levene's Test for Equality of Variances	F	,926	
		,340	
	Sig.		
	T	3,445	3,451
	Df	59	58,712
t-test for Equality of Means	Sig. (2-tailed)	,001	,001
	Mean Difference	14,36129	14,36129
	Std. Error Difference	4,16834	4,16117
	95% Confidence Interval of the Difference	Lower 6,02046 Upper 22,70212	6,03395 22,68863

Tabel 2 menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran mitigasi bencana yang diuji dengan soal esai berpengaruh terhadap keterampilan berpikir kritis.

Hipotesis pada penelitian ini adalah (H_1) dipasangkan dengan (H_0). H_0 diuji dengan menggunakan *t-test*. Hasil uji *t-test* apabila terbukti signifikan H_0 ditolak dan H_1 diterima sebagai hasil penelitian, sebaliknya apabila tidak signifikan H_0 diterima dan H_1 ditolak. Kedua hipotesis tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada perbedaan keterampilan berpikir kritis antara siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran mitigasi bencana dan siswa yang belajar dengan model tanya jawab.

H_1 : Ada perbedaan keterampilan berpikir kritis antara siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran mitigasi bencana dan siswa yang belajar dengan model tanya jawab.

Hasil analisis data menggunakan *t-test* menunjukkan bahwa model pembelajaran mitigasi bencana berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berpikir kritis dengan nilai $t = 3,445$; dan signifikan (2-tailed) 0,001, sehingga $\alpha < 0,05$. Dasar pengambilan keputusan ini diperoleh dari nilai signifikansi H_0 . H_0 diterima apabila nilai probabilitas (p) $> 0,05$ dan nilai probabilitas (p) $< 0,05$ ditolak.

Dengan demikian, dalam eksperimen ini H_0 ditolak dan H_1 diterima sebagai hasil penelitian. Hasil ini berarti ada perbedaan yang signifikan keterampilan berpikir kritis antara siswa yang belajar dengan model pembelajaran mitigasi bencana dan model tanya jawab. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan, maka temuan dalam penelitian ini dapat dinyatakan bahwa model pembelajaran mitigasi bencana berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berpikir kritis.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran mitigasi bencana berpengaruh terhadap keterampilan berpikir kritis siswa. Berdasarkan analisis kurikulum IPS di jenjang SD, ternyata sebagian besar kompetensi inti dan kompetensi dasar IPS dapat disisipkan muatan mitigasi bencana. Pada kelas 4 semester genap tema ke-8 daerah tempat tinggalku dapat disisipi materi mitigasi bencana. Subtema 1 lingkungan tempat tinggalku, menggali informasi bernuansa geografis tentang lingkungan tempat tinggal siswa. Melalui geografi sebab, akibat dan indikator bencana serta mitigasi dapat diberikan secara menyeluruh baik

bencana alam berupa gunung api, gempa, tsunami, angin topan atau badai, longsor dan bencana alam lainnya, maupun bencana sosial.

Subtema 2 Keunikan daerah tempat tinggalku dan subtema 3 Bangga terhadap daerah tempat tinggalku, tema ini dapat diintegrasikan dengan materi yang bernuansa sosiologi dan ekonomi. Sosiologi merupakan materi yang relevan untuk menggali nilai-nilai sosial dan etika bermasyarakat, baik secara lokal, regional, nasional bahkan internasional. Materi bencana sosial yang bernuansa interaksi sosial dan penyakit sosial pun dapat disisipkan melalui sosiologi dan antropologi. Materi yang bernuansa ekonomi dapat menjelaskan dampak bencana terhadap kehidupan masyarakat khususnya dalam pemenuhan kebutuhan, dan alokasi.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data berupa nilai keterampilan berpikir kritis. Hasil uji statistik dengan uji beda (*t-test*) menunjukkan model pembelajaran mitigasi bencana berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berpikir kritis siswa. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Agustiana, 2013; Suarmika, 2017; dan Rizaldy, 2018 menunjukkan siswa yang belajar dengan model pembelajaran mitigasi bencana lebih mudah memahami materi pembelajaran daripada siswa yang belajar dengan model tanya jawab.

Siswa di kelas eksperimen dengan model pembelajaran mitigasi bencana mengalami peningkatan rata-rata skor pada tiap indikator. Peningkatan keterampilan berpikir kritis dilihat dari perbedaan skor yang diperoleh siswa saat *pretes* dan *posttes*. Penyebab model pembelajaran mitigasi bencana berpengaruh terhadap keterampilan berpikir kritis karena: **pertama**, menjawab pertanyaan secara individu. Model pembelajaran mitigasi bencana memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dituangkan dalam lembar kerja keterampilan berpikir kritis. Pemberian pertanyaan ini bertujuan menuntun siswa dalam memahami materi pembelajaran. Pengerjaan lembar kerja keterampilan berpikir kritis ini dilakukan secara mandiri oleh siswa beberapa hari sebelum materi pembelajaran didiskusikan di kelas. Artinya, sebelum belajar tentang materi tersebut, siswa terlebih dahulu diminta untuk menyelesaikan dan mempelajari

lembar kerja keterampilan berpikir kritis tersebut. Slavin (2006) menyatakan bahwa siswa yang telah mempelajari bahan pelajaran sejak awal akan mempengaruhi ingatan jangka panjang.

Kedua, melibatkan siswa aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran dengan model pembelajaran mitigasi bencana melatih siswa untuk aktif membangun pengetahuannya sendiri dengan cara menjawab pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja keterampilan berpikir kritis. Hal ini sesuai dengan paham konstruktivisme. Konsep dari paham konstruktivisme adalah pembelajaran yang berbasis pada kemampuan berpikir. Pembelajaran perubahan konseptual mengarahkan siswa untuk berpartisipasi aktif mengkonstruksi pengetahuannya. Dalam proses tersebut, siswa menguji dan mengingat ide-idenya berdasarkan pengetahuan awal yang telah dimiliki, menerapkannya dalam situasi yang baru, dan mengintegrasikan pengetahuan tersebut ke struktur kognitif yang dimiliki. Berns & Erickson (2001) menyebutkan "proses tersebut adalah proses berpikir tingkat tinggi".

Ketiga, pembelajaran dengan model pembelajaran mitigasi bencana meningkatkan kemampuan berpikir siswa karena menggunakan banyak metode dan model pembelajaran kooperatif yang disesuaikan dengan karakteristik materi. Lord (2001) atas dasar review hasil penelitian-penelitian menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa. Pembelajaran kooperatif juga dapat meningkatkan kemampuan penalaran siswa (Johnson & Smith, 1991).

Dalam penelitian ini juga terungkap bahwa intensitas keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS melalui kegiatan mengamati, merumuskan dugaan, melakukan percobaan, diskusi kelompok, diskusi kelas, dan lain-lain dapat menumbuhkan dan mengembangkan sikap ilmiah siswa. Sikap ilmiah ini diduga kuat memberikan keterampilan berpikir kritis siswa terhadap materi pembelajaran IPS. Dengan tumbuhnya sikap ilmiah yang baik pada diri siswa, sikap ilmiah ini akan menjadi modal utama dalam mengembangkan motivasi intrinsik siswa ke arah tumbuh dan berkembangnya keterampilan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPS.

Dengan pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPS, hal-hal yang berkaitan dengan IPS akan sangat menarik perhatian dan keingintahuan siswa. Di samping itu, siswa mempunyai dorongan yang kuat untuk mempelajari IPS. Pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPS dapat pula menumbuhkan sikap ketekunan pada diri siswa. Sikap ketekunan ini menyebabkan siswa selalu merasa tertantang memecahkan masalah yang dihadapi dan berinovasi untuk menemukan hal-hal yang baru berkaitan dengan fenomena yang mereka dapat pecahkan. Adanya dorongan yang kuat mempelajari IPS dan tumbuhnya sikap ketekunan dalam memecahkan masalah merupakan motivasi intrinsik yang sangat penting bagi keberhasilan siswa dalam mempelajari IPS.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan-temuan dan pembahasan dalam penelitian ini dapat ditarik simpulan sebagai berikut. Model pembelajaran mitigasi bencana berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berpikir kritis siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil kemampuan pemahaman siswa menggunakan model pembelajaran mitigasi bencana memiliki rata-rata lebih tinggi dibandingkan menggunakan model tanya jawab.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, I Gusti Ayu Tri, Dkk. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Mitigasi Bencana Terhadap Pemahaman dan Ketahananmalangan Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, Jilid 46, Nomor 2, Juli 98 2013, Hlm.97-105
- Arifianti, Y. (2011). Buku Mengenal Tanah Longsor Sebagai Media Pembelajaran Bencana Sejak Dini. *Bulletin Vulkanologi dan Bencana Geologi*, 6(3), 17-24.
- Ary, Donal. (2002). *An Invitation To Research In Social Education*. Sage Publication: Beverly Hills.
- Lord, T.R. (2001). 101 Reasons for Using cooperative Learning in Biology Teaching in Biology Teaching. *The American Teacher*, 63 (1):30-36

- Mardiyati, Sofi. (2017). *Dasi Sigab (Dalang Siswa Siap Siaga Bencana) : Model Pendidikan Kebencanaan Sebagai Ekstrakurikuler Berbasis Kearifan Lokal Di Daerah Rawan Bencana Di Indonesia*. UNNES: Semarang.
- Maryani, N. (2010). Model Pembelajaran Mitigasi Bencana dalam Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama. *Gea*, 10(1), 17-21.
- Peraturan Menteri Dalam Negeri No 33 Tahun 2006 Tentang Pedoman Umum Mitigasi Bencana.
- Rizal, M. (2014). Pengaruh Pembelajaran Inkuiri Terbimbing dengan Multi Representasi terhadap Keterampilan Proses Sains dan Penguasaan Konsep IPA Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Sains*, 2(3), 159-165.
- Rizaldy, David. (2018). *Implementasi Pendidikan Mitigasi Bencana Di Sekolah-Sekolah di Indonesia Sebagai Upaya Pembentukan Karakter Siswa Siap Siaga*. Prosiding Pit Ke-5 Riset Kebencanaan IABI Universitas Andalas, Padang 2-4 Mei 2018.
- Slavin, R. E. (2006). *Psikologi Pendidikan : Teori dan Praktik, Edisi Kedelapan Jilid 1*. Terjemahan Marianto Samosir. 2008. Jakarta: PT. Indeks.
- Suarmika, Putu Eka dan Erdi Guna Utama. (2017). Pendidikan Mitigasi Bencana Di Sekolah Dasar (Sebuah Kajian Analisis Etnopedagogi). *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia Volume 2 Nomor 2 Bulan September 2017*. Page 18 - 24
- Syaodih, Nana. (2013). *Pengembangan Kurikulum*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEMATIK BERBASIS KEARIFAN LOKAL SEMARANG

Dwi Putriana Naibaho¹⁾, Lailatul Fitriyah²⁾,

Universitas Negeri Semarang^{1,2}

dwiputrinanabaho07@gmail.com, lailatulfitriyah66@gmail.com

Abstrak

Kualitas pendidikan di tingkat dasar dituntut untuk selalu lebih baik seiring dengan perubahan dunia. Berdasarkan Kurikulum 2013, media pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan pembelajaran siswa. Media tematik yang saat ini sudah ada yaitu bahan ajar teks berupa buku guru dan buku siswa yang sudah disediakan oleh Kemendikbud. Namun bahan ajar yang sudah ada perlu dikembangkan lagi oleh guru. Pemilihan bahan ajar oleh guru sangat penting untuk diperhatikan agar dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Akan tetapi, bahan ajar yang sudah ada belum memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran. Kelemahan dari buku siswa yang sudah beredar adalah masih terdapat contoh-contoh yang tidak ada di lingkungan sekitar siswa dan contoh-contoh yang diberikan belum sesuai dengan daerah tempat tinggal siswa sehingga siswa tidak memiliki pondasi awal terhadap materi yang dipelajari. Sedangkan menurut Ma'ruf (2010) yang mengemukakan bahwa bahan ajar yang dikembangkan dengan mempertimbangkan karakteristik dan lingkungan sekitar siswa akan lebih efektif meningkatkan pengetahuan dan kemampuan memahami lingkungan secara arif bagi siswa. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan bahan ajar tematik berupa buku guru dan buku siswa berbasis kearifan lokal pada tema Indahnnya Keanekaragaman di Negeriku. Metode dalam penulisan ini dengan studi literatur. Literatur digunakan dari buku, jurnal, dan artikel yang akurat. Penggunaan media alternatif ini diharapkan dapat menambah wawasan siswa tentang kearifan lokal Semarang dan meningkatkan kreativitas guru dalam melakukan proses pembelajaran.

Kata Kunci: bahan ajar tematik, kearifan lokal, instruksional materi.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Negara telah mengatur hak setiap Warga Negara Indonesia untuk mendapatkan pendidikan yang bermutu dan berkualitas yang diatur dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 pasal 5 ayat 1 yaitu setiap warga negara mempunyai hak untuk mendapatkan pendidikan yang bermutu. Pendidikan yang bermutu dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Oleh karena itu, perbaikan pembelajaran harus terus dilakukan. Kegiatan pembelajaran harus melibatkan semua unsur yang mendukung pembelajaran.

Kualitas pendidikan di tingkat dasar dituntut untuk selalu lebih baik mengikuti perkembangan dunia. Pemerintah sudah melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Salah satu upaya yang dilakukan oleh pemerintah yaitu dengan penggantian Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan penyempurnaan dari kurikulum KTSP. Kurikulum 2013 sangat berbeda dengan kurikulum KTSP. Dalam kurikulum 2013 organisasi pembelajaran terintegrasi dengan mata pelajaran yang lain, artinya kurikulum ini menggunakan model tematik integratif.

Sumber belajar merupakan unsur yang mendukung pembelajaran Kurikulum 2013. Salah satu sumber belajar yaitu bahan ajar. Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar-mengajar di kelas (Kurniasih, 2014). Menurut Depdiknas (2008), bahan ajar merupakan seperangkat materi atau substansi pembelajaran (*teaching material*) yang disusun secara sistematis, menampilkan wujud utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 32 tahun 2013, bahan ajar yang baik memiliki empat aspek yang dinilai yaitu kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikan yang ditelaah dan dinilai oleh BSNP atau tim yang dibentuk oleh Menteri dan selanjutnya ditetapkan dengan Peraturan Menteri.

Berkaitan dengan kelayakan isi, materi dalam bahan ajar di Sekolah Dasar sebaiknya memperhatikan kebutuhan anak yang berada pada usia antara 6 sampai 12 tahun. Piaget

dalam Winataputra (2007) menjelaskan bahwa pada masa usia 11-12 tahun, anak berada dalam perkembangan kemampuan kognitif tingkat operasional konkret. Anak mulai mengembangkan cara berpikir logis yang berhubungan dengan objek konkret. Operasi-operasi dalam periode ini terikat pada pengalaman yang bersifat konkret. Bersifat konkret berarti bahwa materi yang dibahas dalam bahan ajar harus nyata dan dekat dengan kehidupan siswa, dekat secara fisik maupun dekat secara psikis. Dekat secara fisik artinya bahwa terdapat di lingkungan tempat tinggal dan sekolah peserta didik, sedangkan dekat secara psikis berarti bahwa bahan kajian tersebut mudah dipahami oleh kemampuan berfikir dan mencerna informasi sesuai usia peserta didik (Permendikbud Nomor 81-A tahun 2013).

Data *Progress in International Reading Literacy Study* (PIRLS) tahun 2006 yang meneliti siswa kelas IV SD menunjukkan bahwa prestasi membaca siswa Indonesia sangat rendah. Kemampuan membaca siswa Indonesia pada urutan keempat dari bawah dari 45 negara dunia yang diteliti. Berdasarkan penelitian tersebut diperoleh data bahwa siswa Indonesia berada pada tingkat terendah di kawasan Asia. Indonesia dengan skor 51,7; di bawah Filipina dengan skor 52,6; Thailand dengan skor 65,1; Singapura 74,0; dan Hongkong 75,5. Para siswa dari Indonesia hanya mampu menjawab 30 % dari soal-soal yang diberikan.

Dari data diatas, hal serupa juga dialami oleh siswa SD N Wates 01. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SD N Wates 01, siswa kurang memahami suatu bacaan yang disajikan oleh guru. Pengamatan yang dilakukan peneliti menemukan bahwa bahan ajar yang digunakan masih belum memanfaatkan lingkungan sekitar siswa sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran. Kelemahan dari buku teks yang beredar adalah masih terdapat contoh-contoh yang tidak ada di lingkungan siswa dan contoh-contoh yang diberikan kurang sesuai dengan daerah tempat tinggal siswa sehingga siswa tidak memiliki pengetahuan awal atau pondasi terhadap materi yang dipelajari. Media baca yang ada tidak menarik dan topik pada media baca tidak berada di dekat kehidupan sehari-hari siswa sehingga siswa tidak memiliki pondasi awal atau gambaran awal dari yang mereka baca.

Hal tersebut mengakibatkan materi yang disampaikan guru dan buku yang mereka baca sulit diterima oleh siswa dan berakibat pada rendahnya pemahaman siswa tentang isi bacaan tersebut. Permasalahan didukung dengan data nilai bahasa Indonesia dengan KKM 65 hanya 42.5% siswa yang tuntas dan 57.5% tidak tuntas.

Berdasarkan permasalahan, peneliti ingin mengembangkan bahan ajar tematik berbasis lokal Semarang yang di dalamnya memuat bacaan-bacaan tentang keragaman Kota Semarang yang dekat dengan keseharian dan kehidupan siswa SD N Wates 01. Bahan ajar tematik berbasis lokal merupakan bahan ajar yang dirancang dan dikembangkan dengan memuat keragaman lokal yang berada ditempat bahan ajar itu digunakan. Bahan ajar tematik berbasis lokal bertujuan untuk menyediakan bacaan yang dekat dengan kehidupan dan pengalaman siswa dengan mengangkat keragaman lokal yang berada di lingkup lokal tempat tinggal siswa. Dengan menyediakan bahan ajar yang dekat dengan pengalaman dan kehidupan siswa, siswa akan lebih terbantu dalam proses membaca pemahaman.

Penelitian yang mendukung dalam pengembangan bahan ajar ini adalah penelitian judul "Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Budaya Lokal" yang dilakukan oleh Ninik Wijiningsih, Wahjoedi, dan Sumarni pada tahun 2017. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN Sonorejo 1 dan SDN Sonorejo 2 Kecamatan Padangan Kabupaten Bojonegoro. Dalam penelitian ini diperoleh hasil bahwa ada perbedaan yang signifikan rata-rata nilai *posttest* antara kelas yang belajar menggunakan bahan ajar berbasis budaya lokal dengan kelas yang menggunakan bahan ajar yang ada di sekolah.

Penelitian lain yang mendukung dilakukan oleh Gumono dengan judul "Pemanfaatan Bahan Ajar Membaca Berbasis Lokal untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas IV Sekolah Dasar di Provinsi Bengkulu". Penelitian yang dilakukan Gumono pada tahun 2013 merupakan jenis penelitian tindakan kelas. Berdasarkan paparan data dan pembahasan hasil penelitian Gumono, secara umum dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan bahan ajar membaca berbasis

kondisi lokal dalam pembelajaran membaca pemahaman dapat meningkatkan kemampuan siswa memahami isi bacaan.

Penelitian yang telah dijelaskan diatas dapat diketahui bahwa bahan ajar berbasis lokal memiliki potensi yang besar dan sangat luas untuk dikembangkan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran khususnya untuk muatan pelajaran bahasa Indonesia pada materi menggali pengetahuan baru yang terdapat dalam teks nonfiksi.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti membatasi masalah pada kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia belum tersedia bahan ajar membaca yang memuat konten yang dekat dengan kehidupan siswa terutama konten yang berisi keragaman lokal Semarang. Diharapkan dengan bahan ajar tematik berbasis kearifan lokal Semarang ini dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penulisan artikel ini merupakan penelitian kepustakaan. Menurut Hasan (2002: 11) penelitian kepustakaan (*literature research*) adalah penelitian yang dilakukan dengan menggunakan literatur (*literature*), baik berupa jurnal, buku, catatan, atau laporan penelitian dari penelitian sebelumnya. Sumber data dari penelitian ini adalah dokumen. *Content Analysis Document* adalah mencari data tentang berbagai hal atau variabel dalam bentuk catatan atau transkrip, buku, surat kabar, majalah (Arikunto, 2010: 275). Teknik pengumpulan data adalah untuk menganalisa berbagai sumber seperti buku, jurnal penelitian, artikel, makalah, surat kabar, internet atau informasi lainnya yang berkaitan dengan judul penelitian. Setelah data dikumpulkan kemudian dilakukan analisis data. Analisis data dalam penelitian ini adalah menganalisa dan mensintesis dokumen yang akan ditinjau dan menjadi ide baru dalam mendukung hasil penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian awal yang dilakukan adalah analisis tema-tema yang sesuai dengan materi yang ada di kelas IV. Dari analisis tema tersebut, peneliti mengembangkan tema yang tingkat relevansinya sangat tinggi dan sesuai dengan

kompetensi dasar yakni tema 7 Indahnnya Keanekaragaman Di Negeriku. Konten dan konteks kearifan lokal yang bias diintegrasikan ke dalam tema dapat dicermati dalam tabel 1.

Tabel 1. Konten dan konteks kearifan lokal yang diintegrasikan ke dalam tema

No	Konten dan konteks kearifan lokal
1	Patung kuda BSB
2	Super Indo
3	Tari Gambang
4	Lawang sewu
5	Lumpia

Bahan ajar ini disusun agar guru mendapat gambaran yang jelas dan rinci dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran berbasis konten dan konteks kearifan lokal masyarakat Semarang. Secara khusus bahan ajar ini disiapkan untuk siswa yang berasal dari Kabupaten Semarang. Karakteristik bahan ajar yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Pemetaan indikator pembelajaran, menampilkan peta indikator untuk semua materi yang menjadi fokus dalam setiap pembelajaran. Peta indikator ini dapat menghubungkan dan mempermudah alur pikir guru dalam menyajikan dan mengelola pembelajaran dan siswa dapat mengikuti pola tersebut dengan terintegrasi berdasarkan tema yang diangkat.
2. Kegiatan pembelajaran yang terurai secara tematik terpadu untuk menggambarkan kegiatan pembelajaran yang menyatu dan mengalir. Kegiatan pembelajaran terdiri dari berbagai aktivitas yang menunjang keseluruhan tujuan pembelajaran dalam aktivitas *hand on* (seperti "ayo berkarya" maupun *mind on* (seperti "soal latihan dan diskusi").
3. Pengalaman belajar yang bermakna melalui kegiatan "Ayo Berkarya" untuk membangun sikap dan perilaku positif, pemahaman konsep, keterampilan berpikir saintifik, kemampuan prosedural yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.
4. Kegiatan diskusi yang beragam dengan contoh-contoh studi kasus. Kegiatan diskusi dapat meningkatkan keterampilan berbahasa,

pengembangan sikap saling menghargai, dan kemampuan berpikir sistematis.

5. Informasi terkini yang menjadi acuan kegiatan remedial dan pengayaan, serta menambah pengetahuan dan rasa ingin tahu siswa.
6. Latihan soal untuk memperdalam pemahaman konsep.

Secara umum pengembangan bahan ajar ini tersusun dari empat bagian utama. Bagian tersebut antara lain adalah: 1) Pemetaan indikator pembelajaran, 2) Kegiatan pembelajaran, 3) Informasi terkini, dan 4) Latihan soal.

Pengembangan bahan ajar berbasis budaya lokal perlu dilakukan dengan memenuhi standar pengembangan secara ilmiah. Hal ini didukung oleh Wahyudin (2015), yang menyatakan bahwa pengembangan aktivitas pembelajaran berbasis nilai budaya lokal memberikan kontribusi positif untuk meningkatkan literasi siswa berbasis kompetensi. Integrasi nilai budaya lokal dalam pengembangan kurikulum seperti membuat tujuan belajar, merancang bahan belajar, menentukan strategi pembelajaran, media belajar, dan evaluasi pembelajaran adalah penting dilakukan untuk kualitas pembelajaran (Northcote, dkk., 2014).

SIMPULAN

Konten dan konteks kearifan lokal Masyarakat Ngada yang relevan dengan tema-tema pembelajaran tematik di SD kelas IV meliputi potensi daerah, budaya daerah kesenian daerah, makanan khas daerah. Bahan ajar yang dikembangkan nanti adalah bahan ajar pada Tema 7, yaitu Indahnnya Keanekaragaman Di Negeriku. Karakteristik bahan ajar tematik berbasis kearifan lokal Semarang yang dikembangkan, yaitu pemetaan indikator pembelajaran, kegiatan pembelajaran yang terdiri dari aktivitas *hand on* dan *mind on*, kegiatan diskusi, informasi terkini, dan latihan soal.

DAFTAR PUSTAKA

Departemen Pendidikan Nasional tahun 2008
tentang Panduan Pengembangan
Bahan Ajar

- Gumono. 2013. Pemanfaatan Bahan Ajar Membaca Berbasis Lokal Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas IV Sekolah Dasar di Provinsi Bengkulu. *Proceeding of the international seminar on languages and arts*, Padang: 5-6 oktober 2013. Hal. 208-219.
- Kurniasih, Imas. 2014. *Panduan Membuat Bahan Ajar Buku Teks Pelajaran Sesuai Dengan Kurikulum 2013*. Surabaya:Kata Pena
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 81-A tahun 2013
- Peraturan Pemerintah Nomor 32 tahun 2013
- Priyatno, Duwi. 2016. Belajar Alat Analisis Data dan Cara Pengolahannya dengan SPSS. Yogyakarta: Gava Media
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*. Bandung: Alfabeta
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 pasa 5 ayat 1
- Wijiningsih, Ninik, dkk. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Budaya Lokal. *Jurnal Pendidikan*, 2(8): 1030-1036
- Winaputra, Udin, dkk. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Universitas Terbuka

POLA ASUH ORANG TUA TERHADAP PENDIDIKAN KARAKTER DISIPLIN DAN TANGGUNG JAWAB ANAK KELAS IV SDN SAOBI I

Firman Tsabbib Abqari

Guru SDN Saobi I

ftsabbib@gmail.com

Abstrak

Pola asuh merupakan cara pembiasaan yang diberikan orang tua dalam mendidik anak. Sebagai suatu pembiasaan, perlu ditanamkan karakter sikap dan tanggung jawab kepada anak, sehingga anak dapat mengaplikasikannya baik di rumah maupun di sekolah. Sikap disiplin dan tanggung jawab harus dimiliki sejak dini hingga usia perkembangan berikutnya. Penelitian ini dilakukan pada kelas IV SDN Saobi I untuk mendeskripsikan pola asuh orang tua terhadap pendidikan karakter disiplin dan tanggung jawab anak. Pendekatan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif yang disajikan dalam bentuk naratif. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang disiplin dan bertanggung jawab merupakan pengaruh keseriusan orang tua dalam mendidik anak. Orang tua penuh perhatian terhadap pendidikan anak untuk kesiapannya dalam belajar di sekolah. Sedangkan pola asuh orang tua yang tidak serius dan tidak memperhatikan pendidikan anaknya, dapat mengakibatkan anak kurang disiplin dan kurang bertanggung jawab. Oleh karena itu, pola asuh orang tua sangat menentukan kebiasaan sikap dan karakter anak.

Kata Kunci: Pola Asuh Orang Tua, Pendidikan Karakter, Disiplin, Tanggung Jawab

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter merupakan salah satu opsi yang harus dioptimalkan dalam sistem pendidikan di Indonesia. Karena pada dasarnya pendidikan tidak hanya membangun manusia dari sisi kognitifnya saja akan tetapi juga sisi afektifnya yang lebih fundamental. Menurut Langgugung (1992 : 4) "Pendidikan (*education*) dalam bahasa Inggris berasal dari bahasa Latin '*educare*' berarti memasukkan sesuatu". Pada konteks ini, pendidikan diartikan untuk menanamkan nilai-nilai tertentu ke dalam kepribadian peserta didik atau siswa. Oleh karena itu, pendidikan diharapkan mampu memberdayakan peserta didik menjadi manusia yang berakhlak, manusia berilmu dan berpengetahuan, serta menjadi manusia yang terdidik. Sedangkan karakter dimaknai sebagai watak atau kepribadian seseorang. Menurut Darmiyati (2011: 110) pendidikan karakter merupakan sebuah usaha untuk mendidik anak-anak agar dapat mengambil keputusan dengan bijak dan mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dapat memberikan kontribusi positif pada lingkungannya baik di rumah, di sekolah, maupun di lingkungan bermain di masyarakat. Untuk membentuk watak dan kepribadian yang baik (disiplin dan tanggung jawab), maka siswa perlu ditanamkan pendidikan karakter. Permendikbud Nomor 20 Tahun 2018 menyatakan pendidikan karakter merupakan satuan pendidikan untuk memperkuat karakter peserta didik melalui harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olah raga dengan perlibatan dan kerjasama antara satuan pendidikan, keluarga, dan masyarakat sebagai bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM).

Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) dilaksanakan dengan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam pendidikan karakter terutama meliputi nilai-nilai religius, jujur, toleran, disiplin, bekerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan bertanggung jawab. Dalam penelitian ini, nilai-nilai karakter yang diambil adalah disiplin dan tanggung jawab. Untuk membentuk sikap anak yang disiplin dan tanggung jawab perlu pembiasaan pada diri

anak melalui beberapa faktor pendukung orang tua, guru bahkan teman sebayanya. Faktor paling dominan karakter anak dipengaruhi oleh keluarga. Alex (1991 : 21) mengatakan bahwa keluarga atau rumah tangga merupakan tempat pertama dan yang utama bagi anak untuk memperoleh pembinaan mental dan pembentukan kepribadian. Oleh karena itu, peran orang tua sangatlah penting.

Dalam mengasuh anak-anaknya, orangtua diwarnai oleh sikap-sikap tertentu untuk mengarahkan putra-putrinya. Sikap tersebut terlihat dari pola pengasuhan kepada anak yang berbeda-beda. Ada orang tua yang menghendaki anak-anaknya bertingkah laku sesuai dengan keinginannya, ada yang menginginkan anaknya lebih banyak kebebasan dalam berpikir dan bertindak, ada yang terlalu melindungi anaknya, dan ada pula yang mengajak anaknya berdiskusi dalam melakukan berbagai hal. Itu semua bergantung pada pola asuh orang tua dalam mendidik anak-anaknya. Pola asuh orang tua yang perhatian terhadap pendidikan anaknya akan berdampak pada karakter disiplin dan tanggung jawab anak. Sebaliknya, pola asuh orang tua yang kurang perhatian terhadap pendidikan anaknya akan berdampak pula pada perilaku tidak disiplin dan tidak bertanggung jawab.

Konsep disiplin berkaitan dengan tata tertib, aturan, atau norma dalam kehidupan bersama. Menurut Asy (2000 : 88) disiplin pada hakikatnya adalah suatu ketaatan yang sungguh-sungguh yang didukung oleh kesadaran untuk menunaikan tugas kewajiban serta perilaku sebagaimana mestinya menurut aturan-aturan atau tata kelakuan yang seharusnya berlaku di dalam suatu lingkungan tertentu. Dengan demikian, disiplin siswa adalah ketaatan (kepatuhan) dari siswa kepada aturan, tata tertib atau norma di sekolah yang berkaitan dengan kegiatan belajar mengajar.

Tanggung jawab merupakan suatu kewajiban yang harus dilaksanakan oleh siswa. Menurut Zuriah (2008: 69) tanggung jawab adalah sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa.

Seorang siswa harus bertanggung jawab kepada guru, orang tua, dan diri sendiri. Tanggung jawab ini harus tertanam dalam diri siswa sejak dini, sebagaimana kewajiban dan tugas seorang siswa dalam belajar. Peserta didik yang terlatih dalam dirinya sudah tertanam nilai-nilai tanggung jawab, kelak ia akan tumbuh menjadi pribadi yang bersungguh-sungguh dalam menjalankan berbagai aktivitasnya. Kesungguhan dan tanggung jawab inilah yang akhirnya dapat mengantarkannya dalam mencapai keberhasilan seperti yang diinginkan orang tua dan guru khususnya di sekolah. Fitri (2012 : 43) dalam bukunya menyatakan bahwa indikator keberhasilan tanggung jawab siswa yang *pertama* mengerjakan tugas dan pekerjaan rumah dengan baik, *kedua* bertanggung jawab terhadap semua perbuatan, *ketiga* melakukan piket sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan, *keempat* mengerjakan tugas kelompok secara bersama-sama.

Berdasarkan penelitian Sonita (2013) pola asuh orang tua akan berdampak kepada tingkah laku anak, salah satunya akan berpengaruh terhadap disiplin anak di sekolah. Hendriana dan Jacobus (2016) menyatakan bahwa pendidikan karakter dapat membantu siswa untuk menjadi dan memiliki sifat peduli, berpendirian, dan bertanggung jawab. Sedangkan menurut Puspitasari, dkk (2015) pola asuh spiritual dan pola asuh disiplin orang tua berpengaruh positif terhadap karakter anak. Oleh karena itu, orang tua harus memperhatikan pola asuh mereka terhadap pendidikan dan perkembangan anaknya. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan pola asuh orang tua terhadap pendidikan karakter disiplin dan tanggung jawab siswa kelas IV SDN Saobi 1 Kecamatan Kangayan Kabupaten Sumenep.

METODE

Kajian ini diawali dengan pemberian tugas pekerjaan rumah (PR) kepada seluruh siswa kelas IV SDN Saobi 1 dan kesiapan siswa dalam belajar. Prosedur pengumpulan data melalui observasi langsung terhadap siswa selama pembelajaran. Kemudian siswa juga diwawancarai untuk memberikan keterangannya. Wawancara ini berkaitan dengan tugas yang telah diberikan guru dan kebiasaan siswa selama di rumah. Penelitian ini

menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yaitu kajian yang digunakan untuk menggambarkan dan memahami makna dari individu atau kelompok yang berasal dari masalah kehidupan sehari-harinya (Creswell, 2014:4). Kedua prosedur pengumpulan data tersebut nantinya dideskripsikan sesuai perilaku disiplin dan tanggung jawab siswa selama di sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan temuan penelitian tentang pola asuh orangtua terhadap karakter disiplin dan tanggung jawab siswa kelas IV SDN Saobi 1, maka diperoleh hasil seperti berikut:

Tabel 1.1 Gambaran Tanggung Jawab Siswa

Disiplin dan Tanggung jawab mengerjakan PR	
Kategori	Nama Siswa
Mengerjakan PR	RA, DAF, YS, AM, AP
Tidak mengerjakan PR	RM, SA

Tabel 1.2 Gambaran Disiplin Siswa

Disiplin dan Tanggung jawab mengerjakan PR	
Kategori	Nama Siswa
Mempersiapkan buku pelajaran sesuai jadwal	RA, DAF, YS, AM
Tidak mempersiapkan buku pelajaran sesuai jadwal	RM, SA, AP

Berdasarkan Tabel 1.1 diketahui siswa RA, DAF, YS, AM, dan AP mengerjakan tugas pekerjaan rumah (PR). Hal ini menunjukkan bahwa siswa RA, DAF, YS, AM, dan AP memiliki sikap disiplin dan tanggung jawab dalam menyelesaikan kewajibannya yang diberikan guru. Akan tetapi terdapat beberapa jawaban variasi antara siswa RA, DAF, YS, AM, dan AP. *Pertama* karakter disiplin dan tanggung jawab siswa RA terlihat baik. Berdasarkan wawancara yang dilakukan, diketahui pola asuh orang tua siswa RA sangat memperhatikan pendidikan anaknya. Orang tua siswa RA selalu mengecek dan menanyakan kepada siswa RA tentang pelajaran yang telah dipelajari. Setiap malam setelah selesai melakukan aktivitas mengaji di musholah, siswa RA menyempatkan waktu untuk belajar dan mengerjakan PR. Aktivitas seperti ini dilakukan setiap malam oleh siswa RA dengan arahan orang tuanya. Orang tua selalu mengajak siswa RA untuk belajar dan sholat 5 waktu. Hal positif diketahui ketika wawancara seperti pada kutipan berikut.

Penulis : apakah kamu sholat 5 waktu?
Siswa RA : Iya.
Penulis : mengapa kamu sholat, bagaimana jika kamu tidak sholat?
Siswa RA : saya takut dosa kepada Tuhan. Setiap hari orang tua saya menyuruh saya untuk sholat.
Penulis : berapa kali kamu makan dalam sehari?
Siswa RA : 3 kali. Sebelum berangkat ke sekolah, setelah pulang dari sekolah, dan malam setelah belajar ngaji di musholah.

Jawaban siswa RA menunjukkan bahwa orang tua siswa RA sangat perhatian terhadap pendidikan anaknya. Yang kedua diketahui siswa DAF juga menunjukkan sikap tanggung jawabnya sebagai siswa yaitu mengerjakan tugas pekerjaan rumah yang diberikan guru. Dalam keseharian di sekolah siswa DAF menunjukkan sikap disiplin dan tanggung jawab. Hal yang konsisten dilakukan pada setiap hari adalah siswa DAF selalu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, melaksanakan kewajiban piket dan kerjasama antar teman sangat baik. Berikut proses wawancara peneliti dengan siswa DAF.

Penulis : Mengapa kamu mengerjakan PR?
Siswa DAF : Karena disuruh mengerjakan oleh guru.
Penulis : Siapa yang mengingatkanmu kalau hari ini ada pengumpulan PR?
Siswa DAF : Saya sendiri
Penulis : Bagaimana kamu bisa mengerjakan PR tepat waktu?
Siswa DAF : Karena setiap sore dan malam saya belajar di rumah.
Penulis : Siapa yang menyuruhmu untuk belajar di rumah?

Siswa DAF : orang tua saya
Penulis : Apakah kamu sholat?
Siswa DAF : Iya, saya sholat tapi terkadang subuhnya tidak sholat, karena kesiangan
Penulis : Mengapa kamu sholat, bagaimana jika kamu tidak sholat?
Siswa DAF : Karena sholat adalah kewajiban dan di saya selalu diingatkan oleh orang tua.
Penulis : Berapa kali kamu makan dalam sehari?
Siswa DAF : 3 kali. Sebelum berangkat ke sekolah, setelah pulang dari sekolah, dan malam setelah belajar ngaji di Mushola.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan siswa DAF, orang tua siswa DAF sangat perhatian dalam mendidik anaknya, mereka selalu mengingatkan anaknya untuk belajar, mengaji dan sholat. Yang ketiga adalah siswa YS dan AM, dua siswa ini kakak beradik yang mana juga menunjukkan sikap disiplin dan tanggung jawabnya sebagai seorang siswa. Hasil wawancara menunjukkan bahwa setiap malam mereka belajar siswa YS dan AM belajar dengan bibinya, kegiatan ini dilakukan terus menerus ketika selesai mengaji di Mushola. Berikut kegiatan wawancara peneliti dengan siswa YS dan AM,

Penulis : Mengapa kamu mengerjakan PR?
Siswa YS dan AM : Karena tugas kami belajar setiap malam
Penulis : Siapa yang mengingatkan kalian kalau hari ini ada pengumpulan PR?
Siswa Y : Kak AM
Penulis : Bagaimana kamu bisa mengerjakan PR tepat waktu?
Siswa YS dan AM : Karena setiap malam kita belajar di rumah dengan bibi.
Penulis : Apakah kalian sholat?
Siswa YS : Iya, saya sholat 5 waktu
Siswa AM : Saya juga sholat, tapi terkadang waktu subuh tidak sholat karena masih tidur

- Penulis : Mengapa kalian sholat, bagaimana jika kalian tidak sholat?
- Siswa YS : Takut dosa jika tidak sholat
- dan AM
- Penulis : Berapa kali kamu makan dalam sehari?
- Siswa YS : Terkadang 2 kali. Setelah pulang dari sekolah dan malam hari selesai mengaji.
- dan AM

Siswa YS dan AM merupakan keluarga yang tidak mampu, mereka hidup dengan nenek dan bibinya. Sementara ibu mereka sering sakit, akan tetapi ibu selalu mendukung mereka untuk terus belajar. Hal ini menandakan pola asuh orang tua siswa YS dan AM sangat peduli terhadap pendidikan anaknya. Sementara yang keempat ada siswa RM dan SA, yang mana disiplin dan tanggung jawabnya kurang sebagai seorang siswa. Terlihat siswa RM dan SA dalam keseharian di sekolah selalu mengeluh dan malas untuk belajar. Siswa RM dan SA sering mengganggu temannya di dalam kelas. Pada saat diwawancara, diketahui bahwa orang tua terhadap siswa RM dan SA kurang memperhatikan pendidikan anaknya. Berikut percakapan wawancara antara peneliti dengan siswa RM dan SA,

- Penulis : Mengapa kalian tidak mengerjakan PR?
- Siswa RM : Lupa Pak
- dan SA
- Penulis : Apakah kalian tadi malam tidak belajar?
- Siswa RM : Setiap malam tidak pernah belajar
- dan SA
- Penulis : Mengapa tidak belajar?
- Siswa RM : Tidak pernah disuruh oleh orang tua untuk belajar
- dan SA
- Penulis : Apakah kalian sholat?
- Siswa RM : Tidak pernah
- dan SA
- Penulis : Apakah kalian mengaji?
- Siswa RM : Kadang mengaji, kadang tidak mengaji
- dan SA
- Penulis : Apa yang kalian lakukan ketika pulang dari sekolah?
- Siswa RM : Bermain sampai menjelang maghrib
- dan SA
- Penulis : Berapa kali kalian makan dalam sehari?
- Siswa RM : 3 Kali
- Siswa SA : Terkadang 2 kali, karena tidak sarapan

Wawancara tersebut menandakan bahwa pola asuh kedua orang tua siswa RM dan SA kurang perhatian terhadap pendidikan anaknya. Hal ini mengakibatkan siswa RM dan SA tidak memiliki sikap disiplin dan tanggung jawab. Sementara yang terakhir ada siswa AP yang mana siswa ini dalam hal kognitif terlihat mampu, akan tetapi siswa AP sering menganggap remeh dan tidak tepat waktu. Ketika dilakukan wawancara terhadap siswa AP, diketahui bahwa siswa AP kurang mendapatkan perhatian oleh orang tua. Pola asuh orang tua terhadap pendidikan siswa AP kurang perhatian artinya kemampuan kognitifnya kurang mendapat support dari orang tuanya. Dalam kebiasaan belajar, siswa AP tidak konsisten setiap malam belajar. Jika ada tugas PR, siswa AP akan belajar di rumah. Oleh karena itu, perlu diberikan tugas PR agar siswa AP belajar di rumah.

SIMPULAN

Kesimpulan dalam kajian ini adalah peran orang tua sangat menentukan untuk membentuk sikap disiplin dan tanggung jawab seorang anak. Pola asuh orang tua yang sangat peduli terhadap pendidikan anaknya akan membuat anak lebih disiplin dan bertanggung jawab. Diketahui anak tersebut lebih siap menjadi siswa yang tugasnya adalah belajar. Sedangkan pola asuh orang tua yang cenderung tidak memperhatikan kualitas pendidikan anaknya maka akan berdampak negatif pada karakter disiplin dan tanggung jawab anak. Anak tersebut merasa tidak siap untuk belajar di sekolah maupun di rumah.

Berdasarkan kesimpulan, maka saran untuk orang tua adalah orang tua diharapkan dapat menerapkan pola asuh yang tepat terhadap anak, lebih memperhatikan kualitas pendidikan anaknya, bekerja sama dengan pihak sekolah untuk membiasakan anak untuk disiplin dan tanggung jawab serta mematuhi setiap peraturan yang ada di sekolah. Sedangkan saran untuk guru dalam menanamkan sikap disiplin dan tanggung jawab siswa dengan memulai dari memberikan tugas-tugas sederhana kepada siswa, memberlakukan peraturan-peraturan tata tertib di dalam kelas, jadwal kebersihan serta beberapa ketentuan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alex, S. (1991). *Komunikasi Orang Tua dan Anak*. Bandung: Angkasa
- Asy, M. (2000). *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Yogyakarta: PT. Tiga Serangkai
- Creswell. John W. (2014). *Research Design, Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed* (Terjemahan oleh Ahmad Fawaid). Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Darmiyati, Z. (2011). *Pendidikan Karakter dalam Perspektif Teori dan Praktik*. Yogyakarta : UNY Press
- Fitri, A.Z. (2012). *Pendidikan Karakter Berbasis Nilai dan Etika di Sekolah*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Hendriana, E.N dan Jacobus, A. (2016). *Implementasi Pendidikan Karakter Di Sekolah Melalui Keteladanan dan Pembiasaan*. Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia. Vol. 1, No. 2, Pp. 25 – 29
- Langgulong, H. (1992). *Asas-Asas Pendidikan Islam*. Jakarta: Pustaka Al-Husna
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 20 tahun 2018 *tentang Penguatan Pendidikan Karakter Pada Satuan Pendidikan Formal*
- Puspitasari, R, Hastuti, D, Herawati, T. (2015). Pengaruh pola asuh disiplin dan pola asuh spiritual ibu terhadap karakter anak usia sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Karakter. Vol. 5, No. 2, Pp. 208-218
- Sonita, S. (2013). *Hubungan Antara Pola Asuh Orangtua Dengan Disiplin Siswa di Sekolah*. Jurnal Ilmiah Konseling. Vol. 2, No. 1, Pp. 174-181
- Zuriah, N. (2008). *Pendidikan Moral dan Budi Pekerti Dalam Perspektif Perubahan*. Jakarta: Bumi Aksara

PENERAPAN MEDIA VIDEO DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Friendha Yuanta¹, Rissanti Ayudita Oktaviery Gultom²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Bahasa dan Sains

Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

www.friendha@gmail.com¹, rissanti67@gmail.com²

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media video pembelajaran pada mata pelajaran IPA siswa sekolah dasar. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya kreativitas dalam penggunaan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran khususnya mata pelajaran IPA. IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang mempelajari sesuatu yang berhubungan dengan alam. Karakteristik IPA ini akan cocok apabila menggunakan pendekatan kontekstual, akan tetapi tidak semua materi IPA ini bias menggunakan pendekatan kontekstual. Hal ini dikarenakan kita sebagai manusia mengalami keterbatasan ruang dan waktu. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan adanya media yang bisa memperjelas materi tersebut. Siswa bisa melihat contoh nyata tanpa harus observasi langsung. Pemilihan penggunaan media video ini karena video mempunyai dua unsur yaitu audio dan visual. Adanya dua unsur tersebut diharapkan siswa mampu menerima, memahami, dan mengingat pesan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah pengamatan dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media video dalam pembelajaran IPA pada siswa sekolah dasar mampu meningkatkan pemahaman siswa tentang materi IPA yang diajarkan.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Video, IPA

PENDAHULUAN

Media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan sehingga membantu mengatasi kendala yaitu kegagalan komunikasi yang terjadi antara guru dan siswa. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat memberikan rangsangan kepada siswa, sehingga terjadi interaksi mengajar tertentu (Ibrahim, 2005). Ketersediaan media pembelajaran di sekolah membantu dalam keterlaksanaan proses belajar mengajar. Secara umum, media pembelajaran mempunyai kegunaan sebagai alat untuk memperjelas bahan pengajaran, serta dapat mengangkat atau menimbulkan persoalan untuk dikaji lebih lanjut dan dipecahkan oleh para siswa dalam proses belajarnya (Sudjana, 2005). Oleh sebab itu, fungsi utama dari media pembelajaran adalah alat bantu mengajar yang dipergunakan guru.

Peran guru sangatlah penting dalam proses pembelajaran. Guru dituntut untuk dapat menggunakan media pembelajaran. Selain itu, guru juga harus dapat membuat media yang kreatif dan inovatif sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Untuk itu, guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran. Tujuan dari itu semua agar siswa dapat lebih mudah dalam penguasaan materi yang disampaikan oleh guru.

Guru merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA adalah ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam. Peristiwa tersebut dapat berupa peristiwa-peristiwa yang terjadi secara alamiah tanpa campur tangan manusia nmaupun peristiwa yang terjadi dengan campur tangan manusia. Jadi, apapun peristiwanya dapat dipelajari dengan menggunakan IPA (Iskandar, 1997). Pembelajaran IPA di sekolah menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari tentang dirinya sendiri dan alam sekitar. Karakteristik IPA ini akan cocok apabila menggunakan pendekatan kontekstual. Akan tetapi, tidak semua materi IPA bisa menggunakan pendekatan kontekstual. Hal ini dikarenakan kita sebagai manusia mengalami keterbatasan ruang dan waktu. Untuk mengatasinya diperlukan adanya media identitas observer

pembelajaran yang bisa memperjelas materi yang disampaikan kepada siswa. Siswa dapat melihat contoh nyata tanpa harus observasi langsung. Pemilihan penggunaan media video dirasa mampu menjawab permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran.

Video merupakan media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik. Adanya dua unsur tersebut diharapkan siswa mampu menerima, memahami, dan mengingat pesan pembelajaran. Media video memiliki fungsi (1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis, (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra, (3) penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif anak didik. (Sadiman, 2009). Berdasarkan studi pendahuluan tersebut, peneliti tertarik untuk mengetahui informasi tentang penerapan media video dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah pengamatan dan wawancara. Instrumen pengumpulan data terdiri atas pedoman pengamatan dan pedoman wawancara. Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan menggunakan teknik analisis data model Miles and Huberman. Tahap analisis data tersebut mencakup *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV di SDN Kiping I, sedangkan objek penelitian ini adalah penggunaan media video Pembelajaran IPA.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hasil dan pembahasan dijabarkan kegiatan yang dilakukan oleh peneliti selama penelitian berlangsung. Pada bagian ini menjelaskan beberapa hal sebagai berikut :

Data Pengamatan

Berikut ini akan dibahas tentang data pengamatan penerapan media video pembelajaran IPA

Nama : Ibu Surtini, S.Pd.
Pendidikan : S1
Tempat kerja : SDN Kiping I
Jabatan : Guru kelas IV

Tabel 1. Data Pengamatan Penerapan Media Video Pembelajaran IPA

No.	Pertanyaan	Jawaban				Nilai
		Sangat setuju	Setuju	Kurang setuju	Tidak setuju	
1	Kejelasan uraian materi dalam pelajaran IPA dengan menggunakan video pembelajaran		√			3
2	Kelengkapan uraian materi dalam pelajaran IPA dengan menggunakan video pembelajaran		√			3
3	Kesesuaian video pembelajaran dengan materi	√				4
4	Kejelasan gambar video dan narasi dalam video pembelajaran	√				4
5	Kecepatan siswa memahami materi menggunakan video pembelajaran		√			3
6	Keterarikan siswa belajar menggunakan video pembelajaran	√				4
7	Efisiensi pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran		√			3
8	Ketepatan penggunaan video pembelajaran pada pelajaran IPA	√				4
9	Kecenderungan siswa untuk belajar lagi menggunakan video pembelajaran		√			3
10	Daya tarik susunan materi yang terdiri atas narasi, animasi video pembelajaran pada pelajaran IPA	√				4

Perhitungan skor data hasil pengamatan adalah : $3 + 3 + 4 + 4 + 3 + 4 + 3 + 4 + 3 + 4 = 35$.
Nilai rata-rata untuk aspek tersebut adalah $\frac{35}{40} \times 100 = 87,5$. Skor ini cukup baik sebab maksimum rata-rata untuk setiap aspek adalah 4 atau 40 untuk semua aspek (4x10).

Data wawancara

Berikut ini akan dibahas tentang data hasil wawancara dengan siswa. Data berikut ini adalah sampel dari beberapa siswa yang diwawancarai.

Identitas siswa
Nama : Hendra Ramadhan
Kelas : IV
No. Induk : 160118

Tabel 2. Data Pengamatan Siswa 1

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana kejelasan materi yang disampaikan melalui video pembelajaran?	Jelas
2	Bagaimana isi materi dalam video pembelajaran ini?	Menarik
3	Apakah kamu senang belajar menggunakan video pembelajaran ini?	Senang
4	Apakah gambar dan teks yang disajikan dalam video pembelajaran ini jelas?	Jelas
5	Apakah gambar yang disajikan ini menarik?	Menarik
6	Apakah belajar dengan menggunakan video pembelajaran ini memberikan motivasi mengikuti pelajaran IPA?	Iya
7	Apakah kamu menyukai video pembelajaran ini?	Suka
8	Bagaimana perasaan kalian setelah belajar menggunakan video pembelajaran ini?	Perasaan saya senang
9	Apakah dengan bantuan video pembelajaran ini kamu lebih mudah memahami materi?	Iya, memahami materi
10	Menurut kamu apakah belajar menggunakan video pembelajaran ini menarik?	Iya, menarik

Nama : Shinta Wulandari
Kelas : IV
No. Induk : 160122

Tabel 3. Data Pengamatan Siswa 2

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana kejelasan materi yang disampaikan melalui video pembelajaran?	Sangat jelas
2	Bagaimana isi materi dalam video pembelajaran ini?	Sangat menarik
3	Apakah kamu senang belajar menggunakan video pembelajaran ini?	Iya senang
4	Apakah gambar dan teks yang disajikan dalam video pembelajaran ini jelas?	Sangat jelas
5	Apakah gambar yang disajikan ini menarik?	Menarik
6	Apakah belajar dengan menggunakan video pembelajaran ini memberikan motivasi mengikuti pelajaran IPA?	Iya
7	Apakah kamu menyukai video pembelajaran ini?	Sangat suka
8	Bagaimana perasaan kalian setelah belajar menggunakan video pembelajaran ini?	Sangat senang
9	Apakah dengan bantuan video pembelajaran ini kamu lebih mudah memahami materi?	Iya mudah
10	Menurut kamu apakah belajar menggunakan video pembelajaran ini menarik?	Sangat menarik

Nama : Tiara Cahya Permadani
Kelas : IV
No. Induk : 160102

Tabel 4. Data Pengamatan Siswa 3

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana kejelasan materi yang disampaikan melalui video pembelajaran?	Jelas
2	Bagaimana isi materi dalam video pembelajaran ini?	Sangat bagus
3	Apakah kamu senang belajar menggunakan video pembelajaran ini?	Senang sekali
4	Apakah gambar dan teks yang disajikan dalam video pembelajaran ini jelas?	Jelas
5	Apakah gambar yang disajikan ini menarik?	Menarik
6	Apakah belajar dengan menggunakan video pembelajaran ini memberikan motivasi mengikuti pelajaran IPA?	Iya
7	Apakah kamu menyukai video pembelajaran ini?	Sangat menyukai
8	Bagaimana perasaan kalian setelah belajar menggunakan video pembelajaran ini?	Senang sekali
9	Apakah dengan bantuan video pembelajaran ini kamu lebih mudah memahami materi?	Iya mudah
10	Menurut kamu apakah belajar menggunakan video pembelajaran ini menarik?	Menarik

Berdasarkan hasil wawancara kepada beberapa siswa kelas IV dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media video mampu meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pembelajaran IPA.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang penerapan media video pembelajaran IPA dapat disimpulkan bahwa dengan adanya video pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pembelajaran IPA. Hal ini didukung oleh data hasil pengamatan dan wawancara di SDN Kiping I.

DAFTAR PUSTAKA

- Ibrahim, dkk. (2005). Media Pembelajaran. Malang : Universitas Negeri Malang.
- Iskandar, M. Sрни. (1997). Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam. Proyek Pengembangan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (Primary School Teacher Development Project).
- Sadiman, Arief, dkk. (2009). Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta : Rajawali Pers.
- Sudjana, Nana. (2005). Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA DALAM PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* DI SEKOLAH DASAR

Henik Nur Khofiyah¹, Anang Santoso², Sa'dun Akbar³

¹Pendidikan Dasar- Pascasarjana Universitas Negeri Malang

²Pendidikan Bahasa Indonesia- Pascasarjana Universitas Negeri Malang

³Pendidikan Dasar- Pascasarjana Universitas Negeri Malang

Abstract

The purpose of this study was to analyze student's critical thinking skills in Discovery Learning. The method used in this research is descriptive qualitative. A total of 24 fourth grade students in elementary schools were given 13 item description questions with critical thinking indicators. There are 5 indicators of critical thinking that are divided into 20 sub-indicators. The results show that student's critical thinking skills are high. This was obtained from the results of the Very Good (SB) and Good (B) categories is 79%. It is recommended for teachers to do learning that facilitates students to stimulate their curiosity and critical thinking skills, one of the learning models that can be used is Discovery Learning.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keterampilan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran *Discovery Learning*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Sebanyak 24 siswa kelas IV di sekolah dasar diberikan tes berupa 13 soal uraian dengan indikator berpikir kritis. Terdapat 5 indikator berpikir kritis yang diuraikan menjadi 20 sub-indikator. Hasilnya menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis siswa tinggi. Hal tersebut didapatkan dari hasil kategori Sangat Baik (SB) dan Baik (B) sebesar 79%. Disarankan bagi guru untuk melakukan pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk merangsang rasa ingin tahu dan keterampilan berpikir kritisnya, salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu *Discovery Learning*.

PENDAHULUAN

Pada abad ke-21, guru menyediakan kondisi belajar yang memungkinkan siswa memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skill* (HOTS). Salah satu bagian dari HOTS adalah berpikir kritis. Berpikir kritis merupakan kemampuan yang penting untuk dimiliki oleh setiap siswa pada abad ke -21 (Chavez & Napiere, 2014; Aizikovitsh & Cheng, 2015; Kalelioglu & Gulbahar, 2013). Berpikir kritis merupakan keterampilan yang dimiliki oleh siswa untuk menganalisa, menyimpulkan bahkan memecahkan masalah. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Ennis (2011) bahwa berpikir kritis adalah cara berpikir yang mengarah pada perumusan keputusan yang dibuat berdasarkan hal yang diyakini dan dilakukan. Sedangkan menurut Phillips & Bond (2016) berpikir kritis merupakan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang sehingga dapat bernalar, memecahkan masalah, serta mengambil keputusan. Menurut Gumus, dkk. (2011) berpikir kritis merupakan cara menilai sesuatu dari berbagai sudut pandang melalui proses analisis.

Pada jenjang sekolah dasar (SD), pendidikan bertujuan untuk menjadikan siswa dapat berpikir kritis sesuai dengan tahap perkembangannya. Guru diharapkan dapat melatih siswa untuk memiliki keterampilan berpikir kritis. Pembiasaan berpikir kritis siswa yang dilakukan guru juga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang dirumuskan. "Apabila siswa mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya, maka hasil belajar yang didapatkan siswa dapat lebih baik" (Choy & Chech, 2009).

Banyak manfaat yang dapat diperoleh apabila siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritisnya. Menurut Cottrell (2005) berpikir kritis memiliki beberapa manfaat yaitu mudah memfokuskan perhatian, dapat melakukan pengamatan secara seksama, meningkatkan kemampuan mengidentifikasi poin tertentu, meningkatkan kemampuan menanggapi, memiliki keterampilan menganalisis. Berdasarkan besarnya manfaat yang diperoleh dari keterampilan berpikir kritis maka guru perlu melakukan perubahan pada metode mengajar yang digunakan, yaitu dengan mengganti metode hafalan dengan kegiatan penemuan. Menurut Fung (2014) cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk

meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa yaitu dengan meminimalkan metode hafalan kemudian meningkatkan motivasi belajar. Beberapa model pembelajaran dapat diterapkan oleh guru untuk melatih keterampilan berpikir kritis siswa, salah satunya adalah melalui model *discovery learning*. Pratiwi (2014) menyatakan bahwa model *discovery learning* memiliki pengaruh positif terhadap keterampilan berpikir kritis pada siswa.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang bertujuan untuk menjabarkan keadaan tertentu tanpa ada manipulasi (Sukmadinata, 2015). Subjek penelitian adalah siswa kelas IV A SDN Nguling 1, Pasuruan. Banyak sampel yaitu 24 siswa. Terdapat 5 indikator berpikir kritis yang diuraikan menjadi 20 sub-indikator. Instrumen pengukuran keterampilan berpikir kritis berupa 13 soal uraian, selanjutnya jawaban siswa dibagi menjadi 4 kategori yaitu SB (sangat baik), B (Baik), C (cukup), K (Kurang). Data hasil ketrampilan berpikir kritis siswa tersebut dideskripsikan secara jelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di kelas IV A SDN Nguling 1 Pasuruan, Jawa Timur, didapatkan data keterampilan berpikir kritis siswa sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Keterampilan Berpikir Kritis Siswa

No soal	Indikator	Kategori (%)			
		SB	B	C	K
1	Membangun keterampilan dasar (menilai hasil pengamatan)	75	16,7	4,2	4,2
2	Membangun keterampilan dasar (melaporkan hasil pengamatan)	54,2	16,7	29,2	0
3	Membuat penjelasan lebih lanjut (mengonstruksi argumen)	29,2	37,5	25	8,3
4	Membuat kesimpulan (mengevaluasi berdasarkan fakta)	33,3	29,2	37,5	0

5	Membuat penjelasan lebih lanjut (menganalisis argumen)	41,7	29,2	29,2	0
6	Mengatur strategi taktik (merumuskan solusi alternatif)	37,5	33,3	20,8	8,3
7	Memberikan penjelasan sederhana (menjawab pertanyaan mengapa)	70,8	25	4,2	0
8	Membuat penjelasan lebih lanjut (mengidentifikasi asumsi)	50	25	25	0
9	Memberikan penjelasan sederhana (menjawab pertanyaan mengapa)	62,5	25	4,2	8,3
10	Membangun keterampilan dasar (melaporkan hasil pengamatan)	54,2	20,8	16,7	8,3
11	Membuat kesimpulan (melakukan evaluasi berdasarkan fakta)	29,2	54,2	4,2	12,5
12	Memberikan penjelasan sederhana (menjawab pertanyaan mengapa)	41,7	37,5	12,5	8,3
13	Memberikan penjelasan sederhana (menjawab pertanyaan apa)	66,7	20,8	4,2	8,3
Persentase %		50	29	17	5

Hasil keterampilan berpikir kritis sangat bervariasi. Pada indikator membangun keterampilan dasar (menilai hasil pengamatan) didominasi oleh kriteria SB (sangat baik) yakni sebesar 75%. Hal tersebut menunjukkan bahwa setelah melakukan pembelajaran melalui model *discovey learning* sebanyak 18 siswa dapat menuliskan hasil pengamatan benda nyata dengan baik dan jelas sehingga memperoleh skor maksimal, sedangkan pada kategori C (cukup) dan K (Kurang) memperoleh persentase sama yaitu

sebesar 4,2%. Pada indikator membangun keterampilan dasar (melaporkan hasil pengamatan) didominasi oleh kriteria SB (sangat baik) sebesar 54,2 %, hal tersebut menunjukkan bahwa sebanyak 13 siswa mampu membuat laporan hasil kegiatan pengamatan dengan benar, sedangkan pada kategori K (Kurang) sebesar 0% yang berarti bahwa tidak satupun siswa menjawab salah pada soal tersebut. Pada indikator membuat penjelasan lebih lanjut (menganalisis argumen) didominasi oleh kriteria B (baik) sebesar 37,5% atau sebanyak 9 siswa dapat menuliskan argumen secara baik terkait dengan hasil percobaan yang telah dilakukan. Sebesar 8,3% atau 2 orang siswa belum dapat menuliskan argumen secara baik sehingga hasil jawaban dikategorikan K (kurang).

Pada indikator membuat kesimpulan (mengevaluasi berdasarkan fakta) didominasi oleh kategori C (Cukup) yaitu sebesar 37,5% atau sebanyak 9 siswa cukup dapat merumuskan kesimpulan berdasarkan ciri-ciri dan fakta yang telah dipaparkan. Sedangkan sebesar 0% jawaban pada kategori K (Kurang), hal tersebut berarti bahwa tidak ada siswa yang menjawab salah. Pada indikator membuat penjelasan lebih lanjut (menganalisis argumen) didominasi oleh kategori SB (sangat baik) sebesar 41,7% yaitu 10 siswa dapat memberikan argumen atau pendapatnya terkait hal yang akan terjadi pada tumbuhan. Sedangkan pada indikator B (Baik) dan C (Cukup) sebesar 29,2% atau kategori baik dan cukup didapatkan oleh 7 orang siswa. Sedangkan pada kategori K (kurang) sebesar 0%. Pada indikator mengatur strategi taktik (merumuskan solusi alternatif) didominasi oleh indikator SB (sangat baik) yakni sebesar 37,5% atau sebanyak 9 siswa dapat memberikan solusi terkait permasalahan yang diberikan dengan sangat baik. Pada indikator B (baik) sebesar 33,3% atau sebanyak 8 siswa memberikan solusi dengan baik. Pada indikator C (cukup) sebesar 20,8% atau sebanyak 5 siswa cukup dalam memberikan solusi dan 8,3% siswa mendapat kategori K (kurang).

Pada indikator memberikan penjelasan sederhana (menjawab pertanyaan mengapa) didominasi oleh kategori SB (sangat baik) yaitu sebesar 70,8% atau sebanyak 17 siswa dapat menguraikan pendapatnya terkait dengan alasan yang diminta dengan sangat baik. Pada indikator membuat penjelasan lebih

lanjut (mengidentifikasi asumsi) didominasi oleh kategori SB (sangat baik) sebesar 50% yakni terdapat 12 siswa menuliskan pendapatnya tentang kemungkinan yang terjadi dengan sangat baik. Sedangkan pada kategori B (Baik) dan C (cukup) terdapat persentase masing-masing sebesar 25% atau masing-masing terdapat 6 siswa yang baik dan cukup baik dalam menuliskan pendapatnya. Pada indikator memberikan penjelasan sederhana (menjawab pertanyaan mengapa) didominasi oleh kategori SB (Sangat Baik) sebesar 62,5% atau sebanyak 15 siswa sangat baik dalam menjawab pertanyaan dengan memberikan penjelasan penyebabnya. Pada indikator membangun keterampilan dasar (melaporkan hasil pengamatan) didominasi oleh kategori SB (sangat baik) atau sebanyak 13 siswa dapat memberikan penjelasan berdasarkan hasil pengamatan dengan sangat baik.

Pada indikator membuat kesimpulan (melakukan evaluasi berdasarkan fakta) didominasi oleh kategori B (baik) sebesar 54,2% atau sebanyak 13 siswa dapat memberikan jawaban dan memberikan alasan dengan baik. Pada kategori K (kurang) terdapat 12,5% atau sebanyak 3 siswa kurang dapat memberikan alasan, sedangkan pada kategori C (cukup) hanya terdapat 1 siswa yang mampu menjelaskan dengan cukup baik. Pada indikator memberikan penjelasan sederhana (menjawab pertanyaan mengapa) didominasi oleh kategori SB (sangat baik) sebesar 41,7% atau terdapat sebanyak 10 siswa mampu memberikan alasan dengan sangat baik. Sedangkan paling rendah didapatkan oleh kategori K (kurang) yakni sebesar 8,3 atau sebanyak 2 siswa. Pada indikator memberikan penjelasan sederhana (menjawab pertanyaan apa) didominasi oleh kategori SB (sangat baik) yakni sebesar 66,7% atau sebanyak 16 siswa dapat memberikan penjelasan untuk pertanyaan apa dengan sangat baik. Sedangkan paling rendah didapatkan oleh kategori C (cukup) sebesar 4,2% atau terdapat satu siswa yang cukup dalam memberikan jawaban atas pertanyaan apa. Dari seluruh indikator keterampilan berpikir kritis sebesar 50% mampu menunjukkan keterampilan berpikir kritis dengan sangat baik, sebesar 29% mampu menunjukkan keterampilan berpikir kritis dengan baik, sebesar 17% mampu menunjukkan keterampilan berpikir kritis dengan cukup baik

dan sebesar 5% kurang baik dalam berpikir kritis.

Keterampilan berpikir kritis siswa kelas IV A SDN Nguling 1 Pasuruan tergolong tinggi. Hal tersebut dapat diketahui dari jawaban siswa pada kategori SB (Sangat Baik) sebesar 50% dan pada kategori B (Baik) sebesar 29 %. Besar persentase pada masing-masing indikator bervariasi, paling tinggi diperoleh pada soal nomor 1 yakni indikator membangun keterampilan dasar (menilai hasil pengamatan) didapatkan persentase sebesar 75%. Siswa mampu menjawab pertanyaan terkait benda yang telah diamati pada pembelajaran *discovery learning*, khususnya pada tahap pengumpulan data. Kegiatan menemukan informasi melalui benda nyata dalam tahap pengumpulan data memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan berpikir kritis siswa. Menurut Wallace & Jefferson (2013) kegiatan menelusuri atau menemukan informasi dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa. Pada tahap ini, guru harus mempertimbangkan alokasi waktu yang dibutuhkan oleh siswa. Mengamati objek secara berkelompok membutuhkan waktu yang lama terutama saat pengumpulan data dan mengolah data dari hasil pengamatan. Menurut Alfieri, dkk. (2011) dalam tahap pengumpulan data membutuhkan banyak waktu, sehingga peran guru sangat dibutuhkan untuk memudahkan siswa.

Pada indikator memberikan penjelasan sederhana (menjawab pertanyaan mengapa) didapatkan persentase sebesar 70,8%. Banyak siswa yang mampu mengemukakan alasan dari soal tersebut. Guru bisa melakukan upaya untuk memunculkan berpikir kritis siswa melalui memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa yang dapat mendorong siswa berpikir kritis (Golding, 2011). Pertanyaan yang menggiring siswa untuk menemukan alasan, latar belakang atau penyebab dari suatu fenomena dapat terjadi, sangat baik untuk melatih keterampilan berpikir kritis siswa. Selain itu, upaya yang bisa dilakukan oleh guru untuk melatih siswa memiliki keterampilan berpikir kritis adalah mendorong siswa untuk mengemukakan ide-ide yang dimilikinya, melatih siswa untuk dapat berkomunikasi dengan baik serta mengajak siswa untuk dapat membuat dugaan tentang penyebab dan dampak dari suatu kejadian (Rodd, 2010).

Keterampilan berpikir kritis siswa dapat terasah melalui kegiatan diskusi yang merupakan salah satu sintaks *Discovery Learning*. Dalam kegiatan diskusi, perkembangan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor dilatih secara bersamaan. Rasa sosial dan kolaborasi siswa dapat terasah dalam tahap ini. Kegiatan diskusi atau interaksi antar siswa dapat mengasah keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi (Styron, 2014). Keterlibatan siswa dalam diskusi dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis (Wood, 2006). Siswa dapat secara aktif mengemukakan gagasannya terhadap media yang telah diamati. Dalam model *discovery learning* pembelajaran berpusat pada siswa dan melibatkan siswa secara langsung sehingga siswa dapat berpikir secara kritis (Duron, 2006).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini didapatkan kesimpulan bahwa keterampilan berpikir kritis siswa tinggi. Hal tersebut dibuktikan dengan rata-rata kategori SB (sangat baik) dan B (Baik) mencapai 79%. Pembelajaran yang berfokus pada siswa memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengasah keterampilan berpikir kritisnya.

Disarankan kepada guru untuk menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa, salah satunya model *Discovery Learning*, supaya keterampilan berpikir kritis siswa dapat terlatih dan siswa memiliki kemampuan berpikir kritis tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aizikovitsh-Udi, E & Cheng D. (2015). Developing Critical Thinking Skills from Disposition to Abilities: Mathematics Education from Early Childhood to High School. *Scientific Research Publishing: Creative Education*, (online) 6, 455—462, (<http://www.scrip.org/journal/ce>).
- Alfieri, L., Brooks, P. J., Aldrich, N. J., Tenenbaum, H. R. (2011). Does Discovery-Based Instruction Enhance Learning?. *Journal of Educational Psychology*. 2011, Vol. 103, No. 1, 1–1. DOI: 10.1037/a0021017.
- Chavez, J.C., & Napiere, M. B. (2014). Learning Goal Orientation and Instructional Strategies: Predictors of Critical Thinking. *Journal of Information Systems Technology dan Planning*, 7(18), 117–127.
- Choy, C. & Chech, K. P. (2009). Teacher Perception of Critical Thinking Among Students and its Influence on Higher Education. *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education*. 20(2), 298–206. <https://eric.ed.gov/?id=EJ864337>.
- Cottrell, S. (2005). *Critical Thinking Skills Developing Effective Analysis and Argument*. New York: Palgrave Macmillan.
- Duron, R. (2006). Critical Framework for Any Dicipline. *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education*, 17(2): 160—166. <http://www.isetl.org/ijtlhe>
- Ennis, R.H. (2011). *The Nature of Critical Thinking: An Outline of Critical Thinking Disposition and Abilities*. University of Illionis, 32(3). (Online) (http://faculty.education.illionis.edu/rhennis/documents/TheNatureofCriticalThinking_51711_000.pdf).
- Fung, D. (2014). Promoting Critical Thinking Through Effective Group Work: a Teaching Intervention for Hong Kong Primary School Students. *International Journal of Educational Research*, 66, 45–62. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2014.02.002>.
- Golding, C. (2011). Educating for Critical Thinking: Thought-Encouraging Questions in a Community of Inquiry. *Journal Higher Education Research & Development*, 30(3), 357–370. DOI: 10.1080/07294360.2010.499144.
- Gumus, S.S., Gelen, I., & Keskin, A. (2011). Value Acquisition, Critical Thinking Skills and the Performance of 6th Grade Students. *International Journal of Primary, Elementary and Early Years Education*. 3-13 <http://dx.doi.org/10.1080/03004279.2011.57077>.
- Kalelioglu, F & Gulbahar, Y. (2013). The Effect of Instructional Techniques on Critical Thinking and Critical Thinking Disposition in Online Discussion. *Education Technology & Society*, 17(1): 248—258.

- <https://www.jstor.org/stable/jeductech.soci.17.1.248>
- Phillips, V. Bond, C. (2016). Undergraduates' Experiences of Critical Thinking. *Higher Education Research & Development*. <http://dx.doi.org/10.1080/0729436042000235409>.
- Pratiwi, A. F., Hairida., Rasmawan R. (2014). Pengaruh Model Discovery Learning dengan Pendekatan Saintifik terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3 (7).
<http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpd/pb/article/view/6488>
- Rodd, J. (2010). Encouraging Young Children's Critical and Creative Thinking Skills: An Approach in One English Elementary School. *Childhood Education*, 75(6), 350–354.
<https://doi.org/10.1080/00094056.1999.10522056>.
- Styron, R.A. (2014). Critical Thinking and Collaboration: A Strategy to Enhance Student Learning. *Systemics cybernetics and information*. 12 (7). (online),
[http://www.iiisci.org/journal/CV\\$/sci/pdfs/EI597JP12.pdf](http://www.iiisci.org/journal/CV$/sci/pdfs/EI597JP12.pdf).
- Sukmadinata, N. S. (2015). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wallace, D. E., & Jefferson, R. N. (2013). Developing Critical Thinking Skills For Information Seeking Success. *New Review of Academic Librarianship*, 19:246–255, 2013. DOI: 10.1080/13614533.2013.802702.
- Wood, C. (2006). The Development of Creative Problem Solving In Chemistry. *Chemistry Education Research and Practice* 7 (2): 96-113. DOI: 10.1039/B6RP90003H.

ANALISIS ALUR BERPIKIR SISWA SD LABORATORIUM UNESA TENTANG LOGIKA BERHITUNG

Lina Wijayanti¹, Sri Lestari²

Program Studi PGSD, STKIP Al Hikmah, Surabaya, Indonesia¹

SD Laboratorium Unesa, Surabaya, Indonesia²

✉ wijayanti.pgsd@gmail.com¹, srilestari.sby@gmail.com²

Abstrak

Salah satu indikator kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa SD adalah kompetensi berhitung. Namun, kebanyakan dari pendidik masih belum mengetahui cara mengajarkan konsep berhitung yang tepat untuk siswanya, sehingga masih membutuhkan pengetahuan tentang alur berpikir siswa terkait logika berhitung agar dapat memberikan metode pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan peserta didiknya. Penelitian ini bertujuan untuk dapat mengetahui alur berpikir siswa SD dalam menggunakan logika berhitungnya. Penelitian ini menggunakan penelitian analisis deskriptif dengan metode studi analisis. Tahapan yang dilakukan adalah 1) menyusun soal berbasis logika berhitung untuk siswa kelas rendah yaitu kelas satu, dua, dan tiga, 2) menentukan sampel masing-masing jenjang dengan kemampuan siswa rendah, sedang, dan tinggi, 3) memberikan soal kepada siswa sesuai dengan jenjang yang telah ditentukan, 4) melakukan wawancara terhadap guru terkait profil masing-masing siswa. 5) menganalisis hasil kerja siswa dengan hasil wawancara dengan guru, 6) melakukan studi literatur terkait logika berhitung jenjang tersebut, 6) menanalisis alur berpikir siswa dengan melakukan triangulasi data. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar kerja siswa, lembar wawancara, dan kajian literatur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa alur berpikir siswa SD pada kelas satu adalah dengan lebih banyak menggunakan visual serta masih memanfaatkan imajinasinya dalam mengerjakan permasalahan yang diberikan. Pada kelas dua, siswa mulai menggunakan algoritma sederhana walaupun masih menggunakan bantuan gambar. Sedangkan kelas tiga, siswa telah menggunakan algoritma penuh dalam soal-soal yang telah diberikan.

Kata Kunci: studi analisis, alur berpikir, siswa SD, logika berhitung

PENDAHULUAN

Salah satu indikator kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa SD adalah kompetensi berhitung. Kompetensi ini dalam bidang Matematika. Untuk dapat memahami dan menggunakan Matematika dalam penyelesaian masalahnya, diperlukan sebuah penguasaan konsep yang baik (Winarni & Harmini, 2017). Pendidik harus mampu melihat bagaimana siswa itu berkembang. Mengajarkan sesuai fitrahnya adalah menjadi poin utama agar kita tidak merusak kreativitas siswa dalam mengeksplorasi kemampuannya (Santosa, 2018).

Dengan memperhatikan fitrah anak untuk belajar dan bernalar, maka kita akan ikut membantu anak dalam menjalankan peran melakukan inovasi sampai mati dan melahirkan penemuan-penemuan baru (Santosa, 2018). Begitupun dalam pembelajaran Matematika. Apabila guru mampu memaksimalkan fitrah bernalar anak maka dia akan menemukan sendiri jawaban-jawaban dari berbagai permasalahan Matematika yang diberikan sehingga siswa tak perlu lagi menghafal algoritma tertentu. Siswa memahami konsep terlebih dahulu, setelah itu siswa akan mampu menformulasikan sendiri penemuannya menjadi algoritma tertentu.

Pembelajaran yang selama ini dilakukan dalam kompetensi Matematika masih berbasis transformasi langsung, artinya siswa tidak diberikan kesempatan untuk berpikir atau menelaah dari mana konsep atau rumus itu diperoleh (Tim Klinik Pendidikan MIPA, 2012). Hal tersebut kemudian membuat siswa tidak terbiasa untuk menggunakan nalarnya sehingga membuat matematika terkesan semakin sulit bagi sebagian besar siswa. Namun, kebanyakan dari pendidik masih belum mengetahui cara mengajarkan konsep berhitung yang tepat untuk siswanya, sehingga masih membutuhkan pengetahuan tentang alur berpikir siswa terkait logika berhitung agar dapat memberikan metode pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan peserta didiknya.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis deskriptif dengan menggunakan studi analisis. Tahapan yang dilakukan adalah (1) menyusun soal berbasis logika berhitung untuk siswa kelas

rendah yaitu kelas satu, dua, dan tiga. Soal yang diberikan tersebut merupakan soal-soal yang menggunakan nalar siswa dalam menjawab. (2) Menentukan sampel masing-masing jenjang dengan kemampuan siswa rendah, sedang, dan tinggi. Hal ini dilakukan untuk dapat melihat bagaimana siswa dengan masing-masing kemampuan dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Data siswa tersebut didapatkan dari data guru kelas masing-masing. (3) Memberikan soal kepada siswa sesuai dengan jenjang yang telah ditentukan secara bersamaan. (4) Melakukan wawancara terhadap guru terkait profil masing-masing siswa agar mendapatkan informasi lebih mendalam terkait kemampuan masing-masing siswa serta tentang pembelajaran yang selama ini dilakukan. (5) Menganalisis hasil kerja siswa dengan hasil wawancara dengan guru. Cek silang ini bertujuan untuk mengkonfirmasi jawaban siswa sehingga diperoleh data yang mendekati data sebenarnya. (6) Melakukan studi literatur terkait logika berhitung jenjang tersebut. Studi literatur ini dilakukan pada buku-buku teks terkait Logika Berpikir, Psikologi Anak SD, Matematika SD serta pembelajarannya. Selain itu juga dilakukan studi literatur pada penelitian-penelitian terdahulu. (7) Menanalisis alur berpikir siswa dengan melakukan triangulasi data. Adapun data yang dilakukan triangulasi ini adalah data dari hasil lembar kerja siswa, lembar wawancara dengan guru kelas, serta hasil kajian literatur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyusunan Soal

Pada tahap penyusunan soal ini dilakukan dengan diawali dengan melakukan kajian kurikulum dan psikologi kognitif siswa. Soal-soal yang disusun disesuaikan dengan perkembangan siswa pada masing-masing jenjang. soal disusun dengan 3 jenis, yaitu soal kelas 1, soal kelas 2, dan soal kelas 3. Masing-masing soal yang disusun terdiri dari 3 soal yang kesemuanya adalah soal-soal yang menggunakan nalar (dalam hal ini dengan soal cerita). Masing-masing paket soal yang terdiri dari 3 pertanyaan tersebut mempunyai 3 tingkatan yaitu mudah, sedang, dan sulit.

Penentuan Sample

Dalam proses pengambilan data di lapangan untuk dapat dianalisis, digunakanlah beberapa sampel pada masing-masing kelas.

Penentuan sampel menggunakan *purposive sample*. Siswa yang dijadikan sampel tersebut merupakan siswa pilihan dari masing-masing guru sesuai dengan tujuan penelitian, dimana penelitian menggunakan semua siswa dari masing-masing kemampuan. Sehingga diambil siswa dari tingkat kemampuan rendah, sedang, dan tinggi sesuai dengan pengamatan guru kelasnya. Penentuan sampel ini dilakukan pada masing-masing jenjang yaitu kelas 1, 2, dan 3.

Pelaksanaan Tes

Tes dilakukan dalam satu waktu pada setiap jenjangnya. Guru atau tim peneliti mendampingi di kelas sehingga ketika siswa membutuhkan bantuan terkait keterbacaan teks dan secara teknis dapat membantu siswa dalam proses pengerjaan soal. Tiga soal tersebut diestimasi dapat diselesaikan dalam waktu 30 menit pada masing-masing jenjang. Namun, hasil di lapangan menunjukkan bahwa pelaksanaan tes pada kelas 1 membutuhkan waktu sekitar 45 menit, kelas 2 membutuhkan waktu sekitar 30 menit, dan kelas 3 membutuhkan waktu sekitar 45 menit.

Hasil Wawancara dengan Guru Kelas

Wawancara dilakukan kepada guru untuk mendapatkan informasi terkait masing-masing kemampuan siswa pada masing-masing jenjang. Informasi yang didapat digunakan untuk dapat melakukan konfirmasi hasil tes dan juga pengamatan penelitian. Sesuai dengan hasil wawancara dengan guru, masing-masing siswa mempunyai karakteristik tersendiri sehingga hasil pekerjaan memang menggambarkan kondisi siswa tersebut.

Selain itu, pada sesi wawancara juga digali tentang pembelajaran Matematika seperti yang biasa dilakukan oleh guru selama ini. Sesuai dengan hasil wawancara bahwa pembelajaran Matematika pada Kelas 1 lebih pada mengenalkan angka, menuliskan angka, serta menggambar. Kompetensi tentang menghitung juga sudah dilakukan hanya saja memang masih perhitungan yang sederhana.

Pembelajaran Matematika di Kelas 2 sudah mulai pada pembelajaran dengan menggunakan soal-soal cerita yang mana siswa diajarkan untuk mencari formula dari soal cerita tersebut kemudian baru didapatkan jawabannya. Sedangkan pada pembelajaran Matematika Kelas 3 guru cenderung

memberikan soal-soal Matematika yang langsung menuju algoritma. Guru memberikan formula-formula dalam penyelesaian soal tersebut.

Hasil Kerja Siswa

Hasil kerja siswa ini dilihat dari lembar kerja yang telah diberikan kepada siswa pada masing-masing jenjang. Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis lembar kerja siswa didapatkan data sebagai berikut.

Kelas 1

Siswa Kelas 1 dalam mengerjakan soal terkait penjumlahan bilangan diawali dengan memahami soal yang diberikan dengan bantuan guru, kemudian siswa mulai berpikir dengan mengimajinasikan hasil penjelasan guru. Siswa mencoba menjelaskan ulang kepada guru dengan cara menggambar atau dengan menuliskan angka. Siswa juga mengkonfirmasi kepada guru secara langsung apakah jawaban mereka benar atau salah. Ketika jawaban masih belum tepat, mereka harus diberikan pengertian dan pemahaman lagi oleh guru, sehingga mereka akan mencoba mensintesis ulang untuk mendapatkan jawaban. Dalam proses pembuatan jawaban 2 dari 3 siswa memilih untuk membuat gambar terlebih dahulu dari hasil analisa kognitifnya, setelah itu barulah siswa membilang jumlah dari gambar yang telah mereka gambar (Lihat gambar 1). Sedangkan pada soal pola bilangan semua siswa menjawab dengan bantuan gambar yang diikuti dengan jawaban algoritma (Lihat Gambar 2).

Kelas 2

Soal yang diberikan kepada Kelas 2 adalah soal terkait spasial dan bilangan. Pada soal terkait spasial siswa pada awalnya belum mampu menangkap apa yang ada dalam soal, tetapi setelah dijelaskan siswa mulai paham. Guru kemudian membimbing siswa dalam proses menjawab meskipun guru tidak sepenuhnya mengambil alih jawaban. Dalam personal spasial semua siswa menggunakan gambar sebagai solusi jawaban tanpa memberikan algoritma, hanya satu siswa yang menjawab dengan menggunakan kalimat tanpa ada gambar dan angka (Lihat gambar 3). Sedangkan pada soal terkait bilangan siswa cenderung langsung menggunakan algoritma,

dan hanya satu siswa yang menggunakan bantuan gambar (Lihat gambar 4).

Kelas 3

Permasalahan yang diberikan kepada Kelas 3 ini terkait perkalian dan pembagian serta spasial. Pada soal terkait perkalian dan pembagian siswa secara penuh menjawab dengan menggunakan algoritma sesuai dengan formula tertentu. Sedangkan pada soal terkait spasial satu dari siswa menjawab dengan melakukan proses membilang pada masing-masing balok yang disusun. Sedangkan dua yang lain menggunakan algoritma (Lihat gambar 5).

Selama proses penyelesaian soal, siswa kelas 3 cenderung diam dan hanya menanyakan hal-hal yang mereka tidak paham. Mereka tidak meminta pendampingan berkelanjutan dalam menyelesaikan persoalan.

Studi Literatur

Berikut adalah beberapa kajian literatur yang terkait logika berhitung dan pembelajaran Matematika di SD kelas rendah.

1. Berdasarkan hasil penelitian Frengky (2008) bahwa pembelajaran Matematika memiliki satu rangkaian yang dapat membantu siswa berprestasi yaitu dengan belajar melalui benda dulu baru angka sebagai awal pembelajaran di kelas rendah. Sehingga peran benda-benda konkret dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu materi dalam bidang matematika.
2. Kemampuan matematis dan penalaran matematika siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan pendekatan kontekstual (Fuadi, dkk: 2016).
3. Pembelajaran menggunakan media benda konkret lebih mampu memberikan pengalaman riil kepada siswa karena siswa dapat melihat, merasakan dan meraba alat peraga yang digunakan oleh guru. Pengalaman belajar yang konkret ini lebih tepat diterapkan pada anak usia SD (Sumarjilah, 2015).
4. Pembelajaran Matematika Kelas 1 SD menggunakan *edugame* untuk meningkatkan kemampuan berhitung (Jundu, dkk, 2018). *Edugame* yang dimaksud di sini adalah pembelajaran yang menggunakan permainan yang menggabungkan unsur Matematika di

dalamnya sehingga siswa diharapkan mampu berinteraksi secara langsung dan melalui pengalaman dalam pelaksanaan pembelajarannya.

5. Kemampuan berhitung siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan metode permainan dengan memodifikasi permainan menggunakan alat permainan dan benda-benda yang sudah dikenal siswa (Sulaimah, 2013).

Gambar 1. Jawaban Siswa SD Kelas 1 terhadap Soal Penjumlahan

Gambar 2. Jawaban Siswa SD kelas 1 tentang pola bilangan

Gambar 3. Jawaban Siswa SD Kelas 2 tentang kemampuan spasial

Gambar 4. Jawaban Siswa SD kelas 2 tentang penjumlahan

Gambar 5. Jawaban Siswa SD Kelas 3 tentang perkalian dan pembagian

Gambar 6. Jawaban Siswa SD Kelas 3 terhadap Soal Spasial

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian studi analisis ini didapatkan bahwa alur berpikir siswa kelas rendah masih mengutamakan visual. Siswa cenderung menggunakan bantuan apapun di sekitarnya untuk dapat menjadi pemodelan, seperti menggunakan gambar, menggunakan tangan, atau bahkan mengimajinasikan dalam berbagai bentuk tokoh kesukaan mereka. Namun, Kelas 3 lebih kepada fungsi abstraknya yang telah berkembang. Dalam pembelajaranpun, siswa Kelas 1 masih membutuhkan bimbingan intensif dari guru. Berangsur pembimbingan intensif berkurang pada setiap jenjang. Bahkan di Kelas 3 siswa cenderung dapat dilepaskan untuk dapat menyelesaikan persoalan walaupun jawaban yang didapatkan tidak semuanya sesuai.

DAFTAR PUSTAKA

- Frengky. (2008). Model Pembelajaran Matematika Siswa Kelas Satu Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi* Vol. 35 No. 2 Halaman 151 – 163.
- Fuadi, R., Johar, R., & Munzir, S. (2016). Peningkatan Kemampuan Pemahaman dan Penalaran Matematis melalui Pendekatan Kontekstual. *Jurnal Didaktika Matematika* Vol. 3, No. 1, Halaman 47 – 54.
- Jundu, R., Kurnila, V.S., & Jelatu, S. (2018). Visualisasi Pembelajaran Matematika Kelas 1 SD Menggunakan Edugame untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung. *Randang Tana Jurnal Pengabdian Masyarakat* Vol. 1 No. 1 Juli 2018, Halaman 1 – 53.
- Santosa, H. (2018). *Fitrah Based Education*. Bekasi: Yayasan Cahaya Mutiara Timur.
- Sulaimah, E. (2013). *Meningkatkan Kemampuan Operasi Hitung Siswa Kelas II SDN Kledokan Depok dengan Menggunakan Metode Permainan*

Kartu. Skripsi: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.

Sumarjilah, Y. (2015). Penggunaan Media Kongkrit untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pokok Bahasan Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan pada Siswa Kelas I SDN Rejoagung 01 Kabupaten Jember. *Pancaran* Vol. 4, No. 4 Halaman 69 – 78.

Tim Klinik Pendidikan MIPA. (2012). *Pintar MNR (Matematika Nalaria Realistik)*. Bogor: Klinik Pendidikan MIPA.

Winarni, E.S., & Harmini, S. (2017). *Matematika untuk PGSD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

**BOTAZEL (BLOCK BOTANI PUZZLE): PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF SEBAGAI UPAYA MENANAMKAN MINAT BERTANI DAN MINAT BACA BAGI
SISWA SEKOLAH DASAR**

Lindawati

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Kependidikan Sekolah Dasar dan Prasekolah, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Malang
e-mail: lindawati9d7@gmail.com

ABSTRAK

Indonesia adalah negara agraris yang mana pertanian merupakan salah satu komoditi unggul dan potensial yang bisa dihasilkan di Indonesia. Di tengah kondisi negara yang mengandalkan sektor pertanian, minat bertani di Indonesia justru kian menurun. Diperlukan pembentukan generasi yang mencintai dunia pertanian. Generasi pertanian dibutuhkan untuk menjaga ketersediaan pangan di masa depan. Tak dipungkiri, sejalan dengan hal tersebut minat baca di Indonesia sangat rendah. Jika hal tersebut dibiarkan terjadi maka tidak ada petani yang produktif dan berjiwa kreatif untuk memenuhi kebutuhan pangan di masa depan. Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan produk media pembelajaran Botazel melalui pendekatan belajar sambil bermain. Model pengembangan yang digunakan *research and development Borg & Gall* terdiri dari tujuh tahapan (1) penelitian dan pengumpulan data (*research informative collecting*), (2) perencanaan (*planning*), (3) pengembangan draf produk (*develop preliminary form of products*), (4) uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*), (5) merevisi hasil uji coba (*main products revision*), (6) uji coba lapangan (*main field testing*), dan (7) penyempurnaan produk hasil uji lapangan (*operasional product revision*). Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran Botazel menunjukkan tingkat kevalidan dari ahli materi sebesar 92,86%, validasi ahli media sebesar 88,75%, dan validasi dari praktisi lapangan (guru) sebesar 92,5% presentase media Botazel termasuk media yang sangat valid. Hasil uji coba produk di lapangan menunjukkan bahwa tampilan media pembelajaran sangat sesuai dengan karakteristik siswa, dengan perpaduan warna-warni pada Botazel membuat siswa sangat tertarik untuk mengikuti pembelajaran dengan media tersebut.

Kata Kunci : Botazel, Minat Baca, Minat Bertani, Siswa SD

PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara agraris yang mana pertanian merupakan salah satu komoditi unggul dan potensial yang bisa dihasilkan di Indonesia. Hal ini membuat sektor pertanian memegang peran penting dalam hal pemenuhan pangan. Ketahanan pangan adalah salah satu masalah yang paling diperhatikan di negeri ini. Hal itu dibuktikan dengan pendapat Suryana (2014: 124), mewujudkan ketahanan pangan berkelanjutan menjadi isu dan agenda prioritas dalam berbagai pertemuan yang diselenggarakan berbagai negara dan lembaga internasional.

Di tengah kondisi negara yang mengandalkan sektor pertanian dalam kelangsungannya, minat bertani di Indonesia justru kian menurun. Hal ini diungkapkan Badan Pusat Statistik (dalam Pusat Kajian Anggaran Badan Keahlian DPR RI, 2017:4) dalam sensus pertanian tahun 2013 menunjukkan dari total 26.135.469 petani terdata, kelompok terbanyak yang aktif bertani adalah petani berusia 44-54 tahun, jumlah kedua terbesar ada pada kelompok 35-44 tahun, dan diikuti kelompok usia 55- 64 tahun. Petani berusia di bawah 35 tahun jumlahnya sangat sedikit. Hal serupa juga diungkapkan oleh Kadir (dalam tempo.co, 2018) ternyata petani di Indonesia paling banyak berumur 50 tahun ke atas. Hanya sekitar 13 persen berumur 20–39 tahun. Survei serupa pada 2014 menunjukkan bahwa presentase petani tanaman padi sawah berumur 50 tahun ke atas sebesar 52 persen. Sementara itu, proporsi petani padi sawah berumur 20–39 mencapai sekitar 18 persen.

Untuk mencukupi kebutuhan pangan di masa depan, diperlukan pembentukan generasi yang mencintai dunia pertanian. Generasi pertanian dibutuhkan untuk menjaga ketersediaan pangan di masa depan untuk menghindarkan negara dari ketergantungan import pangan dari negara lain. Ketergantungan import pangan akan membuat petani-petani lokal lesu dikarenakan hasil mereka dinilai kalah oleh produk import.

Rh dan Ad, dua siswa Kelas I di SDN Gedog 2 Kota Blitar mengungkapkan bahwa kurangnya pengetahuan mengenai pertanian dikarenakan malas untuk membaca. Padahal membaca sangat penting dan memiliki banyak manfaat, diantaranya orang bisa menguasai banyak kata dan mempelajari

berbagai tipe dan model kalimat. Membaca merupakan rangkaian respon yang kompleks, diantaranya mencakup respon kognitif, sikap dan manipulatif. Menurutnya, aktivitas membaca dapat terjadi jika beberapa subketerampilan tersebut dilakukan secara bersama-sama dalam suatu keseluruhan yang terpadu (Fredick, 1996: 8).

Namun, fakta di lapangan menunjukkan sebaliknya. Berdasarkan hasil survei yang dipaparkan UNESCO minat baca masyarakat Indonesia baru 0,001 persen. Artinya, dalam seribu masyarakat hanya ada satu masyarakat yang memiliki minat baca. Pentingnya membaca dibuktikan dengan terbitnya Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 23 Tahun 2015 tentang penumbuhan budi pekerti yang menjelaskan untuk mewajibkan peserta didik membiasakan membaca selama 15 menit sebelum kegiatan KBM berlangsung.

Tidak dapat dipungkiri bahwa media pembelajaran sangat penting untuk menunjang tersampainya ilmu dari guru kepada siswa. Namun, tak semua media pembelajaran dapat disediakan atau dapat siswa datangi. Salah satunya adalah pertanian, dimana siswa tidak dapat mengamati secara nyata dikarenakan fisik dan mental siswa yang tidak memungkinkan. Oleh karena itu, diperlukan sebuah solusi agar siswa bisa mengetahui pertanian tanpa harus mengunjunginya namun juga tidak hanya berupa gambar. Karena menurut kerucut Edgar Dale, siswa akan mudah menerima dan mengingat materi bila mengalami pengalaman langsung.

Gambar 1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Berdasarkan permasalahan tersebut maka penelitian ini mengembangkan sebuah media pembelajaran guna meningkatkan minat bertani dan minat baca siswa sekolah dasar khususnya materi pertanian pada siswa Kelas I SD. Pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, melainkan lebih mengedepankan pada internalisasi nilai-nilai sebagai upaya membentuk kecerdasan dan kepribadian sosial siswa. Konsep media yang dikembangkan yaitu dengan membuat sebuah media pembelajaran tiga dimensi interaktif yang dapat menggabungkan benda konkret tiga dimensi dengan media *visual*. Ali (1992: 29) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbantuan komputer mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap daya tarik siswa untuk mempelajari kompetensi yang diajarkan. Berbeda dengan media interaktif yang menggunakan komputer pada umumnya, media pembelajaran ini menggunakan teknologi perantara berupa *barcode* sehingga dapat menampilkan video pembelajaran dan *powerpoint* interaktif.

Media pembelajaran ini diharapkan akan menjadi solusi atas rendahnya minat baca siswa sekolah dasar melalui pembiasaan membaca dan juga membuat siswa memahami materi pertanian tanpa harus melakukan pengamatan secara nyata namun juga tidak hanya berupa gambar agar materi yang disampaikan tersimpan dalam *Long Term Memory* siswa. Hal ini juga sesuai dengan apa yang disarankan oleh Ibu Nanik Soegiyanti, S. Pd selaku Kepala SDN Gedog 2 Kota Blitar yang mengatakan bahwa siswa di sekolah tersebut masih belum memiliki media pembelajaran mengenai pertanian.

Sasaran dari media pembelajaran *Botazel* adalah anak-anak, terkhusus anak-anak usia pendidikan sekolah dasar. Anak tersebut dipilih karena masih mudah dibentuk dan ditanami nilai-nilai positif yang dibutuhkan. Hal tersebut sesuai dengan teori *Tabula Rasa* yang diungkapkan oleh John Locke. John Locke (dalam Sativa, 2011: 117) mengungkapkan bahwa anak kecil diibaratkan sebagai kertas putih yang kosong, dan lingkunganlah yang akan mengisi atau menulisi kertas kosong tersebut.

METODE

Model penelitian dan pengembangan menghasilkan produk yang sudah teruji keefektifannya. Menurut Sugiyono (2016: 297),

"metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut".

Proses pengembangan media pembelajaran membutuhkan kerangka model tertentu yang sesuai untuk diterapkan pada media yang akan dikembangkan sehingga dalam proses pengerjaannya akan jelas dan terarah. Media yang digunakan berupa *botazel* dengan materi pertanian dan alat-alat pertanian bagi siswa Kelas I di SDN Gedog 2 Kota Blitar, menggunakan model pengembangan (*Research and Development*). Borg & Gall dalam Sukmadinata (2016:16) menjelaskan bahwa

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan terdiri dari (1) penelitian dan pengumpulan data (*research informative collecting*), (2) perencanaan (*planning*), (3) pengembangan draft produk (*develop preliminary form of products*), (4) uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*), (5) merevisi hasil uji coba (*main products revision*), (6) uji coba lapangan (*main field testing*), (7) penyempurnaan produk hasil uji lapangan (*operasional product revision*), (8) uji pelaksanaan lapangan (*operasional field testing*), (9) penyempurnaan produk akhir (*final products revision*), (10) diseminasi dan implementasi (*dissemination and implementation*).

Metode penelitian Borg & Gall adalah metode yang relatif mudah dipahami sehingga dapat disesuaikan dengan situasi dan kondisi peneliti. Menurut Gooch dalam Hasyim (2016: 88) mengatakan "penelitian ini perlu disederhanakan menjadi tujuh tahapan" seperti yang digambarkan pada gambar yang menjelaskan secara ringkas apa saja tahapan penelitian dan pengembangan produk yang akan dihasilkan.

Langkah-langkah dalam pengembangan produk pada penelitian ini dijelaskan pada Gambar 2. Penjelasan pada gambar di atas adalah tahapan prosedur pengembangan produk. Tahapan tersebut disederhanakan menjadi tujuh tahapan seperti penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan desain, validasi produk, revisi produk, uji coba lapangan, dan revisi produk akhir.

Gambar 2. Tahapan Prosedur Pengembangan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Produk

Media pembelajaran *botazel* merupakan media pembelajaran tiga dimensi berbentuk *puzzle* yang dapat menggabungkan benda konkret tiga dimensi dengan media *visual* melalui perantara *barcode*. *Puzzle* dengan penggunaan *barcode* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap daya tarik siswa untuk mempelajari kompetensi yang diajarkan. Media pembelajaran ini menggunakan teknologi perantara berupa *barcode* sehingga dapat menampilkan video pembelajaran dan *powerpoint* interaktif berupa *audiovisual*.

Gambar 3. Produk Botazel

Botazel terdiri dari dua sisi. Sisi pertama merupakan gambar seputar pertanian yang dilengkapi dengan informasi yang dikemas

dengan bahasa anak-anak dengan panjang hanya satu kalimat sebagai solusi untuk memudahkan siswa untuk cepat dalam memahami informasi dan mudah diingat karena singkat. Kemudian, pada sisi kedua terdapat gambar alat-alat bertani yang dilengkapi dengan informasi yang dikemas lebih deskriptif namun dengan panjang kalimat yang disesuaikan agar siswa tidak bosan untuk membaca. Warna yang mencolok diharapkan mampu lebih menarik minat dan semangat siswa untuk belajar.

Botazel Bagian 1

Botazel Bagian 2

Gambar 4. Tampilan tiap bagian Botazel

Media pembelajaran *botazel* berupa *puzzle* yang terbuat dari bahan yang sangat ringan yakni terbuat dari bahan *evamats* yang tidak akan memberatkan siswa dalam menggunakan media. Selain itu, dengan menggunakan bahan *evamats* media menjadi lebih tahan lama, karena *evamats* yang tidak mudah menyerap air. *Botazel* ini dilengkapi dengan papan untuk menyusun potongan-potongan *botazel* dan juga dilengkapi dengan kotak untuk menyimpan potongan *botazel* ketika sudah tidak lagi digunakan.

Uji Coba Produk

Peneliti melakukan uji coba di SDN Gedog 2 yakni pada Kelas I yang juga menjadi sasaran ketika peneliti melakukan analisis kebutuhan. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui tepat atau tidaknya solusi media pembelajaran terhadap kebutuhan di sekolah tersebut, khususnya di Kelas I.

Gambar 5. Siswa berkerja sama memainkan Botazel

Pada gambar 5 tersebut, siswa berkumpul membuat kelompok. Guru berada diantara siswa, dengan membawa media *botazel*. Setelah itu, potongan *botazel* diacak sehingga tidak membentuk gambar yang sempurna, lalu siswa menyusun potongan-potongan *botazel* dengan kerja sama bersama kelompoknya. Setelah *botazel* telah tersusun secara benar, guru mengecek apakah sudah sesuai atau tidak. Setelah dianggap sesuai, guru bersama siswa menscan *barcode* yang ada di sisi *botazel* dan belajar bersama-sama.

Gambar 6. Siswa bersama guru memindai barcode Botazel

Analisis Data Validasi Materi

Pada keenam nomer item validasi (1, 4, 5, 7, 10, dan 13) didapatkan skor 4 yang berarti sangat baik, sedangkan pada

kedelapan validasi (2, 3, 6, 8, 9, 11, 12, dan 14) didapatkan skor 3,5 yang berarti juga sangat baik. Total skor pada semua item yang didapatkan dari hasil validasi ahli materi sebesar 52 dari skor maksimal 56.

Hasil perhitungan persentase kevalidan dari hasil ahli materi sebagai berikut.

$$P = \frac{EX}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{52}{56} \times 100\% = 92,86\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut didapatkan nilai presentase sebesar 92,86%. Menurut Akbar (2013:41) dapat disimpulkan bahwa isi materi pada media pembelajaran *botazel* digolongkan kriteria sangat valid.

Analisis Data Validasi Media

Pada kesebelas nomor item validasi (1, 2, 3, 4, 9, 10, 11, 12, 15, 19, dan 20) didapatkan skor 4 yang berarti sangat baik, sedangkan pada kesembilan validasi (5, 6, 7, 8, 13, 14, 16, 17, dan 18) didapatkan skor 3 yang berarti juga baik. Total skor pada semua item yang didapatkan dari hasil validasi ahli materi sebesar 71 dari skor maksimal 80.

Hasil perhitungan persentase kevalidan dari hasil ahli media sebagai berikut.

$$P = \frac{EX}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{71}{80} \times 100\% = 88,75\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut didapatkan nilai presentase sebesar 88,75%. Menurut Akbar (2013:41) dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *botazel* digolongkan kriteria sangat valid.

Analisis Data Validasi Praktisi

Pada ketujuh nomor item validasi (1, 4, 5, 6, 7, 9, dan 10) didapatkan skor 4 yang berarti sangat baik, sedangkan pada ketiga validasi (2, 3, dan 18) didapatkan skor 3 yang berarti baik. Total skor pada semua item yang didapatkan dari hasil validasi ahli materi sebesar 37 dari skor maksimal 40.

Hasil perhitungan persentase kevalidan dari hasil ahli media sebagai berikut.

$$P = \frac{EX}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{37}{40} \times 100\% = 92,5\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut didapatkan nilai persentase sebesar 92,5%. Menurut Akbar (2013:41) dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *botazel* digolongkan kriteria sangat valid.

Analisis Data Hasil Uji Coba

Media pembelajaran *botazel* merupakan media pembelajaran yang menarik dari segi tampilan dan menyenangkan dari segi permainan. Media ini bermfaat untuk membangun pemahaman siswa mengenai materi pertanian dan meningkatkan minat baca siswa khususnya pada kemampuan membaca dan memecahkan masalah. Media pembelajaran *botazel* ini juga bermanfaat untuk melatih motorik halus siswa. Motorik halus merupakan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil dan koordinasi mata dan tangan. Kognitif siswa juga diuji dalam menyelesaikan permainan ini, yakni mengenai pengetahuan yang diangkat pada media pembelajaran ini. Selain itu, afektif siswa juga diuji selama melakukan permainan *botazel* yakni mengenai sikap mereka dalam bermain, apakah mereka bermain dengan mencecerkan potongan *botazel* yang belum terpasang kemana-mana atau menaruhnya di tempat yang telah disediakan serta melatih kerjasama kelompok. Dengan mempelajari *powerpoint* interaktif dan video pembelajaran seputar pertanian melalui *barcode* membuat pembelajaran semakin menyenangkan.

Media pembelajaran ini sangat disukai dan menarik bagi siswa Kelas I di SDN Gedog 2 Kota Blitar. Hal ini terbukti dari antusias siswa yang sangat luar biasa ketika peneliti melaksanakan uji coba. Bahkan ada beberapa siswa yang menggabungkan potongan-potongan *botazel* sembari membaca tulisan yang tercantum pada *botazel* tersebut untuk mengetahui kira-kira kepingan mana dan seperti apa yang menjadi penghubungnya.

Setelah siswa selesai menyusun potongan-potongan *botazel*, peneliti mengecek sejauh mana siswa membaca informasi yang tertera pada *botazel* dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan. Indikasi bahwa siswa membaca ketika sedang menyusun *botazel* adalah terjawabnya

dengan tepat pertanyaan yang diajukan oleh peneliti. Hal ini dikarenakan pertanyaan yang diajukan oleh peneliti masih seputar pembahasan dalam media pembelajaran *botazel*.

Keterbatasan

Keterbatasan media ini adalah (1) uji coba produk hanya dilakukan pada kelas I SDN Gedog 2 Kota Blitar, (2) produk hanya dikembangkan pada materi pertanian dan alat-alat pertanian, (3) produk pengembangan hanya terdiri dari 2 seri permainan, (3) materi yang disajikan masih sangat sederhana, (4) penggunaan teknologi yang masih terbatas yang hanya berupa perantara *barcode* dan perlu disesuaikan dengan karakteristik siswa, (5) produk pengembangan ini menggunakan model pengembangan dan penelitian sampai langkah ke tujuh mengingat keterbatasan waktu yang dilaksanakan.

Rencana Jangka Panjang

Media ini masih perlu memperhatikan tentang kegunaan dan kepraktisan media. Penambahan teknologi akan membantu guru untuk mengajarkan pembelajaran yang lebih menarik lagi, simpel dan menyesuaikan dengan kebutuhan zaman. Akan adanya penelitian tahap kedua dan juga untuk penambahan subjek serta desiminasi khalayak yang lebih luas.

SIMPULAN

Penelitian ini telah berhasil mengembangkan media pembelajaran untuk menanamkan minat bertani dan minat baca bagi siswa Sekolah Dasar, yang menekankan pada proses bermain dan belajar yang menyenangkan. Media ini telah divalidasi oleh sejumlah ahli dan telah diuji coba kepada siswa, secara umum hasilnya menunjukkan bahwa media ini dapat digunakan untuk membelajarkan siswa dan berpotensi dalam menanamkan minat bertani dan minat baca serta memotivasi siswa untuk mempelajari pertanian dan alat-alat pertanian.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhammad. (1992). *Strategi Penelitian Pendidikan*, Bandung, Angkasa.
- Akbar, S. 2013. *Instrument Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.

- Borg, W.R. & Gall, M.D. Gall. (1983). *Educational Research: An Introduction, Fifth Edition*, New York, Longman.
- Dale Edgar. (1969). *Audio Visual Methods in Teaching*, New York, Holt, Rinehart and Winston Inc, The Dryden Press.
- Depdiknas. (2015). Permendiknas No 23 Tahun 2015 Tentang Pendidikan Budi Pekerti, Jakarta, Depdiknas.
- Frederick J. Mc. Donald. (1996). *Educational Psychology*, Tokyo, Overseas Publications, Ltd.
<https://nasional.tempo.co/read/406246/rekor-buncit-kelulusan-di-ntt-akibat-jebloknya-nilai-ipa> (di unduh pada 08 Agustus 2019).
- Hasyim, A. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Kadir. (2018). *Darurat Regenerasi Petani*.
www.kolom-tempo.co/amp/1107202/darurat-regenerasi-petani. Diakses pada 15 Agustus 2019, pukul 18.30.
- Pusat Kajian Anggaran Badan Keahlian DPR RI. 2017. *Buletin APBN*. www.puskajiananggaran.dpr.go.id. ISSN 2502-8685.
- Sativa. 2011. *Empirisisme, Sebuah Pendekatan Penelitian Arsitektural*. INERSIA, Vol. VII No. 2, Desember 2011.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N.S. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Program Pendidikan Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia dengan PT. Remaja Rosdakarya.
- Suryana, Achmad. 2014. *Menuju Ketahanan Pangan Indonesia Berkelanjutan 2025: Tantangan Pangan dan Penanganannya*. Forum Penelitian Agro Ekonomi, Volume 32, No. 2, Desember 2014.

Mengukur Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar dengan Tes Tulis Mengacu pada Indikator *Facione*

M. Misbachul Huda

PGSD FIP, STKIP Al Hikmah
Jalan Gayungsari Elveka V Surabaya
mizzzbach@gmail.com

Abstrak

Penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan pengukuran keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Keterampilan berpikir kritis merupakan salah satu keterampilan penting abad 21. Proses pendidikan diharapkan mengembangkan keterampilan berpikir kritis sejak sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Prosedur penelitian mencakup kegiatan pendahuluan, menyusun tes soal berpikir kritis, mengumpulkan data, menganalisis data, serta menarik kesimpulan. Sasaran penelitian adalah siswa Kelas V Sekolah Dasar (SD). Indikator keterampilan berpikir kritis yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada *Facione*. Indikator ini mencakup *interpretation, analysis, evaluation, inference, explanation*, dan *self regulation*. Namun, hanya lima indikator yang digunakan untuk mengukur keterampilan berpikir kritis siswa SD. Indikator yang tidak menjadi aspek pengukuran dalam penelitian ini adalah *self regulation*. Hal ini mempertimbangkan level berpikir siswa sekolah dasar yang masih termasuk tahap berpikir secara konkrit. Pengukuran dilakukan dengan tes tulis dan dievaluasi menggunakan rubrik penilaian menyesuaikan indikator keterampilan berpikir kritis siswa. Hasilnya diperoleh kriteria keterampilan berpikir kritis siswa bervariasi dari kategori sedang, tinggi, hingga sangat tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran di sekolah dasar telah mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa.

Kata Kunci : Keterampilan Berpikir Kritis, Tes Tulis, Indikator *Facione*

PENDAHULUAN

Salah satu tantangan pendidikan abad 21 ini adalah membangun keterampilan berpikir kritis siswa. Keterampilan siswa yang kritis dan logis dalam menyikapi informasi abad 21 merupakan pijakan awal bagi siswa agar dapat menentukan kelayakan dan kebermanfaatan suatu informasi yang beredar secara luas dan terbuka. Hal tersebut dapat dicapai melalui evaluasi yang dalam terhadap suatu masalah yang diikuti dengan pengambilan keputusan. Dalam proses evaluasi, siswa melibatkan aktivitas kognitif dengan berpikir secara analitis (Nitko & Brookhart, 2011). Kemampuan dalam mengevaluasi dan selanjutnya memutuskan untuk menggunakan informasi yang benar memerlukan keterampilan berpikir kritis (Potter, 2010). Oleh karena itu, sekolah merupakan pemegang peran yang strategis untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa.

Pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa diharapkan dilakukan mulai dari jenjang sekolah paling bawah yaitu jenjang sekolah dasar. Siswa yang telah terbiasa mendayagunakan keterampilan berpikir kritis sejak dini pada dasarnya akan menjadikan siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Hal ini merupakan bekal untuk menumbuhkan budaya belajar siswa. Keterampilan berpikir kritis dapat dioptimalkan apabila siswa diberikan permasalahan berdasarkan pengalaman yang telah mereka peroleh. Siswa yang mampu berpikir kritis akan mampu menyelesaikan masalah secara efektif (Snyder & Snyder, 2008). Selain itu, proses pendidikan diharapkan mampu membentuk siswa sebagai seorang pembelajar sepanjang hayat, mereka memerlukan pengembangan keterampilan belajar salah satunya adalah keterampilan berpikir (Susilo, 2011). Oleh karena itu, kemampuan berpikir kritis penting dikembangkan dalam setiap kegiatan pembelajaran di sekolah.

Siswa yang telah memiliki keterampilan berpikir kritis tidak hanya mampu membuat pertimbangan-pertimbangan, tetapi juga mampu membuat kesimpulan berdasar alasan yang tepat. Ennis (2011) mendefinisikan berpikir kritis sebagai cara berpikir rasional dan reflektif dalam membuat keputusan pada hal yang harus dipercayai atau dilakukan. Berpikir rasional artinya mempunyai keyakinan dan

pandangan yang disertai oleh bukti yang standar, aktual, cukup dan relevan. Berpikir reflektif artinya mempertimbangkan secara aktif, hati-hati dan tekun segala alternatif solusi pemecahan masalah dalam mengambil keputusan.

Beberapa ahli telah menguraikan indikator-indikator keterampilan berpikir kritis. Menurut Ennis (1989) terdapat 12 indikator berpikir kritis yang terangkum dalam 5 kelompok keterampilan berpikir, yaitu memberikan penjelasan sederhana (*elementary clarification*), membangun keterampilan dasar (*basic support*), menyimpulkan (*inference*), membuat penjelasan lebih lanjut (*advance clarification*), serta strategi dan taktik (*strategy and tactics*). Glaser yang dikutip Fisher (2014), seseorang dikatakan mempunyai kemampuan berpikir kritis apabila mempunyai tiga hal pokok, yaitu: (1) sikap dalam menanggapi secara bijaksana berbagai persoalan atau segala sesuatu yang muncul dalam kehidupannya, (2) pengetahuan akan metode berpikir secara logis dan masuk akal dan, (3) keterampilan dalam menerapkan metode-metode tersebut. Fascione (2015) mengemukakan bahwa inti berpikir kritis merupakan bagian dari *cognitive skill* yang meliputi interpretasi (*interpretation*), analisis (*analysis*), evaluasi (*evaluation*), inferensi (*inference*), penjelasan (*explanation*), serta pengaturan diri (*self regulation*).

Dalam penerapannya, indikator-indikator keterampilan berpikir kritis dapat dijabarkan dalam subindikator menyesuaikan tingkat perkembangan siswa. Indikator keterampilan berpikir kritis yang dapat dijabarkan secara rinci dalam subindikator adalah indikator dari Facione. Lebih lanjut Facione menjelaskan bahwa seseorang dinyatakan memiliki keterampilan berpikir kritis meskipun hanya memenuhi sebagian indikator keterampilan berpikir kritis. Hal ini mengandung makna bahwa termasuk siswa sekolah dasar dapat dinyatakan memiliki keterampilan berpikir kritis apabila telah mencapai sebagian indikator keterampilan berpikir kritis. Dari 6 indikator keterampilan berpikir kritis yang telah dijabarkan Facione, terdapat 1 indikator yang cukup sulit diaplikasikan yaitu pengaturan diri (*self regulation*). *Self regulation* berkaitan dengan kesadaran seseorang untuk memonitor kognisi dirinya, elemen-elemen

yang digunakan, hasil yang dikembangkan, khususnya dengan mengaplikasikan keterampilan dalam menganalisis dan mengevaluasi kemampuan dirinya dalam mengambil kesimpulan dalam bentuk pertanyaan, konfirmasi, validasi dan koreksi (Facione, 2015). Terdapat 2 subketerampilan yang dibutuhkan dalam *self regulation* yaitu memonitor diri (*self-monitor*) dan koreksi diri (*self-correct*).

Facione (2015) menguraikan definisi indikator keterampilan berpikir kritis secara rinci. *Interpretation* merupakan kemampuan seseorang untuk memahami dan mengungkapkan makna dari pengalaman, situasi, data, peristiwa, keputusan, konvensi, kepercayaan, aturan, prosedur atau kriteria. *Analysis* yaitu kemampuan untuk mengidentifikasi maksud yang benar antara pernyataan, pertanyaan, konsep, dan deskripsi untuk mengungkapkan kepercayaan, keputusan, pengalaman, alasan, informasi atau pendapat. *Evaluation* kemampuan menilai kredibilitas pernyataan dengan menggambarkan persepsi seseorang, pengalaman, situasi, kepercayaan, keputusan dan untuk menilai logika dari hubungan inferensial yang diharapkan atau hubungan inferensial yang aktual antara pernyataan, pertanyaan, deskripsi maupun bentuk representasi lainnya. *Inference* adalah kemampuan seseorang untuk mengidentifikasi dan memilih unsur-unsur yang dibutuhkan untuk membentuk kesimpulan yang beralasan, atau untuk membentuk hipotesis, untuk mempertimbangkan informasi yang relevan, untuk memutuskan konsekuensi yang ditimbulkan berdasarkan data, pernyataan, prinsip, bukti, penilaian, opini, deskripsi, pernyataan, keyakinan, maupun bentuk representasi lainnya. *Explanation* kemampuan seseorang untuk menyatakan hasil penguatan dan keterpaduan suatu alasan. Hal ini mengandung makna kemampuan untuk membenarkan bahwa suatu alasan itu berdasarkan bukti, metodologi, konsep, atau suatu kriteria tertentu dan pertimbangan yang masuk akal, dan kemampuan untuk mempresentasikan alasan berupa argumen yang meyakinkan.

Berdasarkan uraian tentang indikator keterampilan berpikir kritis di atas disimpulkan bahwa indikator keterampilan berpikir kritis yang ideal digunakan untuk mengidentifikasi keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar

mencakup *interpretation, analysis, evaluation, inference*, dan *explanation*. Kelima indikator tersebut selanjutnya dijabarkan dalam subindikator memperhatikan materi yang menjadi integrasi pengukuran. Penelitian ini menguraikan proses perumusan subindikator keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar, instrumen pengukuran, dan hasil pengukuran keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar berdasarkan lima indikator keterampilan berpikir kritis yang diuraikan oleh Facione.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Pada penelitian kualitatif, peneliti dapat berperan sebagai perencana, pengumpul, analisator, penafsir dan akhirnya menjadi pelapor hasil penelitian. Prosedur penelitian dalam penelitian ini diantaranya melakukan kegiatan pendahuluan, menyusun tes soal berpikir kritis, mengumpulkan data, menganalisis data, serta menarik kesimpulan. Sasaran penelitian adalah siswa Kelas V sekolah dasar.

Data yang dikumpulkan berupa hasil tes keterampilan berpikir kritis siswa. Data diperoleh melalui tes tulis kepada siswa. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh, mengolah, dan menganalisis data adalah tes keterampilan berpikir kritis siswa beserta rubrik penilaiannya. Tahapan analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif yang meliputi 3 tahap yaitu, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data hasil tes keterampilan berpikir kritis siswa dihitung persentasenya yang kemudian ditentukan kriteria yang dicapai.

Tabel 1. Kategori Keterampilan Berpikir Kritis

Skor	Kriteria
$0 < x \leq 55$	sangat rendah
$55 < x \leq 64$	rendah
$64 < x \leq 78$	sedang
$78 < x \leq 89$	tinggi
$89 < x \leq 100$	sangat tinggi

Adaptasi Karim (2015)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemerolehan data keterampilan berpikir kritis siswa melalui tes tulis dengan model soal yang telah divalidasi ke ahli. Indikator keterampilan berpikir kritis yang dijadikan rujukan pengukuran adalah indikator yang telah dirumuskan oleh Facione (2015) dengan pertimbangan indikator-indikator tersebut

dapat dijabarkan kembali dalam mengukur keterampilan berpikir kritis siswa. Terdapat 6 indikator keterampilan berpikir kritis, yaitu *Interpretation, Analysis, Evaluation, Inference, Explanation*, dan *Self regulation*. Namun tidak semua indikator menjadi fokus dalam penelitian ini. *Self regulation* atau regulasi diri adalah kemampuan seseorang untuk melakukan kontrol terhadap dirinya. Kontrol disini kaitannya erat dengan pengaturan emosi dan perilaku terhadap perubahan situasi apapun, yang mampu dilakukan seseorang secara mandiri. Kemampuan meregulasi diri inilah yang membuat seseorang mampu untuk melakukan sesuatu yang kadang berlawanan dengan hal yang dirasakan. Oleh karena itu, indikator yang diukur dalam penelitian ini adalah *Interpretation, Analysis, Evaluation, Inference*, dan *Explanation*. Pada tiap butir soal mengukur salah satu indikator keterampilan berpikir kritis siswa.

Adaptasi terhadap indikator keterampilan berpikir kritis dari Facione (2015) dilakukan dalam bentuk penjabaran dari indikator keterampilan berpikir kritis ke dalam subindikator keterampilan berpikir kritis siswa. Hal ini dilakukan menyesuaikan dengan tahap perkembangan siswa Kelas V sekolah dasar. Rentang usia siswa Kelas V tergolong dalam tingkat berpikir operasional konkrit (Piaget, 1959). Oleh karena itu, indikator keterampilan berpikir kritis beserta tes keterampilan berpikir kritis siswa disusun dengan menyesuaikan tahapan berpikir siswa Kelas V sekolah dasar.

Pertama, indikator *Interpretation* dijabarkan dalam subindikatornya yaitu menuliskan inti permasalahan. Siswa dinyatakan telah mencapai indikator keterampilan berpikir kritis bila mampu menuliskan inti permasalahan dari deskripsi masalah yang diberikan. Subindikator ini diukur dengan menggunakan soal sebagai berikut.

Andi merasakan sakit pada hidungnya. Dia mengalami kesulitan saat bernapas akibat adanya cairan pada hidungnya. Suhu badan Andi lebih tinggi daripada biasanya. Selain itu, Andi juga sering sekali bersin. Menurut kamu, masalah apa yang dialami Andi?

Kedua, indikator *Analysis* dijabarkan dalam subindikatornya yaitu menuliskan konsep yang berkaitan dengan permasalahan.

Subindikator ini diukur dengan menggunakan soal sebagai berikut.

Edo merasakan sakit pada perutnya. Setiap sekitar 15-30 menit ia merasa ingin buang air besar. Edo merasakan hal itu setelah tadi malam makan rujak yang sangat pedas.

- Sistem apakah yang mengalami permasalahan tersebut?*
- Bagaimanakah tindakan yang tepat agar Edo segera sembuh?*

Ketiga, indikator *Evaluation* dijabarkan dalam subindikatornya yaitu mengemukakan alasan untuk menarik kesimpulan. Subindikator ini diukur dengan menggunakan soal sebagai berikut.

Jelaskan apa yang akan terjadi jika siswa duduk dengan posisi badan seperti gambar (gambar seorang anak yang duduk dengan posisi tulang punggung bengkok lebih ke depan)! Jelaskan alasannya!

Keempat, indikator *Inference* dijabarkan dalam subindikatornya yaitu menuliskan kesimpulan/jawaban yang benar. Subindikator ini diukur dengan menggunakan soal sebagai berikut.

Perhatikanlah gambar di bawah ini!

Gambar 1. Gambar Proses Pernapasan Pada Soal Tes

- Jenis pernapasan apakah yang ditunjukkan oleh gambar di atas?*
- Jelaskan alasanmu!*

Kelima, indikator *Explanation* dijabarkan dalam subindikatornya yaitu dapat menuliskan jawaban dengan kalimat utuh dan logis. Subindikator ini diukur dengan menggunakan soal sebagai berikut.

Bagaimanakah cara kerja jantung untuk mendapatkan darah yang banyak mengandung oksigen?

Tes keterampilan berpikir kritis dilaksanakan selama dua jam pelajaran. Keterampilan berpikir kritis siswa diperoleh secara kolektif. Hal ini sejalan dengan penelitian Rahmadani, 2015, dan Hidayati, 2016. Rubrik penilaian digunakan untuk mengevaluasi hasil jawaban siswa. Rubrik penilaian mengacu pada model Hart (1994). Rentang skor pada rubrik penilaian antara 0 hingga 4. Selanjutnya dihitung rata-rata skor pada setiap indikator keterampilan berpikir kritis dan rata-rata skor yang diperoleh siswa untuk seluruh indikator. Rata-rata skor keterampilan berpikir kritis siswa ditunjukkan grafik berikut.

Gambar 2. Grafik Rata-Rata Keterampilan Berpikir Kritis Siswa

Keterampilan berpikir siswa dengan skor rata-rata paling rendah adalah *evaluation* dan *interference*. Kedua keterampilan berpikir kritis tersebut merupakan keterampilan yang tergolong kompleks. Hal ini sejalan dengan penelitian Hidayati (2016), keterampilan menarik kesimpulan dan menganalisis data merupakan keterampilan tingkat tinggi yang dirasakan sulit bagi siswa.

Keterampilan berpikir kritis siswa kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria sangat rendah hingga kriteria sangat tinggi. Hasilnya terdapat 50% siswa dalam kategori sedang, 42,86% siswa dalam kategori tinggi, dan 7,14 % siswa dalam kategori sangat tinggi. Tidak ditemukan siswa yang memiliki keterampilan berpikir kritis dalam kategori sangat rendah dan rendah.

Gambar 3. Grafik Kriteria Keterampilan Berpikir Kritis Siswa

Siswa sekolah dasar telah memiliki keterampilan berpikir kritis dengan berbagai variasi kriteria. Hal ini sesuai dengan kerangka pendidikan abad 21, yaitu sekolah diharapkan membiasakan pembelajaran yang mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa. Satuan pendidikan dasar dan menengah menyatakan keharusan mengembangkan keterampilan berpikir di dalam proses pembelajaran (BSNP, 2007). Pembiasaan pembelajaran yang mengembangkan keterampilan berpikir kritis pada akhirnya dapat membentuk siswa sebagai seorang pembelajar sepanjang hayat. Hal ini sesuai dengan Florea dan Hurjui (2014) bahwa pengembangan keterampilan berpikir kritis merupakan salah satu target yang harus diungkap dalam pembelajaran sekolah dasar.

Pengukuran keterampilan berpikir kritis siswa dapat dilakukan dengan menggunakan metode tes memperhatikan indikator yang tepat. Tes berupa soal-soal uraian dengan jawaban terbuka memicu siswa mendayagunakan keterampilan berpikir mereka, terutama keterampilan berpikir kritis. Mulai dari menemukan permasalahan inti hingga menyusun kesimpulan dengan tepat.

Pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa selain dari proses pembelajaran juga dapat dilakukan dengan proses penilaiannya. Hal ini sejalan dengan Kartimi (2013) bahwa mengerjakan soal-soal yang mengacu pada indikator keterampilan berpikir kritis merupakan salah satu latihan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Lebih lanjut tes keterampilan berpikir kritis pada siswa kelas lima ini merupakan upaya untuk memperluas pengukuran keterampilan berpikir kritis siswa.

Hal ini didasarkan pada fakta bahwa tes keterampilan berpikir kritis belum banyak digunakan oleh pendidik (Mapeala dan Siew, 2015).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya, kesimpulan penelitian ini sebagai berikut. Pertama, mengukur keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar dapat dilakukan menggunakan indikator dari Facione dengan metode tes tulis menyesuaikan tingkat perkembangan siswa. Proses evaluasi dilakukan dengan berpedoman pada rubrik penilaian keterampilan berpikir kritis yang mengacu pada Hart. Kedua, keterampilan berpikir kritis siswa kelas lima sekolah dasar berada pada berbagai variasi kriteria mulai sedang, tinggi, dan sangat tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran di sekolah dasar telah mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa.

Setelah melakukan penelitian tindakan kelas ini, dapat disampaikan beberapa saran untuk pelaksanaan penelitian yang sejenis selanjutnya. Pertama, terdapat beberapa indikator keterampilan berpikir kritis siswa dari berbagai ahli. Oleh karena itu, pengukuran keterampilan berpikir kritis siswa dengan indikator lain dapat digunakan sebagai perbandingan. Kedua, terdapat enam jenjang dengan tahap perkembangan yang berbeda-beda di sekolah dasar. Oleh karena itu, perlu adanya upaya pengukuran keterampilan berpikir kritis siswa diberbagai jenjang untuk mencapai kerangka keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- BSNP. (2007). *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Ennis, R. H. (1989). *Critical thinking and subject specificity: Clarification and needed research*. Educational Researcher, 18.3, 4-10.
- Ennis, R. H. (2011). *The Nature of Critical Thinking: An Outline of Critical Thinking Dispositions and Abilities*. University of Illinois. Diakses dari: <http://www.faculty.education.illinois.edu/rhennis/document/TheNatureofCriticalThinking51711000.pdf>
- Facione, P. A. (2015). *Critical Thinking: What It Is and Why It Counts*. Insight Assessment. (Online), Diakses dari: http://www.insightassessment.com/pdf_files/what&why2006.pdf.
- Fisher, A. (2014). *Berpikir Kritis Sebuah Pengantar Terj*. Jakarta: Erlangga.
- Florea, N. M., & Hurjui, E. (2014). *Critical thinking in elementary school children*. Procedia Social and Behavioral Sciences, 565-572.
- Hidayati. (2015). *Hasil Belajar dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Madrasah Tsanawiyah dalam Pembelajaran IPA Melalui Kerja Ilmiah*. Proceeding Biology Education Conference (ISSN: 2528-5742), Vol 13(1) 2016: 118-127.
- Karim, Normaya. (2015). *Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Model Jucama di Sekolah Menengah Pertama*. Edumat jurnal Pendidikan Matematika, volume 3, No 1, April 2015. 92-104.
- Kartimi & Liliyasi. (2012). *Pengembangan Alat Ukur Berpikir Kritis Pada Konsep Termokimia untuk Siswa SMA Peringkat Atas dan Menengah*. JPPI 1 (1) (2012) 21-26.
- Mapeala, R, dan Siew, N. M. (2015). *The development and validation of a test of science critical thinking for fifth*. A Spriger Open Journal 4:741 DOI 10.1186/s40064-0151535-0.
- Rahmadani, S., Jamaluddin, Zulkifli, L. (2015). *Pengembangan Panduan praktikum Biologi dan Instrumen Penilaian Kinerja Praktikum Berbasis Model Pembelajaran Kooperatif dan Efektivitasnya terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA/MA Kelas XI*. E-Journal Penelitian Pendidikan IPA. 2015, Vol 1, No, 2.
- Snyder, L.G., & Snyder M.J. (2008). *Teaching Critical Thinking and Problem Solving Skills*. The Delta Pi Epsilon Journal, L (2): 90-99.
- Susilo, Herawati. (2011). *Blended Learning untuk Menyiapkan Siswa Hidup di Abad 21*. Makalah disajikan dalam Seminar Blended Learning di Universitas Negeri Malang, Malang, 13 November 2011. (Online), diakses pada 1 Agustus 2019.

- Hart, Diane. (1994). *Authentic Assessment A handbook for Educators*. California, New York: Addison Wesley Publishing Company.
- Nitko, A.J. & Brookhart, S.M. (2011). *Educational assessment of student 6th*. Boston: Pearson Education, Inc.
- Piaget, J. (1959). *The Growth of Logical Thinking from Childhood to Adolescence*. New York: Basic Books.
- Potter, Perry. (2010). *Fundamental of Nursing: Consep, Proses and Practice*. Edisi 7. Vol. 3. Jakarta: EG.

ANALISIS KETERAMPILAN SOSIAL ANAK TUNAGRAHITA RINGAN DI SEKOLAH DASAR INKLUSI

Melik Budiarti¹ & Candra Dewi²
Universitas PGRI Madiun^{1,2}
melik@unipma.ac.id

ABSTRAK

Keterampilan sosial sangat diperlukan untuk siswa di sekolah maupun dalam lingkungan sosialnya karena mendukung interaksi antara teman, guru dan dalam lingkungan sosial yang lebih luas. Ada beberapa aspek yang mempengaruhi keterampilan sosial yang salah satunya berhubungan dengan kemampuan social kognitif. Siswa tunagrahita ringan mempunyai karakteristik kemampuan IQ antara 55 sampai dengan 70 dan kemampuan adaptif yang terbatas. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan memetakan keterampilan sosial anak tunagrahita ringan di sekolah dasar inklusi yang berdampak pada kemampuan anak dengan proses belajar mengajar di sekolah maupun berhubungan dengan interaksinya dengan teman sebaya dan lingkungan sekolah. Penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian ini dilaksanakan di SD Inklusi. Penelitian dilakukan pada tahun ajaran 2019/2019 dalam jangka waktu selama 7 bulan yaitu dari bulan April sampai dengan bulan November. Subjek penelitian siswa tunagrahita ringan. Berdasarkan data yang dikumpulkan bahwa siswa tunagrahita ringan mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial dengan lingkungannya baik dalam sekolah maupun di rumah. Siswa tunagrahita cenderung pasif dalam bertinteraksi.

Kata kunci: keterampilan sosial, tunagrahita, sekolah dasar

PENDAHULUAN

Sebagai makhluk sosial, keterampilan sosial adalah perilaku yang berperan penting dalam bermasyarakat. Karena kodrat manusia sebagai makhluk sosial, individu akan selalu berhubungan dengan orang lain dalam segala segi kehidupannya. Keterampilan sosial diperlukan pada saat individu melakukan interaksi sosial dengan individu yang lain. Suatu interaksi bisa terjadi apabila ada komunikasi yang terjalin antara individu dengan individu, individu dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok. Interaksi sosial adalah suatu jalinan yang dinamis yang menghubungkan antara individu dengan individu lain, kelompok dengan kelompok lain, ataupun individu dengan suatu kelompok tertentu. (Basrowi, 2014).

Keterampilan sosial didefinisikan sebagai perilaku menguntungkan membuat individu untuk melakukan interaksi dengan individu yang lain melalui cara yang efektif dan mendapatkan reaksi positif dan menghindari reaksi negatif (Elliott 2001). Sehingga dapat diartikan bahwa keterampilan sosial adalah suatu istilah yang berhubungan dengan kegiatan melakukan interaksi dengan lingkungan sosialnya. Merujuk pada pendapat Samanci (2010) yang menjelaskan bahwa keterampilan sosial adalah bagian dari kemampuan yang diperlukan dalam melakukan komunikasi atau berinteraksi dengan sosial dan dapat melakukan adaptasi dengan lingkungannya. Sedangkan keterampilan Sosial (*Social Skills*) menurut Cartledge dan Milburn (1995) adalah kemampuan individu dalam melakukan kegiatan interaksi dengan individu lain dan diiringi dengan kemampuan dalam pemecahan masalah. Keterampilan sosial terlihat dalam sikap dan perilaku sehari-hari, misalnya dalam hal berinteraksi, beradaptasi, keikutsertaan dalam kelompok kegiatan, kemampuan dalam memecahkan masalah dan kemampuan untuk berkembang dalam kehidupan bermasyarakat. Unsur dalam keterampilan sosial adalah adanya interaksi sosial antar individu. Interaksi sosial diartikan sebagai hubungan antar seseorang dengan orang lain, seseorang dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok. (Basrowi: 2014).

Keterampilan sosial sangat diperlukan untuk siswa di sekolah maupun dalam lingkungan sosialnya karena mendukung

interaksi antara teman, guru dan dalam lingkungan sosial yang lebih luas (Mazurik Charles & Stefanou, 2010). Keterampilan sosial ini dikelompokkan menjadi enam kategori (L. K. Eksnin & Eksnin, 1998) (1) *Interpersonal behaviors* meliputi keterampilan "pertemanan persahabatan", (2) *Peer-pleasing social skills* adalah keterampilan sosial yang menyenangkan teman (dihargai dan menghargai) teman sekelas, (3) *Teacher-pleasing social skills* merupakan keterampilan yang berhubungan dengan keberhasilan di sekolah, (4) *Self-related behaviors* keterampilan ini memungkinkan siswa menilai situasi sosial dan memilih keterampilan yang sesuai, (5) *Assertiveness skills* merupakan keterampilan untuk mengekspresikan kebutuhannya, (6) *Communication skills* merupakan keterampilan komunikasi atau bereaksi terhadap pembicaraan.

Ada beberapa aspek yang mempengaruhi keterampilan sosial menurut Davis dan Forsythe (1983) antara lain: (1) keluarga, anak yang mendapatkan kepuasan psikis dalam keluarga dapat dengan mudah mengembangkan keterampilan sosialnya. (2) Kondisi diri dalam diri siswa antara lain kemampuan sosial kognitif, temperamen dan regulasi emosi. (3) Lingkungan, pemahaman terhadap lingkungan sosialnya. (4) Kepribadian, peran orang tua dalam menanamkan nilai-nilai yang menghargai harkat dan martabat orang lain.

Karakteristik dasar siswa tunagrahita adalah kurangnya keterampilan sosial dan perilaku sosial tidak pantas. Penelitian yang dilakukan oleh Beheshtifar & Norozy (2013) keterampilan sosial anak tunagrahita menyebabkan anak sulit beradaptasi dengan lingkungan sosialnya atau menimbulkan perilaku antisosial yang dapat menyumbang prediksi utama faktor kehilangan pekerjaan. Akibatnya perlu dilakukan identifikasi kekuatan dan kelemahan siswa tunagrahita dari berbagai bidang keterampilan sosialnya. Dengan mengetahui pemetaan kelemahan dan kekuatan keterampilan sosial siswa tunagrahita ringan memudahkan guru dalam melakukan intervensi untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa sehingga siswa dapat bertahan dalam lingkungan sosialnya baik di tingkat sekolah yang berhubungan dengan kegiatan belajar mengajar maupun lingkungan yang lebih luas.

METODE PENELITIAN

Pendekatan deskriptif kualitatif digunakan dalam melaksanakan penelitian. Pada penelitian yang dilaksanakan ini tidak adanya perlakuan atau *treatment* kepada variabel penelitian. Semua variabel yang ada pada penelitian berlangsung apa adanya tanpa adanya manipulasi dari peneliti. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisa dari keterampilan sosial siswa tunagrahita ringan yang ada di sekolah inklusi.

Subjek yang digunakan adalah kepala sekolah, guru kelas dan siswa yang berada disekitar responden, orang tua siswa tunagrahita dan siswa tunagrahita itu sendiri. Instrumen yang digunakan adalah peneliti itu sendiri. Karena peneliti adalah instrumen penelitian maka seorang peneliti harus menguasai metode penelitian, mempunyai wawasan untuk melakukan penelitian, dan tingkat kesiapan peneliti itu sendiri. Pada penelitian ini, data yang digunakan adalah berupa data murni tanpa ada modifikasi dari peneliti, sumber data yang digunakan adalah sumber data primer, dan penelitian ini lebih banyak menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara secara mendalam, dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan teknik analisis yang mengadopsi dari Miles dan Huberman yang terdiri dari reduksi data, penyaian data dan verifikasi atau penraikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siswa tunagrahita mendapatkan perlakuan yang berbeda dari guru. Pada sekolah tempat kami melakukan penelitian, guru kelas selain memberikan pembelajaran terhadap siswa yang normal juga harus membimbing siswa tunagrahita yang ada dikelasnya. Dalam pembelajaran di kelas, siswa tunagrahita mengikuti pembelajaran bersama dengan teman-teman yang lain. Namun, dalam pembelajaran dia cenderung pasif. Pada pembelajaran, guru menggunakan beberapa metode pembelajaran untuk mempermudah siswa dalam belajar. Salah satu metode yang digunakan adalah metode tanya jawab. Ketika siswa tunagrahita diberikan pertanyaan yang sederhana oleh guru, siswa tersebut hanya diam. Namun, guru berusaha membantu siswa dengan meminta siswa menirukan ucapan guru. Siswa tunagrahita ringan dapat menirukan apa yang

diminta oleh guru meskipun dengan suara yang lemah dan terdengar ragu-ragu. Teman-teman yang ada dikelas berusaha untuk membantu siswa tunagrahita dan mereka menyadari bahwa siswa tunagrahita memerlukan perhatian dan bantuan mereka. Selain itu guru juga menggunakan metode diskusi, hal ini dimaksudkan agar siswa dapat berinteraksi dengan teman dan pembelajaran akan lebih menyenangkan. Pada kegiatan diskusi siswa tunagrahita diikuti dalam satu kelompok yang telah dibuat. Siswa tersebut juga diberi pembagian tugas oleh teman satu kelompoknya. Setelah guru memberikan penjelasan mengenai tata cara berkelompok secara klasikal, kemudian guru mendatangi siswa tunagrahita dan memberikan penjelasan secara individual mengenai tata cara berkelompok. Dalam kegiatan diskusi siswa tunagrahita masih cenderung aktif meskipun sesekali dibantu oleh temannya. Ketika dia mengalami kesulitan, enggan bertanya kepada guru dan teman-temannya.

Komunikasi antara AS dan ibunya juga tidak berjalan dengan lancar. AS banyak diam daripada menjawab. Ibunya banyak bertanya kepada AS, namun AS tidak menjawab. Namun, ibunya tetap berusaha memahami apa yang diinginkan oleh anaknya. Ayah AS jarang di rumah sehingga interaksi antara AS dengan ayahnya juga jarang.

Dalam kegiatan bermain di rumah, AS memiliki banyak mainan yang bisa digunakan ketika di rumah. Ibunya menyadari anaknya memiliki keterbelakangan dan kesulitan untuk melakukan interaksi dengan teman-temannya, sehingga ibunya membelikan banyak mainan supaya dia tidak bosan di rumah. Mainan yang ada seperti berbagai macam boneka, lego, mainan memasak dan lain-lain. AS jarang untuk main di luar rumah. AS hanya mau pergi bermain keluar rumah apabila dengan tetangganya yang masih TK. Dalam bermain dengan temannya di luar rumah, tidak banyak interaksi yang terjadi. Mereka olah bermain sendiri-sendiri namun dilakukan secara bersamaan. Permainan hanya dilakukan di sekitar rumah AS karena AS tidak bersedia untuk bermain jauh dari rumahnya.

SIMPULAN

Pada penelitian yang telah dilaksanakan kesimpulannya adalah siswa tunagrahita memiliki gangguan dalam

melakukan komunikasi. Gangguan komunikasi tersebut akan mempengaruhi keterampilan sosial siswa. Gangguan komunikasi siswa mental retardasi meliputi gangguan komunikasi reseptif dan ekspresif. Pada gangguan reseptif ini terlihat bahwa responden tidak dapat menjawab ketika ditanya oleh seseorang hal ini menunjukkan bahwa responden tidak memahami pertanyaan yang diberikan. Selain itu juga mengalami gangguan ekspresif yang ditunjukkan dengan responden tidak dapat mengungkapkan apa yang ada dalam pikirannya melalui perkataan. Hal seperti ini membuat responden kesulitan melakukan komunikasi dan bertinteraksi dengan orang lain.

Saran yang diberikan peneliti setelah diadakan penelitian ini antara lain, untuk pihak sekolah sebaiknya diberikan bimbingan khusus kepada siswa tunagrahita ringan dalam melakukan pembelajaran selain itu diberikan pula keterampilan khusus yang bisa digunakan siswa sebagai bekal dalam hidupnya kelak. Untuk orang tua, sebaiknya orang tua terus memberikan perhatian khusus kepada anak tunagrahita, terutama dalam hal keterampilan sosial. Karena keterampilan sosial penting bagi anak untuk dapat bersosialisasi dengan lingkungannya sehingga dia dapat hidup berdampingan dengan masyarakat yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Basrowi. (2014). *Pengantar Sosiologi*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Beheshtifar, Malikeh & Norozy, Taebe. (2013). Social Skills: A Factor to Employees' Success. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*. March 2013, Vol. 3, No. 3
- Cartledge, G. & Millburn, J. F. (1995). *Teaching Social Skills to Children & Youth. Innovative Approach*, 3rd ed. Massachusetts: Allyn & Bacon.
- Combs, M. L., & Slaby, D. A. (1977). *Social skills training with children*. In B. Lahey & A. Kazdin (Eds.), *Advances in clinical child psychology* (Vol. 1). New York: Plenum.
- Davis & Forsythe. (1983). *Social skills training and delinquency*. In C. R. Hollin and P. Trower (Eds.), *Handbook of social skills training: Application across the life span* (Vol. 1). Oxford: Pergamon Press.
- Duffy, Karen G. (2004). *Adolescent Psychology*. Annual Edition. McGraw Hill.
- Davis dan Forsythe. (1983). *Social skills training and delinquency*. In C. R. Hollin and P. Trower (Eds.), *Handbook of social skills training: Application across the life span* (Vol. 1). Oxford: Pergamon Press.
- Simons, R. L., Whitbeck, L. B., Conger- Rand, D., & Conger, K. J. (1991). *Journal of Youth & Adolescence*, 20(6), 645-664.
- Eleby, Jr. Calvin. (2009). *The Impact of a Student's Lack of Social Skills on Their Academic Skills in High School*.
- Elksnin, L. K., & Elksnin, N. (1998). *Teaching social skills to students with learning and behavior problems*. *Intervention in School and Clinic*, 33, 131-140
- Elliott SN, Malecki CK, Demaray MK. (2001) *New directions in social skills assessment and intervention for elementary and middle school students*.
- Fathi, Soroush, Fakoury, Hanieh., & Guivi, Hossein Bashiri. (2014). Review of Theory of Mind and Social Skills of Educable Mentally-retarded Boys. *International Journal of Social Sciences (IJSS)* Vol. 4, No. 3.
- Harvey, Joel., Rogers, Andrew & Law, Heather. (2015). *Young People in Forensic Mental Health Settings: Psychological Thinking and Practice*. London: Palgrave Macmillan
- Heward, William L. (2009). *Exceptional Children: An Introduction to Special Education*. United State of America: Pearson Education
- Jarolimek, John. dan Parker, Walter C. (1993). *Social Studies In Elementary Education: Ninth Edition*. New York: Macmillan Publishing Company.
- Matson, Johnny L. dkk. (2010). The Relationship Of Social Skills To Psychopathology For Individuals With Mild And Moderate Mental Retardation. *The British Journal of Developmental Disabilities* Vol. 46, Part 1, January 2000, No. 90.

- Mazurik Charles, R., & Stefanou, C. (2010). Using paraprofessionals to teach social skills to children with autism spectrum disorders in the general education classroom. *Journal of Instructional Psychology*, 37(2), 161-169.
- Merrell, K. W., & Gimpel, G. (1998). *Social skills of children and adolescents*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Nawawi Hadari. (2003). *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: UGM Press.
- Samanci, Osman. (2010). Teacher views on social skills development in primary school student. *Journal Education*. 131(1), 33 – 45.
- Spence, Susan H. (2003). *Social Skills Training with Children and Young People : Theory, Evidence and Practice*. Child and Adolescent Mental Health, Vol 8. No 2. University Of Queensland.

PROFIL PERKULIAHAN MAHASISWA PGSD UM DENGAN MODEL LEARNING CYCLE 5E UNTUK MENANAMKAN KONSEP PERMUTASI DAN KOMBINASI

**Mochamad Bahtiar Arif¹, Armando. G. Orlando Nguru², Oktania Anggraini Wulandari³, Firman Tsabit
Abqari⁴**

¹ Universitas Islam Raden Rahmat Malang

² Universitas Kanjuruhan Malang

³ Pasca Sarjana Universitas Muhammadiyah Malang

⁴ SDN Saobi 1

Abstract

The purpose of this study was to describe the lecture process with the 5E Learning Cycle learning model to embed permutation and combination concepts in Semester 1 Elementary School Teacher Education Students. This research is descriptive exploratory research. The research subjects were Students Offering E8 Study Program for Teacher Education in Elementary School of State University of Malang Year 2018/2019. Data collection techniques were carried out by observation, test results, learning evaluation questionnaire. The results of this study that lectures with the 5E Learning Cycle Model to embed concepts are 5 stages: Engagemen, Exploration, Explanation, Elaboration, and Evaluation. In Learning Evaluation there are 5 Students get 70-80 scores, 20 Students get 81-90, and 10 Students get 91-100 scores. The 5E Learning Cycle Model is a learning model that can be integrated with technology in instilling permutation and combination concepts to make students active, reasoning, creative thinking.

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses perkuliahan dengan model pembelajaran Learning Cycle 5E untuk menanamkan konsep permutasi dan kombinasi pada Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Semester 1. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif eksploratif. Subjek penelitian adalah Mahasiswa Offering E8 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Malang Tahun Akademik 2018/2019. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, hasil tes, angket evaluasi pembelajaran. Hasil penelitian ini bahwa perkuliahan dengan Model Learning Cycle 5E untuk menanamkan konsep terdapat 5 tahap yaitu: *Engagement*, *Exploration*, *Explanation*, *Elaboration*, dan *Evaluation*. Pada Evaluasi Pembelajaran terdapat 5 Mahasiswa memperoleh nilai 70-80, 20 Mahasiswa memperoleh nilai 81-90, dan 10 Mahasiswa memperoleh nilai 91-100. Model Learning Cycle 5E adalah model pembelajaran yang dapat diintegrasikan dengan teknologi dalam menanamkan konsep permutasi dan kombinasi dapat menjadikan mahasiswa aktif, menalar, berfikir kreatif.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor penting dalam menentukan masa depan dan kelangsungan hidup suatu bangsa. Masalah pendidikan menjadi perhatian serius bagi bangsa Indonesia mengingat pentingnya peranan pendidikan dalam kemajuan bangsa. Oleh karena itu, pemerintah berupaya melakukan perbaikan dan pembaharuan secara bertahap dan terus menerus untuk membentuk sistem pendidikan. Pendidikan merupakan masalah yang kompleks, sehingga dilakukan upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan mencakup berbagai bidang di antaranya peningkatan sarana dan prasarana, perubahan kurikulum dan proses belajar mengajar, peningkatan kualitas guru, dan usaha-usaha lain yang tercakup dalam komponen pendidikan.

Keberhasilan proses belajar mengajar merupakan hal utama yang diharapkan dalam melaksanakan pendidikan. Komponen utama dalam kegiatan belajar mengajar adalah siswa dan guru, dalam hal ini siswa yang menjadi subjek belajar, bukan menjadi objek belajar. Oleh karena itu, paradigma pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered learning*) hendaknya diubah menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa atau *student centered learning* (BSNP, 2006).

Mahasiswa hanya disuruh mengerjakan saja dan tidak diberi kesempatan untuk mengungkapkan sejauh mana pemahaman mereka terkait materi yang telah disampaikan oleh guru. Selain itu, siswa yang kurang memahami materi cenderung hanya mencontoh pekerjaan teman tanpa berusaha mengerjakan sendiri. Hal inilah yang menyebabkan kebanyakan mahasiswa menyatakan bahwa Mata Kuliah Konsep Dasar Matematika Sekolah sebagai mata kuliah yang membosankan.

Berbagai permasalahan di atas merupakan masalah yang mendesak untuk dipecahkan dengan penelitian deskriptif eksploratif yang bertujuan untuk mendeskripsikan guna untuk memberikan informasi sebagai bahan perbaikan atau peningkatan kualitas pembelajaran. Dalam penelitian deskriptif eksploratif, peneliti dapat mengamati sendiri praktik pembelajaran dan dapat melakukan penelitian terhadap siswa dilihat dari segi aspek interaksinya dalam proses pembelajaran. Peneliti secara refleksi

dapat menganalisis dan mensintesis terhadap apa yang dilakukan di kelas. Dalam hal ini berarti dengan melakukan *lesson study*, pendidik dapat memperbaiki praktik pembelajaran sehingga menjadi lebih efektif (Suwandi, 2008). Penelitian yang telah dilakukan dalam jurnal berjudul "*Improving Learning and Teaching Through Action Research*" menyebutkan bahwa *lesson study* praktis dilakukan, pembelajaran akan berlangsung lebih terencana, dan tujuan pembelajaran akan tercapai (Noudushan, 2009). Selain itu, juga telah dilakukan penelitian yang menyatakan bahwa *lesson study* adalah kesempatan paling baik untuk menjadikan sekolah sebagai tempat yang lebih baik untuk siswa dan pendidik. *Lesson study* akan memberikan dampak positif pada proses pembelajaran bila siswa dan pendidik terlibat aktif di dalamnya (Hendricks, 2009). Salah satu upaya untuk menanamkan konsep pada materi permutasi dan kombinasi pada mahasiswa PGSD semester satu adalah dengan menerapkan model pembelajaran siklus belajar 5E (*learning cycle 5E*).

Model ini merupakan upaya untuk meningkatkan keaktifan mahasiswa di dalam kelas sehingga pembelajaran tidak hanya berpusat pada dosen. Selain itu, penggunaan media peta konsep juga diterapkan dengan tujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep pada materi yang sudah disebutkan. Hasil penelitian yang berjudul "*Implementasi Model Pembelajaran Learning Cycle 5E untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Kelas IX B SMP Negeri 2 Sleman*" menunjukkan bahwa pembelajaran Matematika menggunakan model *learning cycle 5E* telah mampu membuat siswa Kelas IX B SMP Negeri 2 Sleman memiliki kemampuan komunikasi matematis yang baik (Agustyaningrum, 2010). Berdasarkan latar belakang masalah dan beberapa penelitian terdahulu yang telah diuraikan di atas, maka dalam penelitian ini dilakukan penelitian yang berjudul "*Profil Perkuliahan dengan Model Learning Cycle 5E untuk menanamkan konsep permutasi dan kombinasi pada mahasiswa PGSD semester satu Universitas Negeri Malang*". Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana profil perkuliahan dengan menggunakan model *learning cycle 5e* untuk menanamkan konsep permutasi dan kombinasi pada mahasiswa PGSD semester satu Universitas

Negeri Malang. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi yang bermanfaat kepada dosen dan pembaca sehingga dapat merancang suatu pembelajaran yang mampu membantu semua mahasiswa dalam menanamkan konsep matematika khususnya materi permutasi dan kombinasi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian ini dilakukan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Negeri Malang (UM) yang berada di Jalan Ki Ageng Gribig No. 45 Malang, Jawa Timur dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 35 mahasiswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal tes subjektif yang berupa *evaluasi* dengan materi permutasi dan kombinasi untuk mengetahui bagaimana pemahaman konsep mahasiswa terkait materi permutasi dan kombinasi. Teknik yang digunakan adalah teknik tes dan angket, Teknik ini merupakan cara pengumpulan data pada penelitian.

Mereduksi, menyusun atau menyajikan data, dan menganalisis data atau menarik kesimpulan merupakan teknik analisis data yang digunakan. Setiap tahap dijelaskan sebagai berikut: 1) Mereduksi data yang terdiri dari memeriksa dan menelaah hasil tes yang diberikan kepada mahasiswa untuk selanjutnya dibuatkan transkrip data. Dari hasil transkrip maka data yang tidak relevan akan dibuang untuk selanjutnya dibuat ringkasan yang terorganisir. 2) Data yang disajikan disusun dengan rapi dan terorganisir. 3) Menarik kesimpulan berdasarkan pada hasil yang diperoleh di lapangan. Instrumen terdiri dari soal *evaluasi* dan *angket evaluasi model learning cycle 5E*. Instrumen tes dapat dilihat pada soal berikut:

1. Menggunakan angka 1, 3, 5, 7, dan 9, dengan tidak ada pengulangan digit, berapa banyak :
 - a. Bilangan satu digit dapat dibuat?
 - b. Bilangan dua digit dapat dibuat?
 - c. Bilangan tiga digit dapat dibuat?
 - d. Bilangan empat digit dapat dibuat?
 - e. Bilangan lima digit dapat dibuat?
2. Tentukan banyak kemungkinan cara 5 orang duduk dalam meja bundar dan sertakan dengan gambarnya!

3. Di sebuah kotak terdapat 3 kelereng merah dan 4 kelereng putih. Ada berapa banyak cara kelereng merah dan putih apabila masing masing kelereng merah dan putih diambil dua?

HASIL DAN PEMBAHASAN

Profil perkuliahan dengan model *learning cycle 5E* untuk menanamkan konsep permutasi dan kombinasi terdapat beberapa tahap pembelajaran yakni pada tahap *engagement* terjadi proses pembelajaran terkait apersepsi materi, pengenalan materi dengan menyampaikan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi, tanya jawab untuk eksplorasi mahasiswa dari pengalaman awal, ide-ide untuk mengetahui kemungkinan terjadi miskonsepsi.

Pada Tahap *Exploration* dosen model membentuk kelompok mahasiswa memutar video terkait materi permutasi dan kombinasi sebagai penanaman konsep yang isinya terdapat 4 eksperimen yakni:

- a. Eksperimen 1 terkait penuangan 3 air berwarna:
 - 1.1. Penuangan air 3 berwarna dengan urutan kuning, merah, hijau hasilnya adalah warna orange
 - 1.2. Penuangan air 3 berwarna dengan urutan merah, hijau, kuning hasilnya adalah warna orange
 - 1.3. Penuangan air 3 berwarna dengan urutan hijau, kuning, merah hasilnya adalah warna orangeDari 3 eksperimen penuangan air dengan urutan yang berbeda mahasiswa diminta untuk memberikan kesimpulan apakah ketiga eksperimen tersebut hasilnya sama?
- b. Eksperimen 2 terkait warna bendera dari dua negara yang berbeda yakni merah putih adalah bendera Indonesia, dan putih merah adalah Polandia. Kemudian mahasiswa juga diminta untuk memberikan kesimpulan apakah kedua bendera tersebut hasilnya sama?
- c. Eksperimen 3 adalah rekrutmen calon karyawan *cleaning service* apabila terdapat 3 macam pemanggilan yakni pemanggilan pertama dengan urutan Budi, Danu, dan Broto, pemanggilan kedua dengan urutan Broto, Budi, dan Danu, pemanggilan ketiga dengan urutan Danu, Budi, dan Broto. Dari ketiga macam

pemanggilan tersebut mahasiswa diminta untuk memberikan kesimpulan apakah ketiga macam pemanggilan tersebut adalah hasilnya sama?

- d. Eksperimen 4 adalah Keputusan Rapat direksi CV Maju Terus yang menghasilkan 2 keputusan pengangkatan Jabatan: Direktur adalah Budi, Asisten Direktur adalah Danu, dan Sekretaris Direktur adalah Broto. Kemudian keputusan pengangkatan jabatan yang kedua adalah Direktur adalah Broto, Asisten Direktur adalah Budi dan Sekretaris Direktur adalah Danu. Kemudian mahasiswa diminta untuk memberikan kesimpulan apakah ketiganya hasilnya sama?

Kemudian pada video ditayangkan terkait kesimpulan dari 4 eksperimen diatas bahwa eksperimen 1 dan 3 adalah contoh kombinasi, eksperimen 2 dan 4 adalah contoh dari permutasi. Selanjutnya mahasiswa diminta untuk berdiskusi terkait dengan konsep permutasi dan kombinasi. Mahasiswa dari perwakilan kelompok menyampaikan konsep materi permutasi dan kombinasi dengan kalimatnya sendiri dan sesuai hasil diskusi. (Mahasiswa dari perwakilan kelompok memberikan bukti dan klarifikasi terkait penjelasan yang disampaikan bahwa kombinasi adalah tidak bergantung pada urutan dan permutasi adalah bergantung pada urutan. Mahasiswa dari kelompok lain memberikan tanggapan untuk membandingkan hasil diskusi masing-masing kelompok dan hasil dari tanggapan tersebut sama dengan kelompok yang menyampaikan sebelumnya.

Tahap *Elaboration*. Mahasiswa mengerjakan soal-soal latihan dengan berkelompok.

Melakukan latihan soal setelah mengeksplorasi konsep-konsep pada tahap sebelumnya (Arya Wulandari, Sa'Dijah, As'Ari, & Rahardjo, 2018) Tim KPL membimbing dan merumuskan masalah yang ada pada soal Mahasiswa (perwakilan kelompok) untuk menuliskan jawaban yang di diskusikan. Tim KPL meminta Kelompok lain untuk memberikan tanggapan.

Tahap Evaluasi. Mahasiswa melakukan evaluasi diri dengan mengerjakan tes evaluasi. Mahasiswa diminta menyimpulkan terkait materi yang sudah disampaikan dengan flow diagram. Indikator keberhasilan dan kualitas pembelajaran dapat ditentukan dari keterlibatan dan penguasaan konsep mahasiswa dalam proses kegiatan belajar mengajar. Keterlibatan mahasiswa secara penuh dalam proses kegiatan belajar mengajar akan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan berpusat pada mahasiswa (*student centered learning*), yaitu mahasiswa tidak hanya sebagai objek tetapi juga sebagai subjek dalam proses pembelajaran. Keaktifan mahasiswa dalam proses belajar mengajar ini selanjutnya mendukung keberhasilan siswa dalam mencapai nilai yang maksimal, karena dengan terlibat aktif, siswa akan lebih mampu memahami materi yang sedang dipelajari. Siklus belajar 5E (*learning cycle 5E*) merupakan strategi pembelajaran aktif (*active learning*) yang dalam pelaksanaannya mahasiswa lebih merasa bisa menalar, menganalisis, berpikir kreatif dan pembelajaran yang inovatif berbasis teknologi, menuntut mahasiswa untuk terlibat aktif selama proses belajar mengajar. Dalam pembelajaran dengan *learning cycle 5E* mahasiswa aktif bertanya, menjawab, mengerjakan soal ke depan, dan berdiskusi kelompok untuk memecahkan permasalahan dan menemukan konsep sendiri bersama kelompoknya.

Flow diagram dapat membantu mahasiswa untuk mempermudah memahami dan mengingat konsep-konsep yang ada dalam materi permutasi dan kombinasi. Dengan keterampilan menyusun flow diagram, mahasiswa menjadi lebih mengerti dan mengingat konsep-konsep yang ada. Berdasarkan observasi, angket, dan tes yang telah dilakukan selama proses pembelajaran, penerapan siklus belajar 5E (*learning cycle 5E*) dilengkapi flow diagram dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar matematika materi permutasi dan kombinasi. Proses belajar yang dimaksud adalah keaktifan siswa selama proses pembelajaran, sedangkan hasil belajar yang dimaksud adalah nilai tes evaluasi mahasiswa pada prestasi belajar kognitif. Keaktifan dan kepuasan mahasiswa pada model pembelajaran dinilai berdasarkan angket yang diberikan kepada mahasiswa pada tiap akhir pembelajaran. Selain itu, juga

No	Aspek Penilaian	Ya	Tidak
9	Saya ingin belajar lagi di materi selanjutnya dengan menggunakan model pembelajaran Learning Cycle 5E ini	34	6
10	Diagram Flow akan saya gunakan di materi selanjutnya	34	6

Analisis : Lebih dari 50% Mahasiswa memberikan jawaban "ya" sehingga model Learning Cycle 5E ini baik digunakan untuk pembelajaran matematika selanjutnya. Hal ini sependapat dengan penelitian (Pelajaran, Rahayuningsih, Masykuri, & Utami, 2012) bahwa learning cycle 5e dapat digunakan dan diterapkan untuk pembelajaran Matematika.

SIMPULAN

Profil Perkuliahan dengan Model Learning Cycle 5E untuk menanamkan konsep terdapat 5 tahap yaitu: Engagement, Exploration, Explanation, Elaboration, dan Evaluation. Pada Evaluasi Pembelajaran Terdapat 5 Mahasiswa memperoleh nilai 70-80, 20 Mahasiswa memperoleh nilai 81-90, dan 10 Mahasiswa memperoleh nilai 91-100 Model Learning Cycle 5E adalah model pembelajaran yang dapat diintegrasikan dengan teknologi dalam menanamkan konsep permutasi dan kombinasi dapat menjadikan mahasiswa aktif, menalar, berfikir kreatif.

Untuk Perkuliahan Mahasiswa diharapkan menggunakan model kooperatif agar mahasiswa lebih memahami konsep dengan mudah.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustyaningrum, N. (2010). Implementasi Model Pembelajaran Learning Cycle 5E untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Kelas IXB SMP Negeri 2 Sleman, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Arikunto, S., Suhardjono, dan Supardi. (2008). Penelitian Tindakan Kelas, Bumi Aksara, Jakarta.
- Arya Wulandari, I. G. A. P., Sa'Dijah, C., As'Ari, A. R., & Rahardjo, S. (2018). Modified Guided Discovery Model : A conceptual Framework for Designing Learning Model Using Guided Discovery to Promote Student's Analytical Thinking Skills. *Journal of Physics: Conference Series*, 1028(1).

<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1028/1/012153>

- BSNP, 2006, Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah, Jakarta.
- Hendricks, C. (2009). Using Action Research to Improve Educational Practices, *Journal of Curriculum and Instruction*, 3 (1), 1-6.
- Moleong, L.J. (1996) Metodologi Penelitian Kualitatif, Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Mulyasa. (2005). Implementasi Kurikulum Berbasis 2004. Remaja Rosdyakarya, Bandung.
- Nasional, P. S. (2016). Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Kanjuruhan Malang.
- Nodoushan, M.A.S. (2009). Improving Learning and Teaching Through Action Research, *EnglishDepartment University of Zanjan, Iran*, 211-222.
- Pelajaran, T., Rahayuningsih, R., Masykuri, M., & Utami, B. (2012). DISERTAI PETA KONSEP UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PROSES DAN HASIL BELAJAR KIMIA PADA MATERI KELARUTAN DAN HASIL KALI KELARUTAN KELAS XI IPA SMA NEGERI 1 KARTASURA, 1(1), 51-58.
- Rajagukguk, S. (2007) Efektivitas Pembelajaran Kimia dengan Menggunakan Media Peta Konsep. 71-75.
- Supardi dan Suhardjono. (2011). Strategi Menyusun Penelitian Tindakan Kelas, Penerbit Andi, Yogyakarta.
- Suwandi, S. (2008). Penelitian Tindakan Kelas dan Penulisan Karya Ilmiah, Modul Pendidikan dan Pelatihan Profesi Guru (PLPG) Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13, Surakarta.

HUBUNGAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBANTUAN MACROMEDIA FLASH UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN MATEMATIS SISWA KELAS VI SD PADA MATERI BANGUN DATAR

Patri Janson Silaban¹, Asnita Hasibuan²

Program Studi Pendidikan Dasar, Universitas Katolik Santo Thomas Medan, Indonesia Email:
patri_silaban280388@yahoo.co.id¹, asnita103hasibuan@gmail.com²

Abstrak

Masalah dalam penelitian ini adalah pembelajaran jarang menggunakan media dalam pembelajaran, kemampuan pemahaman matematis siswa masih rendah dalam pembelajaran Matematika materi bangun datar, minimnya media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan pengembangan media pembelajaran Matematika berbantuan *Macromedia Flash* terkait materi bangun datar. Metode penelitian ini dengan menggunakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan perangkat 4-D terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *Define*, *Design*, *Develop* dan *Disseminate* atau diadaptasikan menjadi model 4-D yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran. Pada ujicoba lapangan nilai rata-rata pretes yaitu 68,24 sedangkan nilai rata-rata postes yaitu 86,76. Peningkatan rata-rata sebesar 18,52. Nilai gain minimal sebesar 0,62 sedangkan nilai gain maksimal sebesar 1,00. Pada ujicoba penyebaran nilai rata-rata pretes yaitu 60,33 sedangkan nilai rata-rata postes yaitu 81,33. Peningkatan rata-rata sebesar 21. Nilai gain minimal sebesar 0,77 sedangkan nilai gain maksimal sebesar 0,83. Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa korelasi antara media pembelajaran berbantuan *macromedia flash* dengan kemampuan pemahaman matematis siswa adalah 0,876. Dengan model summary bahwa Nilai R yang merupakan simbol dari nilai koefisien korelasi sebesar 0,876. Nilai ini dapat diinterpretasikan bahwa hubungan media pembelajaran berbantuan *macromedia flash* dan kemampuan pemahaman matematis siswa kuat. Melalui uji model summary nilai *R Square* atau koefisien determinasi (KD) yang diperoleh adalah 76,7% yang dapat diartikan bahwa variabel media pembelajaran berbantuan *macromedia flash* memiliki pengaruh kontribusi sebesar 76,7% terhadap kemampuan pemahaman matematis siswa dan 23,3% lainnya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar variabel media pembelajaran berbantuan *macromedia flash*. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran Matematika berbantuan *macromedia flash* dalam pembelajaran terkait materi bangun datar memiliki hubungan yang signifikan terhadap kemampuan pemahaman matematis siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Matematika, *Macromedia Flash*, Pemahaman Matematis

PENDAHULUAN

Matematika adalah ilmu universal yang mendasari dari perkembangan teknologi modern saat ini, memiliki peran yang penting dalam berbagai disiplin serta untuk memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat pada bidang teknologi informasi serta komunikasi saat ini dilandasi karena perkembangan matematika pada bidang teori bilangan, analisis, teori peluang, aljabar, serta diskrit. Agar dapat menguasai serta untuk menciptakan teknologi pada masa yang akan datang, maka diperlukan penguasaan di bidang Matematika yang kuat sejak dini.

Pada kenyataan di lapangan proses pembelajaran Matematika yang dilaksanakan pada saat ini belum memenuhi harapan para guru sebagai pengembangan strategi pembelajaran di kelas. Siswa mengalami kesulitan dalam belajar matematika, khususnya dalam menyelesaikan soal yang berhubungan dengan kemampuan pemahaman matematis siswa. Dengan demikian, kemampuan pemahaman matematis merupakan faktor yang sangat penting bagi perkembangan kognitif siswa dan mempengaruhi motivasi belajar Matematika siswa. Hal ini dapat dilihat dalam mengukur kemampuan pemahaman matematis siswa sebagai berikut: Luas sebuah persegi adalah 64 cm^2 . Berapakah cm kah sisi bangun persegi tersebut? Dalam penyelesaian soal tersebut diharapkan siswa menyelesaikan dengan mencari panjang sisi persegi, namun kebanyakan siswa tidak bisa menyelesaikan soal karena siswa menyelesaikan soal tersebut dengan memasukkan angka yang ada dalam soal kedalam rumus luas persegi. Hal ini siswa kurang memahami langkah-langkah penyelesaian masalah karena siswa tidak memiliki kemampuan pemahaman matematis, dimana seharusnya dari tahap perencanaan siswa menyelesaikannya dengan memodelkan dahulu kedalam bentuk matematika sesuai dengan soal, kemudian menyelesaikannya dengan mencari panjang sisi persegi.

Dalam sistem ini interaksi antara pengajar (guru) dan peserta (murid) didik tidak harus saling bertatap muka (bertemu) secara fisik seperti halnya dalam sistem pendidikan konvensional, mereka bertemu dalam ruang teknologi

informasi (internet) dengan memanfaatkan suatu media yang disebut komputer. Penggunaan media dalam pembelajaran Matematika sangat diperlukan karena media mempunyai kelebihan kemampuan teknis, mampu menyajikan kelebihan suatu peristiwa secara nyata, terpadu atau menyajikan konsep utuh dan benar serta menjadi saluran atau perantara dalam menyampaikan pesan kepada peserta didik. Guru juga diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan keadaan siswa agar dapat meningkatkan kemampuan pemahaman matematis pada mata pelajaran Matematika salah satu diantaranya dengan menggunakan media berbantuan macromedia flash. Macromedia flash merupakan cara belajar yang efektif, efisien, dan menyenangkan.

Untuk menyikapi permasalahan yang timbul dalam proses pembelajaran Matematika, perlu dicari solusi pendekatan pembelajaran yang dapat mengakomodasi pengembangan media pembelajaran matematika berbantuan Macromedia Flash untuk meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa kelas VI SD semakin meningkat sehingga hasil belajar siswa juga semakin baik.

Berdasarkan latar belakang di atas, yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Siswa kurang tertarik dalam belajar Matematika
2. Kurangnya kemampuan pemahaman siswa
3. Guru kurang terampil dalam pengembangan media pembelajaran

Adapun yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah: Pengembangan media pembelajaran Matematika berbantuan Macromedia Flash untuk meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa kelas VI SD pada materi bangun datar. Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana hubungan pengembangan media pembelajaran Matematika berbantuan macromedia flash untuk meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa kelas VI SD pada materi bangun datar? Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah: Untuk mengetahui hubungan pengembangan media pembelajaran matematika berbantuan macromedia flash terhadap kemampuan

pemahaman matematis siswa kelas VI SD pada materi bangun datar?

METODE

Penelitian ini termasuk dalam penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Sebagaimana pendapat Sugiyono (2010) bahwa R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Metode ini digunakan dengan tujuan mengembangkan media pembelajaran Matematika pada kelas VI SD terkait materi bangun datar.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Swasta Methodist 12 Medan, terletak di Jl. Panca No. 28 Marendal Kelurahan Harjosari II, Kecamatan Medan Amplas, Medan, Sumatera Utara. Subjek dari penelitian ini adalah kelas VI SD Swasta Methodist 12 Medan Tahun Ajaran 2019/2020. Objek penelitian ini adalah media pembelajaran Matematika berbantuan macromedia flash. Adapun variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Validitas ketepatan materi pembelajaran Matematika pada Kelas VI terkait bangun datar.
2. Validitas ketepatan desain instruksional
3. Validitas ketepatan media pembelajaran Matematika berbantuan macromedia flash
4. Kemampuan pemahaman matematis siswa yang diukur dengan tes uraian terkait materi bangun datar.
5. Tanggapan siswa terhadap media pembelajaran matematika berbantuan macromedia flash materi bangun datar.
6. Tanggapan guru media pembelajaran Matematika berbantuan macromedia flash materi bangun datar.

Model Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran Matematika adalah suatu proses untuk menentukan atau menciptakan suatu kondisi tertentu yang menyebabkan siswa dapat berinteraksi sehingga terjadi perubahan tingkah laku. Salah satu model yang sesuai untuk mengembangkan media pembelajaran adalah model pembelajaran 4-D.

Model pengembangan perangkat 4-D terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *Define*, *Design*, *Develop* dan *Disseminate* atau diadaptasikan menjadi model 4-D yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran. Sebagaimana Reynolds dalam Rochmad (2012:67) mengemukakan penjelasan tahapan pengembangan model *Four-D* yaitu :

a. *Define* (Pendefenisian)

Tujuan dari tahap pendefenisian ini adalah untuk menetapkan dan mendefenisikan hal yang dibutuhkan dalam instruksional. Ada 5 hal yang ditempuh dalam tahap ini yaitu :

1. *Front-end analysis* (analisis awal dan akhir)
Menyelidiki tentang masalah dasar yang dihadapi oleh guru mengenai tingkat kinerja guru. Selama penyelidikan inilah alternatif pemecahan yang lebih baik dan lebih efisien dapat dipertimbangkan
2. *Learner analysis* (analisis siswa)
Mengidentifikasi karakter dari siswa yang akan dihadapi. Karakter yang dimaksudkan adalah kompetensi dan latar belakang pengalaman belajar siswa, perilaku umum terhadap topik pembelajaran, pemilihan media, format dan bahasa yang akan digunakan.
3. *Task analysis* (analisis tugas)
Mengidentifikasi keterampilan utama yang dibutuhkan dan menguraikannya ke dalam keterampilan-keterampilan yang lebih khusus yang perlu dan cukup.
4. *Concept analysis* (analisis konsep)
Mengidentifikasi konsep-konsep utama yang harus diajarkan, menata konsep ke dalam suatu hirarki dan merinci sifat atau ciri-ciri dari masing-masing konsep. Analisis ini membantu mengidentifikasi sekumpulan pemikiran tentang contoh yang dapat dibawa dalam pengembangan.
5. *Speccifying instructional objectives* (menetapkan tujuan pembelajaran)
Mengkonversi hasil analisis tugas dan analisis konsep menjadi tujuan

berupa perilaku yang diharapkan. Kumpulan tujuan ini menjadi dasar dalam penyusunan tes, perancangan dan selanjutnya tujuan ini diintegrasikan ke dalam materi pelajaran.

b. *Design* (perancangan)

Tujuan dari tahap ini adalah merancang awal dari materi pembelajaran. Tahap ini dapat dimulai jika tujuan dari materi pelajaran telah ditetapkan pada tahap sebelumnya. Terdapat empat langkah pada tahap ini yaitu :

1. *Constructing criterion test* (menyusun kriteria referensi tes)
Langkah ini merupakan jembatan yang menghubungkan tahap I dan II. Kriteria yang dikembangkan mengkonversi tujuan menjadi kerangka dari materi pembelajaran.
2. *Media selection* (pemilihan media)
Pemilihan media yang sesuai untuk menyajikan isi dari pembelajaran. Proses ini mencakup sumber, rencana penyebaran dan sifat-sifat media.
3. *Format selection* (pemilihan format)
Langkah ini terkait dengan pemilihan media sebelumnya. Format pembelajaran mengacu pada komunikasi media, strategi mengajar dan teknik penggunaan. Pemilihan format ini tergantung pada format visual, audiovisual, non verbal dan sebagainya.
4. *Initial design*
Menyajikan hal-hal dasar dari pembelajaran melalui media yang tepat dan dalam urutan yang sesuai. Langkah ini juga mencakup menyusun berbagai kegiatan belajar seperti membaca buku, mewawancarai siswa tertentu dan menerapkan keahlian yang berbeda dengan memperhatikan setiap siswa.

c. *Develop* (Pengembangan)

Tujuan dari langkah pengembangan ini adalah memodifikasi materi pembelajaran pada draf awal. Hasil dari tahap perancangan harus dipertimbangkan sebagai versi awal sehingga diperlukan versi akhir yang efektif. Ada dua langkah dalam tahap ini yaitu :

1. *Expert appraisal*
Merupakan teknik untuk memperoleh saran untuk memperbaiki materi. Sejumlah ahli diminta untuk mengevaluasi materi dari sudut pandang pembelajaran dan teknik. Berdasarkan umpan balik dari ahli inilah draf awal yang telah dimodifikasi.
2. *Developmental testing*
Menguji coba materi terhadap siswa untuk menetapkan bagian yang memerlukan revisi. Berdasarkan respon siswa dan komentar siswa, materi dapat dimodifikasi. Siklus menguji dan merevisi ulang dilakukan sehingga diperoleh materi yang berlaku konsisten dan efektif.

d. *Disseminate* (Penyebaran)

Draf final dari materi pembelajaran diperoleh jika fase uji pengembangan menunjukkan hasil yang konsisten dari ahli memberi komentar yang positif. Pada dikenal tiga langkah yaitu:

1. *Validating testing*
Pada langkah ini materi digunakan pada kondisi tiruan yang mendemonstrasikan siapa yang belajar, apa yang dipelajari, pada kondisi yang bagaimana dan berapa banyak waktu yang digunakan. Pada langkah ini materi juga dibawa ke pemeriksaan profesional untuk memperoleh pendapat yang objektif mengenai kecukupan dan relevansinya.
2. *Packaging*
Produse dan distributor dipilih dan bekerja sama secara kooperatif untuk mengemas materi dalam bentuk yang dapat diterima.
3. *Diffusion and adopting*
Merupakan usaha khusus yang dibutuhkan untuk menyebarkan materi secara luas pada guru dan siswa dalam bentuk yang dapat diterima.

Modifikasi dari tahap-tahap pengembangan media pembelajaran dapat dilihat pada gambar 1 sebagai berikut.

Gambar 1 Bagaimanakah Model Pengembangan Media Pembelajaran 4-D

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut:

- Lembar Angket Penilaian
Lembar angket dalam penelitian ini adalah lembar penilaian atau saran terhadap produk atau media pembelajaran untuk penyempurnaan media yang dihasilkan dalam pelaksanaan penelitian.

Adapun lembar angket terdiri dari :

- Lembar angket untuk ahli materi yaitu penilaian terhadap kualitas materi pembelajaran dan pengembangan aspek sistem penyampaian pembelajaran
- Lembar angket untuk ahli desain instruksional pembelajaran yaitu penilaian terhadap kualitas desain pembelajaran dan teknis dari media pembelajaran
- Lembar angket untuk ahli media yaitu kualitas rekayasa perangkat lunak (software) yang dikembangkan khususnya media pembelajaran
- Lembar angket untuk siswa yaitu tanggapan terhadap penggunaan dan manfaat media pembelajaran yang dikembangkan
- Lembar angket persepsi guru yaitu tanggapan guru terhadap penggunaan dan manfaat media pembelajaran yang dikembangkan

Uji Coba Instrumen Tes

Validitas Tes

Untuk mengukur tes digunakan korelasi *Product Moment Pearson* (Arikunto, 2009:72) dengan mengkorelasikan antara skor yang didapat siswa pada suatu butir soal dengan skor total. Rumus yang digunakan adalah :

$$R_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N\sum x^2 - (\sum x)^2)(N\sum y^2 - (\sum y)^2)}} \quad (\text{Arikunto, 2014: 231})$$

Keterangan :

R_{xy} = Koefisien korelasi x dan y

N = Jumlah responden / banyak siswa peserta tes

X = Jumlah skor diperoleh siswa untuk tiap item soal

Y = Jumlah skor total yang benar

Untuk mengetahui signifikansi korelasi yang didapat, diuji dengan rumus t :

$$t = r_{xy} \sqrt{\frac{N - 2}{1 - (r_{xy})^2}}$$

Dengan;

t = daya beda uji t

N = jumlah subjek

r_{xy} = koefisien korelasi antara skor butir dengan skor total

Menentukan validitas suatu butir soal. Kriteria yang harus dipenuhi agar suatu butir soal dikatakan valid adalah jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan $t_{tabel} = t_{(1-\alpha)(dk)}$ untuk $dk = N - 2$ dan (taraf signifikansi) dipilih 5%.

Untuk menginterpretasikan koefisien reliabilitas suatu alat evaluasi (Arikunto, 1999) memberikan kriteria tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1 Kriteria Validitas

0,80 – 1,00	Sangat tinggi
0,60 – 0,79	Tinggi
0,40 – 0,59	Cukup
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat rendah

Reliabilitas Tes

Reliabilitas instrumen tes dihitung untuk mengetahui ketetapan hasil tes. Untuk menghitung reliabilitas butir tes ini digunakan rumus yang sesuai dengan bentuk tes uraian (essay), yaitu rumus alpha sebagai berikut.

$$R_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{s^2 - \sum pq}{s^2} \right)$$

(Arikunto, 2016: 115)

Keterangan :

- R_{11} = Reliabilitas tes
 p = Proporsi subjek yang menjawab item dengan benar
 q = Proporsi subjek yang menjawab item dengan salah
 $\sum pq$ = Jumlah hasil perkalian antara p dan q
 n = Banyak nya item
 S = Standar deviasi

Rumus untuk mencari standar deviasi sebagai berikut.

$$SD = \sqrt{\frac{\sum fx^2}{N}}$$

Keterangan :

- SD = Standar Deviasi
 $\sum fx^2$ = jumlah perkalian antara frekuensi masing – masing interval dengan frekuensi yang dikuadratkan
 N = jumlah sampel

Interpretasi nilai r_{11} mengacu pada Jihad dan Haris (2012: 180) dipaparkan pada tabel 2.

Tabel 2 Kualifikasi Koefisien Korelasi

No	Koefisien Korelasi	Kualifikasi
1	$0,80 < r_{xy} \leq 1,00$	Derajat sangat tinggi
2	$0,60 < r_{xy} \leq 0,80$	Derajat tinggi
3	$0,40 < r_{xy} \leq 0,60$	Derajat cukup
4	$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$	Derajat rendah
5	$r_{xy} \leq 0,40$	Derajat sangat rendah

Teknik Analisa Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini sebagai berikut.

Validasi Media

Validasi Ahli

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Selanjutnya dari data yang diperoleh hasilnya dirata-rata dan digunakan untuk menilai kualitas produk yang dikembangkan. Kriteria produk

akan dikonversikan menjadi nilai dengan skala lima menggunakan Skala Likert yang dianalisis secara deskriptif (skor rata-rata dan persentase) yaitu menghitung persentase indikator dari setiap kategori pada media *macromedia flash* yang telah dikembangkan dengan menggunakan rumus berikut.

Skor empiris

$$= \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor ideal seluruh item}} \times 100\%$$

Selanjutnya persentase kriteria validitas dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3 Persentase Kriteria Kesesuaian Indikator

No	Kriteria	Interval Persentase	Keterangan
1	Sangat baik	$85\% \leq X \leq 100\%$	Tidak perlu revisi
2	Baik	$75\% \leq X \leq 84\%$	Tidak perlu revisi
3	Sedang	$65\% \leq X \leq 74\%$	Direvisi
4	Kurang	$55\% \leq X \leq 64\%$	Direvisi
5	Sangat kurang baik	$0\% \leq X \leq 54\%$	Direvisi

Sedangkan dalam perhitungan tingkat kelayakan pada media *macromedia flash* sebagai media pembelajaran, penilaiannya sebagai berikut.

Tabel 4 Persentase Kriteria Tingkat Kelayakan

No	Tingkat Kelayakan	Skor
1	Tidak layak	$< 65\%$
2	Kurang layak	$65\% - 74\%$
3	Layak	$75\% - 84\%$
4	Sangat layak	$85\% - 100\%$

Tanggapan Guru dan Siswa

Data mengenai tanggapan guru dan siswa terhadap media *macromedia flash* sebagai media pembelajaran yang dikembangkan, diberikan angket setelah selesai pembelajaran materi pecahan. Kriteria penilaian kesesuaian dengan indikator tanggapan guru dan siswa terhadap media *macromedia flash* sebagai media pembelajaran dapat dilihat pada tabel 5 berikut.

Tabel 5 Persentase Kriteria Tanggapan Guru dan Siswa sesuai Indikator

No	Kriteria	Interval Persentase	Keterangan
1	Sangat baik	$85\% \leq X \leq 100\%$	Tidak perlu revisi
2	Baik	$75\% \leq X \leq 84\%$	Tidak perlu revisi
3	Sedang	$65\% \leq X \leq 74\%$	Direvisi
4	Kurang	$55\% \leq X \leq 64\%$	Direvisi
5	Sangat kurang baik	$0\% \leq X \leq 54\%$	Direvisi

Validasi RPP

Validasi RPP dilakukan berdasarkan pada 3 aspek penilaian yaitu format, bahasa dan isi. Persentase rata-rata skor untuk validasi RPP dapat dilihat pada tabel 6 berikut.

Tabel 6 Persentase Skor Rerata Validasi RPP

No	Kriteria	Interval Persentase	Keterangan
1	Sangat baik	$85\% \leq X \leq 100\%$	Tidak perlu revisi
2	Baik	$75\% \leq X \leq 84\%$	Tidak perlu revisi
3	Sedang	$65\% \leq X \leq 74\%$	Direvisi
4	Kurang	$55\% \leq X \leq 64\%$	Direvisi
5	Sangat kurang baik	$0\% \leq X \leq 54\%$	Direvisi

Peningkatan Kemampuan Number Sense Siswa

Untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemahaman matematis siswa dilakukan tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Hasil dari kedua tes tersebut dihitung dengan N-gain

$$(g) = \frac{(gain)}{(gain)_{Max}} = \frac{(posttest)-(pretest)}{100-(pretest)}$$

Tabel 7 Kriteria peningkatan ditentukan sebagai berikut.

$g < 0,3$	Kategori Rendah
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Kategori Sedang
$g \geq 0,7$	Kategori Tinggi

Hasil Penelitian

Analisis Data Peningkatan Kemampuan Pamahaman Matematis Siswa

Data peningkatan kemampuan pemahaman matematis siswa ditinjau dari uji coba lapangan dapat dilihat pada Tabel 8 dan 9 berikut.

Tabel 8 Data Pretes-Postes Ujicoba Lapangan

	PRETES	POSTES	GAIN
MIN	45	85	0.62
MAX	70	100	1.00
ST.DEV	10.79	7.06	
RERATA	68.24	86.76	0.58

Tabel 9 Data Deskriptif Pretes-Postes Ujicoba Lapangan

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretes	34	45	85	68.24	10.793
Postes	34	70	100	86.76	7.058
Valid N (listwise)	34				

Berdasarkan Tabel 8 dan 9 diperoleh nilai rata-rata pretes yaitu 68,24 sedangkan nilai rata-rata postes yaitu 86,76. Peningkatan rata-rata sebesar 18,52. Nilai gain minimal sebesar 0,62 sedangkan nilai gain maksimal sebesar 1,00. Nilai rata-rata gain data kemampuan pemahaman matematis siswa pada ujicoba lapangan sebesar 0,58 (kategori sedang). Data peningkatan kemampuan pemahaman matematis siswa ditinjau dari penyebaran dapat dilihat pada Tabel 10 dan 11 berikut :

Tabel 10 Data Pretes-Postes Penyebaran

	PRETES	POSTES	GAIN
MIN	45	85	0.77
MAX	70	100	0.83
ST.DEV	13.77	5.40	
RERATA	60.33	81.33	0.53

Tabel 11 Data Deskriptif Pretes-Postes Penyebaran

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretes	30	35	85	60.33	13.767
Postes	30	70	95	81.33	5.403
Valid N (listwise)	30				

Berdasarkan Tabel 10 dan 11 diperoleh nilai rata-rata pretes yaitu 60.33 sedangkan nilai

rata-rata postes yaitu 81.33. Peningkatan rata-rata sebesar 21. Nilai gain minimal sebesar 0,77 sedangkan nilai gain maksimal sebesar 0,83. Nilai rata-rata gain data kemampuan pemahaman matematis siswa pada penyebaran sebesar 0,53 dengan kategori tinggi. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran Matematika berbantuan *macromedia flash* dalam pembelajaran terkait materi bangun datar dapat meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa.

Tabel 12 Correlations

Correlations			
		Media_Pembelajaran	Kemampuan_Pemahaman_Matematis
Media_Pembelajaran	Pearson Correlation	1	.876**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	34	34
Kemampuan_Pemahaman_Matematis	Pearson Correlation	.876**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	34	34

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Dari Tabel 12 diperoleh korelasi antara media pembelajaran berbantuan *macromedia flash* dengan kemampuan pemahaman matematis siswa adalah 0,876. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi hubungan yang kuat antara media pembelajaran *macromedia flash* dengan kemampuan pemahaman matematis siswa. Sedangkan arah hubungan adalah positif karena nilai r positif, berarti semakin baik media pembelajaran berbantuan *macromedia flash* yang dikembangkan maka semakin meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa.

Oleh karena nilai Signifikansi ($0,00 < 0,05$) maka H_0 ditolak, artinya bahwa ada hubungan secara signifikan antara media pembelajaran berbantuan *macromedia flash* dengan kemampuan pemahaman matematis siswa. Karena koefisien korelasi nilainya positif, maka berarti media pembelajaran berbantuan *macromedia flash* berhubungan positif dan signifikan terhadap kemampuan pemahaman matematis siswa.

Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbantuan *macromedia flash* terhadap kemampuan pemahaman matematis siswa dapat dilihat pada Tabel 13 berikut.

Tabel 13 Model Summary

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.876 ^a	.767	.759	4.350

a. Predictors: (Constant), Kemampuan_Pemahaman_Matematis

Nilai R yang merupakan simbol dari nilai koefisien korelasi sebesar 0,876. Nilai ini dapat diinterpretasikan bahwa hubungan media pembelajaran berbantuan *macromedia flash* dan kemampuan pemahaman matematis siswa kuat. Melalui tabel ini juga diperoleh nilai R Square atau koefisien determinasi (KD) yang diperoleh adalah 76,7% yang dapat diartikan bahwa variabel media pembelajaran berbantuan *macromedia flash* memiliki pengaruh kontribusi sebesar 76,7% terhadap kemampuan pemahaman matematis siswa dan 23,3% lainnya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain diluar variabel media pembelajaran berbantuan *macromedia flash*.

SIMPULAN

Adapun kesimpulan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Media pembelajaran matematika berbantuan *macromedia flash* layak untuk dikembangkan dan baik untuk diterapkan dalam pembelajaran.
2. Media pembelajaran berbantuan *macromedia flash* berhubungan positif dan signifikan terhadap kemampuan pemahaman matematis siswa.
3. Media pembelajaran berbantuan *macromedia flash* berpengaruh positif terhadap kemampuan pemahaman matematis siswa.

Adapun saran berdasarkan hasil penelitian yang dapat dijadikan bahan pertimbangan adalah

1. Media pembelajaran Matematika berbantuan *macromedia flash* perlu diterapkan oleh guru agar pembelajaran menarik dan inovatif.
2. Media pembelajaran Matematika berbantuan *macromedia flash* perlu dikembangkan pada pokok bahasan yang lain agar dapat mengembangkan

- berbagai aktivitas dan kreativitas siswa dalam pembelajaran.
3. Perlu adanya penelitian lebih lanjut dengan menerapkan pada pokok bahasan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Dokumen "Kurikulum 2013 Kompetensi Dasar" Sekolah Dasar (SD)/ Madrasah Ibtidaiyah (MI) KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN 2013
- Russeffendy. (1992). Pendidikan Matematika 3. Jakarta: DEPDIKNAS Masykur, Rubhan, dkk. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. Lampung: UIN Raden Intan
- Muchlis, Effie Efrida, dkk. (2018). Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Trigonometri Melalui Pendekatan Konstruktivisme dengan Berbantuan Macromedia Flash 8 Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Bengkulu. Bengkulu: Universitas Bengkulu.
- Rahardjo, Dwi Teguh, dkk. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Macromedia Flash Pada Pokok Bahasan Suhu Dan Kalor. Semarang: UNS.
- Risdianto, Eko. (2012). Pengaruh Model Pembelajaran Langsung (Direct Instruction) Melalui Media Animasi Berbasis Macromedia Flash Terhadap Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Fisika Siswa di SMA Plus Negeri 7 Kota Bengkulu
- Sugiyono. (2010). Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D. Bandung : Alfabeta
- Susanto, Ahmad. (2013). Teori Belajar Pembelajaran. Jakarta: Kencana

ROLE PLAYING DALAM PENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Reza Syehma Bahtiar & Ilham Nuril Fahmi

syehma@gmail.com

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

Abstrak

Penelitian ini dilakukan karena pada pembelajaran saat ini, siswa dipandang sebagai subjek yang berkembang melalui pengalaman belajar sedangkan guru lebih berperan sebagai fasilitator dan motivator belajar bagi siswa, membantu dan memberikan kemudahan agar siswa mendapatkan pengalaman belajar sesuai dengan kemampuannya. Namun yang terjadi selama ini, banyak guru yang mendominasi kegiatan pembelajaran sehingga siswa kurang terlibat partisipasinya dan kurang mendapatkan pengalaman yang bermakna. Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui prosedur penerapan metode *Role Playing* dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, dan wawancara. Sedangkan analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara deskriptif. Hasil dari penelitian ini adalah meningkatnya minat belajar siswa sekolah dasar melalui metode *role playing*.

PENDAHULUAN

Pembelajaran sekolah dasar saat ini, siswa dipandang sebagai subjek yang berkembang melalui pengalaman belajar sedangkan guru lebih berperan sebagai fasilitator dan motivator belajar bagi siswa, membantu dan memberikan kemudahan agar siswa mendapatkan pengalaman belajar sesuai dengan kemampuannya. Namun yang terjadi selama ini, banyak guru yang mendominasi kegiatan pembelajaran sehingga minat belajar siswa menurun karena kurang terlibat partisipasi dan kurang mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna. Contohnya pada materi yang berhubungan dengan kegiatan sosial seperti jual beli dan kerja sama, kebanyakan guru hanya berceramah panjang lebar pada proses pembelajaran tanpa melibatkan aktivitas siswa di dalamnya. Selain dominasi guru, kurang variatifnya penyajian materi merupakan penyebab utama yang mengakibatkan siswa merasa jenuh dan tidak bersemangat dalam belajar sehingga siswa merasa kesulitan dalam mengerti, memahami dan menghafal konsep-konsep. Dengan pemahaman konsep yang cukup maka siswa akan mudah mengungkapkan pengalamannya tentang kegiatan-kegiatan sosial melalui sebuah cerita.

Dunia pendidikan pada masa ini diharapkan mampu menerapkan belajar secara holistik. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dan lingkungan sekitarnya (Bahtiar, 2013). Seseorang dalam belajar harus memiliki minat yang kuat agar proses belajar dapat berjalan secara optimal. Minat belajar adalah kecenderungan dalam diri peserta didik berupa peserta didik dalam perasaan senang, perhatian, konsentrasi, kesadaran dan kemauan untuk belajar. Minat belajar yang dimiliki oleh peserta didik diasumsikan mampu meningkatkan prestasi belajarnya minat memberikan sumbangan keberhasilan belajar peserta didik. Bahan pelajaran, model, pendekatan atau metode pembelajaran yang tidak sesuai dengan minat peserta didik menyebabkan prestasi belajar tidak optimal. Berhard dalam Sardiman (2004) mengemukakan bahwa minat timbul atau muncul tidak secara tiba-tiba, melainkan timbul akibat dari partisipasi, pengalaman, kebiasaan pada waktu belajar atau bekerja,

dengan kata lain "minat" dapat menjadi penyebab kegiatan dan penyebab partisipasi dalam kegiatan. Minat adalah kecenderungan jiwa ke arah sesuatu karena siswa itu mempunyai arti bagi kita dan dapat memenuhi kebutuhan dan dapat menyenangkan bagi kita. Oleh karena itu, sesuatu yang tidak mempunyai arti bagi kita atau tidak sesuai dengan kebutuhan, maka akan timbul sama halnya dengan pelajaran yang tidak sesuai dengan kebutuhan maka minat pun tidak ada waktu mempelajarinya.

Kegiatan belajar dapat berhasil dengan baik apabila ada pemusatan perhatian terhadap pelajaran dan salah satu faktor yang menyebabkan terpusatnya perhatian adalah minat. Begitupun sebaliknya bahan pelajaran yang tidak sesuai dengan minat anak, tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya karena tidak ada daya tarik bagi anak. Sehubungan dengan hal tersebut, guru harus mampu memelihara belajar siswa, kebutuhan anak, minat dan lain-lain supaya dapat menjami sikap positif pelajaran dan kesukaannya kepada pelajaran. Di samping itu juga mengembangkan motivasi dan minat anak yang pada dasarnya adalah membantu anak memilih bagaimana hubungan antara materi yang diharapkan untuk dipelajari dengan dirinya sendiri sebagai individu. Jika terdapat siswa yang berminat terhadap belajar, dapatlah diusahakan agar ia mempunyai minat yang lebih besar. Menurut Roejakers (1991) bahwa untuk membangkitkan minat siswa dapat dicapai dengan cara menghubungkan bahan pengajaran dengan suatu berita yang sudah diketahui kebanyakan anak atau dapat menciptakan suasana belajar yang efektif, efisien dan menyenangkan. Dari uraian di atas dapat diambil suatu kesimpulan bahwa "minat" sangat penting dalam kegiatan belajar, karena tanpa adanya minat dalam suatu kegiatan pembelajaran, maka proses belajar tidak akan berjalan dengan baik dan pada akhirnya keberhasilan dalam belajar tidak tercapai dengan baik pula.

Banyak pilihan metode pembelajaran yang dapat diterapkan guru untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap suatu materi yang di dalamnya termuat beberapa konsep dari disiplin ilmu yang berbeda, salah satunya adalah metode

Bermain Peran (*Role Playing*). *Role playing* merupakan cabang dari metode simulasi yang di dalamnya meminta siapa saja yang terlibat di dalam strategi tersebut untuk menganggap dirinya sebagai orang lain yang tujuannya adalah untuk mempelajari bagaimana orang lain bertindak dan merasakan (Wahab, 2009). Metode *role playing* sering disebut juga dengan metode sosio drama. Penggunaan metode ini pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku tokoh dalam hubungannya dengan masalah sosial (Suhanadji & Subroto, 2003). Bermain peran adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis misalnya mengungkapkan kembali perjuangan para pahlawan kemerdekaan, atau mengungkapkan kemungkinan keadaan yang akan datang, misalnya saja keadaan yang kemungkinan dihadapi karena semakin besarnya jumlah penduduk, atau menggambarkan keadaan imajiner yang dapat terjadi di mana dan kapan saja (Al-lamri, 2006). Dari pengertian beberapa ahli di atas dapat diketahui bahwa metode bermain peran merupakan metode yang mengkondisikan siswa "memasuki diri" orang lain atau individu lain dan dengan perilaku seperti orang yang diperankannya. Dari kegiatan bermain peran, siswa akan memperoleh pengetahuan tentang orang dan motivasinya yang menandai perilakunya.

Sebagai salah satu metode mengajar, bermain peran memiliki beberapa tujuan dan manfaat seperti misalnya yang dikemukakan oleh Shaffel dan Shaffel (Wahab, 2009) bahwa metode bermain peran mempunyai beberapa fungsi utama namun dua fungsi utamanya adalah *education for citizen* dan *group counseling* yang dilakukan oleh guru kelas. Uno (2009) mengemukakan bahwa tujuan dari penggunaan metode *Role Playing* antara lain: (1) menggali perasaannya, (2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya, (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah dan (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara. Berdasarkan konsep-konsep yang dikemukakan di atas paling tidak tujuan penggunaan metode *Role Playing* yakni membantu siswa menemukan makna diri di dunia sosial dan memecahkan masalah dengan bantuan kelompok. Artinya melalui

bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Suhanadji & Subroto (2003) mengemukakan bahwa dalam pelaksanaan metode bermain peran biasanya guru memperkenalkan suatu masalah, kemudian menunjuk beberapa orang siswa untuk memerankan tokoh tertentu sehubungan dengan pemecahan masalah tersebut. Peran tersebut dilakukan beberapa lama sambil disaksikan oleh siswa lain. Setiap adegan dapat dihentikan atau diteruskan sampai adegan dianggap selesai yang berarti masalah dianggap telah terpecahkan. Dari uraian di atas, dapat diketahui bahwa tahapan dari pelaksanaan metode bermain peran yaitu (1) pemanasan/persiapan, (2) pemilihan partisipan, (3) menyiapkan pengamat, (4) menata panggung, (5) memainkan peran, (6) diskusi dan evaluasi, (7) memainkan peran ulang, (8) diskusi dan evaluasi ke dua, (9) berbagi pengalaman dan kesimpulan. Tahap ke 7 dan 8 hanya dilakukan bila dalam proses memainkan peran, tujuan belum dapat dicapai.

Dalam metode bermain peran (*Role Playing*) ini siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa nantinya akan memerankan suatu kegiatan yakni melakukan aktivitas jual beli di pasar. Setelah itu siswa akan dapat dengan mudah menceritakan pengalamannya tentang kegiatan jual beli yang pernah dilakukannya. Kegiatan seperti ini membuat komunikasi dalam kelas berlangsung tidak hanya satu arah yakni dari guru ke murid, namun juga terjadi interaksi antar siswa untuk untuk menggali pengetahuan-pengetahuan baru. Dengan demikian, minat belajar siswa akan mengalami peningkatan melalui *role playing*.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Sedangkan untuk tahapan-tahapan penelitian adalah sebagai berikut:

Tahap 1 Persiapan

1. Pengumpulan literatur
2. Pengumpulan data dan informasi
3. Pengumpulan data objek penelitian

Tahap 2 Analisis

1. Analisis masalah
2. Analisis variabel

Tahap 3 Pembuatan Instrumen

Membuat instrumen penelitian berupa lembar observasi dan lembar pertanyaan wawancara

Tahap 4 Pengukuran

Analisis data dari hasil instrumen yang telah terisi

Penelitian metode *role playing* dalam meningkatkan minat belajar pada siswa sekolah dasar dilakukan di Kelas IV A SD Siti Aminah Surabaya, Jawa Timur. Dalam penelitian ini, peubah yang diamati adalah peningkatan minat belajar pada siswa sekolah dasar melalui metode *role playing*. Penelitian ini menggunakan beberapa macam teknik pengumpulan data yaitu observasi dan wawancara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hasil dan pembahasan dijabarkan kegiatan yang dilakukan peneliti secara terencana dan sesuai prosedur. Oleh karena itu, segala sesuatu yang berhubungan dengan penelitian dilaksanakan dengan baik, sehingga menghasilkan data penelitian yang dipertanggungjawabkan, pada bagian ini menjelaskan beberapa hal sebagai berikut.

Data Pengamatan / Observasi

Berdasarkan data pengamatan / observasi metode *role playing* dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar diperoleh skor data hasil observasi metode *role playing* dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar adalah sebagai berikut.

$$3 + 3 + 3 + 4 + 3 + 3 + 3 + 4 + 4 + 3 + 3 = 36$$

Nilai rata-rata untuk aspek tersebut adalah $36/10 = 3,6$. Skor ini cukup baik sebab maksimum rata-rata atau skor maksimum untuk setiap aspek adalah 4 atau 44 untuk semua aspek (4×11). Skor ini bisa juga dikonversikan ke dalam bentuk standar 100. Konversi ke dalam standar 100 adalah $\frac{36}{44} \times 100 = 81,82$.

Data Wawancara dengan Siswa

Berikut ini akan dibahas tentang data hasil wawancara metode *role playing* dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Dalam pembahasan ini diperoleh data dari tiga narasumber siswa kelas IV SD Siti Aminah Surabaya. Berdasarkan hasil dari wawancara terhadap tiga siswa kelas 4 SD Siti Aminah Surabaya di atas dapat dikatakan bahwa metode *role playing* mampu meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pada bagian sebelumnya, dapat diambil simpulan bahwa metode *role playing* mampu meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Hal ini didukung oleh data hasil pengamatan atau observasi dan data hasil wawancara dari tiga siswa kelas 4 SD Siti Aminah Surabaya. Metode *role playing* dalam peningkatan minat belajar siswa sekolah dasar, diharapkan dapat menjadi pertimbangan bagi guru Kelas IV untuk mengembangkan pembelajaran dengan implementasi metode *role playing* pada mata pelajaran lain yang sesuai. Kepada pihak sekolah untuk memfasilitasi metode *role playing* atau metode pembelajaran yang lain dan sering memberikan wawasan dunia pendidikan yaitu tentang penerapan metode pembelajaran lebih inovatif, agar guru dapat memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran yang diajarkannya sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Sedangkan bagi penelitian selanjutnya, penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan rujukan untuk melakukan penelitian tentang metode pembelajaran, diharapkan peneliti berikutnya dapat mengembangkan metode ini menjadi yang lebih kreatif lagi agar siswa dapat menemukan pengalaman baru dan pengetahuan baru dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Lamri, Hamid, S. I., & Ichas, T. I. (2006).
Pengembangan Pendidikan Nilai Dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di

Sekolah Dasar. Jakarta: Depdiknas
Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi
Direktorat Ketenagaan.

Bahtiar, R. S. (2013). Penggunaan Media Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Tema Lingkungan Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1.

Rooijakkers. (1991). Mengajar Dengan Sukses. Jakarta: PT. Grasindo

Sardiman, A. M. (2004). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Suhanadji, & Subroto, W. T. (2003). *Pendidikan IPS*. Surabaya: Insan Cendekia.

Uno, H. B. (2009). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wahab, A. A. (2009). *Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Bandung: Alfabeta.

PRAKTIK TEORI HUMANISME, PENGARUHNYA TERHADAP LITERASI DIGITAL DAN KEMAMPUAN BERINOVASI MAHASISWA

Rizal, Arif Firmansyah, Muhammad Aqil

PGSD FKIP Universitas Tadulako

Risrizal666@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini secara umum untuk mengetahui pengaruh praktik teori belajar humanistik terhadap literasi digital dan kemampuan berinovasi mahasiswa. Kegiatan pembelajaran strategi belajar mengajar di kelas belum dapat memfasilitasi praktik teori belajar humanistik terhadap literasi digital dan kemampuan berinovasi mahasiswa. Hal ini menyebabkan mahasiswa belum mampu mengkonstruksi pengetahuannya secara mandiri, sehingga pengetahuan mahasiswa bermakna. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh praktik teori belajar humanistik terhadap literasi digital dan kemampuan berinovasi mahasiswa pada mata kuliah strategi belajar mengajar. Instrumen yang digunakan diadaptasi dari tes terstandar. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan desain penelitian yaitu *one group pretest-posttest design*. Sampel pada penelitian ini adalah Kelas G PGSD 2018 Universitas Tadulako, Sulawesi Tengah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa literasi digital dan kemampuan berinovasi mahasiswa pada *pretest* sebesar 55% meningkat pada *posttest* sebesar 85%, peningkatan kemampuan mahasiswa sebesar 30%. Simpulan hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh pratek teori belajar humanistik terhadap literasi digital dan kemampuan berinovasi mahasiswa.

Kata Kunci: Teori Belajar Humanistik, Literasi Digital, Kemampuan Berinovasi.

PENDAHULUAN

Penyediaan sumber daya manusia Indonesia yang berkualitas dan berdaya saing akan sangat ditentukan terselenggaranya pendidikan yang berkualitas sebagai perwujudan pelaksanaan amanah Undang-Undang Dasar 1945, yang berarti Negara bertanggung jawab menyelenggarakan pendidikan yang mencerdaskan kehidupan bangsa. Undang-undang (UU) Nomor 25 Tahun 2000 tentang Program Pembangunan Nasional (PROPENAS), dinyatakan bahwa ada tiga tantangan besar dalam bidang pendidikan di Indonesia, yaitu *pertama*, mempertahankan hasil-hasil pembangunan pendidikan yang telah dicapai; *kedua*, mempersiapkan sumber daya manusia yang kompeten dan mampu bersaing dalam pasar kerja global; dan *ketiga*, sejalan dengan diberlakukannya otonomi daerah sistem pendidikan nasional dituntut untuk melakukan perubahan dan penyesuaian sehingga dapat mewujudkan proses pendidikan yang lebih demokratis, memperhatikan keberagaman, memperhatikan kebutuhan daerah dan peserta didik, serta mendorong peningkatan partisipasi masyarakat serta melakukan gerakan literasi sehingga mampu menciptakan sumber daya manusia Indonesia yang berkualitas dan berdaya saing tinggi.

Tantangan perguruan tinggi saat ini adalah mencetak lulusan yang kompeten tidak hanya dalam keilmuan tetapi juga dalam kepraktisan. Mahasiswa yang cendekia dapat ditunjukkan dengan indeks prestasi tinggi. Namun, menciptakan manusia yang inovatif bukanlah hal mudah. Seorang lulusan perguruan tinggi diharapkan dapat langsung terjun dalam masyarakat untuk mengaplikasikan ilmunya. Fakta Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi mencatat sekitar 8,8% dari total 7 juta pengangguran di Indonesia adalah sarjana. Kondisi tersebut sangat mengkhawatirkan mengingat persaingan untuk mendapatkan pekerjaan akan semakin ketat dengan datangnya Revolusi Industri 4.0. Selain bersaing dengan mesin berbasis teknologi canggih, sekitar 630.000 sarjana pengangguran tersebut juga harus beradu kompetensi dan keahlian tertentu dengan pekerja asing yang datang dari terbukanya pasar bebas. Perguruan tinggi sebagai lembaga pencetak sumber daya manusia yang unggul diharapkan dapat memberi

kontribusi besar terhadap upaya peningkatan kapasitas sumber daya manusia. Kemenristekdikti menyampaikan bahwa perguruan tinggi dan para mahasiswa harus bisa beradaptasi dengan disrupsi teknologi jika ingin bertahan dalam persaingan. Jumlah sarjana yang lulus setiap tahun tak sebanding dengan serapan tenaga kerja. Lapangan kerja yang terbatas membuat persaingan semakin ketat (Pikiran Rakyat Maret/18/2018).

Memasuki era globalisasi perlu adanya inovasi dan kreativitas agar mampu bersaing di dunia era Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Mahasiswa harus mempunyai inovasi / keterampilan dalam mengisi era globalisasi khususnya dalam mengejar kesempatan bisnis secara nasional dan internasional agar dapat bersaing. Inovasi adalah suatu penemuan baru yang berbeda dari yang sudah ada atau yang sudah dikenal sebelumnya. Persaingan akan bisa dihadapi jika mahasiswa memiliki kemampuan untuk menjadi sosok inovatif dan kreatif agar dapat berperan dalam pembangunan. Mahasiswa merupakan generasi penerus bangsa yang akan menggantikan pemimpin-pemimpin di negeri ini kelak sehingga mahasiswa harus mampu melahirkan inovasi sekaligus menjawab tantangan pembangunan dan mewujudkan generasi emas. Namun, data menunjukkan peringkat inovasi Indonesia berada di posisi 87 dari 127 negara atau hanya naik 1 peringkat dibanding tahun sebelumnya. Di kawasan ASEAN, posisi Indonesia berada jauh di bawah Malaysia yang berada di posisi 37 dan Vietnam di peringkat 47, demikian hasil pemeringkatan versi Global Innovation Index. (Rabu 27 September 2017 TEMPO.CO, Jakarta).

Hidup di Abad 21 menuntut karakter manusia yang memiliki keterampilan belajar dan inovasi, yaitu yang berkaitan dengan kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan ini menuntut kebebasan berpikir dalam suatu proses pembelajaran. Faktanya, dalam proses belajar mengajar di lembaga universitas sekarang ini masih banyak mahasiswa kesulitan bertanya, dan bahkan takut bertanya. Terdapat beberapa penyebab mengapa mahasiswa kurang memiliki kemampuan bertanya, karena selama ini lebih banyak pendekatan pembelajaran berpusat pada dosen. Memang tidak mudah menghilangkan kendala kultural ini, karena masih berkembangnya persepsi bahwa dosen adalah pusat sumber belajar utama, dan

dosen harus serba tahu. Sehingga Institusi pendidikan mesti melaksanakan proses pendidikan yang didalamnya mahasiswa dapat belajar secara komprehensif atau menyeluruh guna menunjang proses kehidupannya kelak. Proses belajar demikian tentu bukanlah proses belajar yang menghegemoni mahasiswa, dimana dosen sebagai pemilik otoritas pengetahuan, akan tetapi terciptanya situasi pembelajaran dialogis, memiliki kesamaan peran sebagai subjek, proses akan menghadirkan kesadaran kritis sebagai suatu pandangan berbeda, memberikan ruang kreatif dan inovasi untuk mengajukan berbagai gagasan, dan menjadi upaya melakukan pengujian terhadap berbagai definisi. Proses ini menjadi tantangan pendidik ke depan yaitu bagaimana membekali kemampuan yang cukup dalam mempersiapkan sumber daya manusia untuk menghadapi persaingan yang semakin ketat terutama dalam dunia kerja. Sumber daya manusia yang unggul tidak hanya memiliki kemampuan *hard skills* saja melainkan juga memiliki kemampuan dalam aspek *soft skills*nya. Merupakan suatu realita bahwa pembelajaran secara umum belum mengintegrasikan *softskill* dalam kegiatan belajar mengajar didalam kelas. Pembelajaran masih berorientasi pada penilaian, sehingga ada kecenderungan bahwa pembelajaran hanya untuk ulangan. Oleh karena itu, jalan yang ditempuh mengintegrasikan *softskill* dalam pembelajaran. Pendidik di kampus perlu mengeksplorasi strategi pembelajaran yang dapat membantu mahasiswa untuk mengembangkan *softskills*.

Kondisi ini mengharuskan bagi dosen untuk tidak hanya memahami secara teoritis, tetapi harus menjadi pengalaman belajar yang bermakna. Dalam konteks pembelajaran, teori humanistik akan sangat membantu para pendidik dalam memahami arah belajar pada dimensi yang lebih luas, sehingga upaya pembelajaran apapun dan pada konteks manapun akan selalu diarahkan dan dilakukan untuk mencapai tujuannya. Meskipun teori humanistik ini masih sukar diterjemahkan ke dalam langkah-langkah pembelajaran yang praktis dan operasional, sumbangan teori ini amat besar. Ide-ide, konsep-konsep, taksonomi-taksonomi tujuan yang telah dirumuskannya dapat membantu para pendidik dan dosen untuk memahami hakikat kejiwaan manusia. Hal ini akan dapat

membantu mereka dalam menentukan komponen-komponen pembelajaran seperti perumusan tujuan, penentuan materi, pemilihan strategi pembelajaran, serta pengembangan alat evaluasi, ke arah pembentukan manusia yang dicita-citakan tersebut.

Kegiatan pembelajaran yang dirancang secara sistematis, tahap demi tahap secara ketat, sebagaimana tujuan-tujuan pembelajaran yang telah dinyatakan secara eksplisit dan dapat diukur, kondisi belajar yang diatur dan ditentukan, serta pengalaman-pengalaman belajar yang dipilih untuk mahasiswa, mungkin saja berguna bagi dosen tetapi tidak berarti bagi mahasiswa (Rogers dalam Snelbecker, 1974). Hal tersebut tidak sejalan dengan teori humanistik. Menurut teori ini, agar belajar bermakna bagi mahasiswa, diperlukan inisiatif dan keterlibatan penuh dari mahasiswa sendiri. Maka mahasiswa akan mengalami belajar eksperiensial (*experiential learning*). Pada teori humanistik, dosen diharapkan tidak hanya melakukan kajian bagaimana dapat mengajar yang baik, namun kajian mendalam justru dilakukan untuk menjawab pertanyaan bagaimana agar mahasiswa dapat belajar dengan baik. Jigna dalam jurnal CS Canada (2012) menekankan bahwa "*To learn well, we must give the students chances to develop freely*". Pernyataan ini mengandung arti untuk menghasilkan pembelajar yang baik, dosen harus memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk berkembang secara bebas.

Pada abad 21 terjadi perubahan strategi pengajaran yang dilakukan oleh dosen dari cara yang tradisional kini mengarah pada pendekatan digital yang dirasa lebih relevan dalam memenuhi kebutuhan mahasiswa untuk menemukan cara belajar yang efektif sebagai upaya untuk mengembangkan dan meningkatkan kualitas diri. Setiap orang mempunyai cara yang optimal dalam mempelajari informasi baru. Pengetahuan tentang mengetahui cara belajar yang berbeda akan membantu dosen mendekati semua atau hampir semua mahasiswa/peserta didik hanya dengan menyampaikan informasi dengan cara yang berbeda-beda. Terdapat banyak variabel yang mempengaruhi cara belajar orang. Ini mencakup faktor-faktor fisik, emosional, sosiologis, dan lingkungan.

Dalam konteks pembelajaran, perubahan peradaban menuju masyarakat

berpengetahuan (*knowledge society*) menuntut masyarakat dunia untuk menguasai keterampilan abad 21 yaitu mampu memahami dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (*ICT Literacy Skills*). Pendidikan memegang peranan sangat penting dan strategis dalam membangun masyarakat berpengetahuan. Bernie Trilling dan Charles Fadel (2009), mengidentifikasi ada beberapa kecakapan yang harus dimiliki oleh generasi abad 21 mencakup nilai dan perilaku seperti rasa keingintahuan tinggi, kepercayaan diri, dan keberanian. Keterampilan dan kecakapan abad 21 mencakup tiga kategori utama, yaitu: 1) Keterampilan belajar dan inovasi: berpikir kritis dan pemecahan masalah dalam komunikasi dan kreativitas kolaboratif dan inovatif. 2) Keahlian literasi digital: literasi media baru dan literasi ICT. 3) Kecakapan hidup dan karir: memiliki kemauan inisiatif yang fleksibel dan inisiatif adaptif, dan kecakapan diri secara sosial dalam interaksi antarbudaya, kecakapan kepemimpinan produktif dan akuntabel, serta bertanggung jawab. Berbagai fakta dan data yang telah dipaparkan menjadi pendorong penting untuk dilakukan penelitian praktik teori belajar humanistik pengaruhnya terhadap kemampuan literasi digital dan kemampuan berinovasi mahasiswa diprodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Tadulako.

METODE PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian

Penentuan metode penelitian didasarkan pada rumusan masalah serta tujuan penelitian yang ingin dicapai. Metode penelitian yang dipilih dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian ini menggambarkan semua kegiatan, kondisi, kejadian, aspek komponen sebagaimana adanya dan gambarannya menggunakan ukuran atau frekuensi. Satu-satunya unsur manipulasi atau pengambilan data yang diberikan hanyalah penelitian itu sendiri, yang dilakukan melalui observasi, wawancara, pengedaran angket atau studi dokumentasi. (Sukmadinata, 2012:73). Penelitian deskriptif tidak hanya berhenti pada pengumpulan data, pengorganisasian, analisis, dan penarikan interpretasi serta kesimpulan, tetapi dilanjutkan dengan perbandingan, mencari kesamaan, perbedaan, hubungan kausal dari berbagai hal karena penemuan makna adalah fokus dari keseluruhan proses. (John W,

Best, 1970, hlm 117). Penelitian ini tidak mengadakan manipulasi atau perubahan pada variabel-variabel bebas tetapi menggambarkan suatu kondisi apa adanya. Penggambaran kondisi bisa individual atau kelompok, dan menggunakan angka-angka.

B. Lokasi, Populasi dan Sampel Penelitian

Lokasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah PGSD FKIP Universitas Tadulako. Sulawesi Tengah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan berpikir kritis, keterampilan pemecahan masalah dan motivasi berprestasi. Oleh karena itu, populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa PGSD angkatan 2018. Namun dikarenakan keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti hanya mengambil sampel dari populasi tersebut. Sampel dari penelitian ini adalah mahasiswa angkatan 2018.

Metode pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonrandom sampling* yaitu pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Fraenkel, J.R (2012, hlm 94). Adapun teknik sampling yang digunakan ialah *purposive sampling* yaitu pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan dengan pertimbangan tertentu.

Beberapa pertimbangan yang dijadikan alasan pemilihan sampel adalah rekomendasi dari dosen di lokasi penelitian yang mengetahui kondisi mahasiswa yang menganjurkan kelas yang lebih mudah dikondisikan dan mahasiswanya lebih aktif dalam pembelajaran. Mahasiswa dari 8 kelas yang menjadi populasi dilihat tingkat kecerdasannya berdasarkan nilai hasil belajar yang dimiliki dosen sebagai bahan pertimbangan penentuan sampel. Kemudian dipilih kelas yang memiliki nilai rata-rata tertinggi sebagai sampel yang representatif.

C. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini data dijangkau/dikumpulkan melalui beberapa instrumen yang telah disiapkan peneliti. Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data kuantitatif diantaranya, yaitu tes yang diadaptasi dari tes standar berpikir kritis, tes pemecahan masalah serta angket motivasi berprestasi serta respon mahasiswa. Untuk data kualitatif diantaranya adalah

dokumentasi dari rekaman video selama pembelajaran.

1. Tes tertulis (*paper pencil test*)

Dalam penelitian ini, jenis instrumen yang digunakan adalah tes tertulis yaitu berupa essay. Tes ini terdiri dari jenis tes yang disesuaikan dengan tujuan penelitian.

2. Angket respon mahasiswa dan dosen

Angket merupakan instrumen yang berisi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Format angket yang digunakan adalah bentuk pernyataan yang harus dijawab dengan "ya" dan "tidak" disertai dengan alasan jawaban responden, dalam hal ini yaitu mahasiswa.

D. Prosedur Penelitian

Pada dasarnya penelitian ini dilakukan melalui tiga tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir.

1. Tahap Perencanaan

Beberapa kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan antara lain sebagai berikut.

- a. Studi pendahuluan, berupa studi literatur terhadap jurnal nasional dan internasional, serta laporan penelitian mengenai model praktik teori humanisme, kemampuan berpikir kritis, penyelesaian masalah dan motivasi berprestasi.
- b. Menentukan kelas yang akan dijadikan sampel penelitian.
- c. Melakukan diskusi dengan dosen strategi belajar mengajar mengenai jenis penelitian yang dilakukan yaitu deskriptif kuantitatif, dimana dosen di kelasnya langsung yang akan mengajarkan praktik teori humanisme sebelum pengambilan data sehingga tidak ada perlakuan dari peneliti.
- d. Menyusun perangkat pembelajaran untuk tiap kali pertemuan, baik untuk pembiasaan maupun untuk pengambilan data.
- e. Membuat dan menyusun instrumen penelitian (menerjemahkan instrumen berpikir kritis, memodifikasi instrumen pemecahan masalah dan, angket, format transkrip dokumentasi pembelajaran, dan RPS.
- f. Melakukan diskusi mengenai keabsahan instrumen berpikir kritis kepada pemilik resmi instrumen tersebut, kemudian diperiksa kesesuaian pengalihbahasaannya oleh ahli bahasa.

- g. Melakukan diskusi mengenai kesesuaian materi dengan indikator pemecahan masalah kepada dosen model.
- h. Melakukan uji coba instrumen penelitian
- i. Merevisi atau memperbaiki instrumen penelitian
- j. Meminta izin kepada instansi yang terkait sehubungan dengan penelitian yang diadakan.
- k. Menghubungi dosen model lebih lanjut untuk melakukan praktek pembelajaran teori humanisme di kelas.
- l. Melakukan observasi pada praktik pembelajaran teori humanisme selama tiga kali pertemuan oleh dosen kelasnya.
2. Tahap Pelaksanaan
Beberapa kegiatan yang dilakukan pada tahap pelaksanaan antara lain:
 - a. Membagikan angket motivasi berprestasi di kelas pada pertemuan pertama untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki mahasiswa.
 - b. Mengambil data penelitian pada pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh dosen model.
 - c. Melaksanakan observasi dilakukan oleh lima orang, yaitu satu orang sebagai peneliti itu sendiri untuk mengamati aktivitas mahasiswa selama kegiatan pembelajaran dan mengamati keterlaksanaan penggunaan praktik teori humanisme dan keempat orang lainnya mengamati aktivitas mahasiswa untuk setiap kelompok.
 - d. Selama pelaksanaan pembelajaran, peneliti menilai setiap kegiatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran, dari segi keterlaksanaan praktik teori humanisme, aktivitas dan sikap mahasiswa yang diobservasi dengan menggunakan rekaman video dan semua bendel dokumen dari masing-masing mahasiswa diobservasi untuk mengetahui pemecahan masalah dan berpikir kritis dari setiap pertemuan. Peneliti benar-benar mengobservasi dan menggambarkan semua proses yang terjadi dari awal pengambilan data sampai akhir pengambilan data.
 - e. Melakukan tes di kelas untuk mengetahui pemecahan masalah dan berpikir kritis. Di hari yang sama dilakukan pemberian angket kreativitas dan angket respon mahasiswa terhadap proses praktik teori humanisme.

3. Tahap Akhir
Beberapa kegiatan yang dilakukan pada tahap akhir antara lain.
 - a. Mengumpulkan data hasil penelitian berupa hasil pretest dan posttest, hasil penilaian keterlaksanaan kegiatan dosen dan mahasiswa, transkrip video dan hasil angket.
 - b. Mengolah dan analisis data hasil penelitian.
 - c. Membahas hasil temuan penelitian.
 - d. Menarik kesimpulan dan memberikan rekomendasi berdasarkan hasil penelitian mengenai aspek-aspek yang kurang memadai.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian deskriptif kuantitatif ini, teknik pengumpulan data yang utama dengan cara memberikan instrumen terstandar yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya kepada sampel mahasiswa. Dengan teknik pengumpulan data ini akan diperoleh data kuantitatif mengenai skor mahasiswa. Untuk melengkapi data kuantitatif tersebut agar lebih luas, mendalam dan bermakna, maka peneliti melakukan pengumpulan data kualitatif. Data kualitatif yang dikumpulkan terkait dengan peningkatan pemecahan masalah dan berpikir kritis

mahasiswa dengan dokumentasi pembelajaran dengan rekaman video, serta angket dosen dan mahasiswa. Secara ringkas, teknik pengumpulan data.

F. Teknik Pengolahan Data

Data-data yang telah dikumpulkan dan kemudian diolah untuk diinterpretasikan agar menjadi informasi yang penting untuk penelitian ini diantaranya adalah data hasil observasi keterlaksanaan praktik teori humanisme, data angket mahasiswa, dan transkrip video pembelajaran.

Data Angket

Pengolahan data angket dilakukan dengan mengklasifikasikan tanggapan mahasiswa yang menjadi responden yaitu jawaban "ya" dan "tidak". Jawaban tersebut dibuat dalam bentuk persentase. Angket ini diberikan untuk mengetahui gambaran tanggapan mahasiswa mengenai praktik teori humanisme.

HASIL PENELITIAN

Kegiatan penelitian dilaksanakan dengan mempraktikkan teori humanis dalam proses pembelajaran. Kemudian mahasiswa diberi angket untuk mengukur kemampuan inovasinya.

Tabel 1. Hasil Angket

NO	ASPEK PENILAIAN	PENILAIAN			
		SL	SR	KK	TP
1	Jika ada materi yang belum paham, saya selalu menanyakan kepada Dosen hingga paham benar.	140	218	60	40
2	Untuk memuaskan rasa ingin tahu terhadap suatu materi perkuliahan, saya juga banyak membaca di perpustakaan.	105	203	88	62
3	Jika ada materi perkuliahan yang sulit dimengerti, saya mengusulkan kepada Dosen untuk mengulang pembahasannya.	117	190	90	61
4	Ketika ada suatu hal yang menarik dan berhubungan dengan materi yang sedang diterangkan, saya menanyakannya kepada Dosen.	120	192	80	66
5	Selain kepada Dosen, saya juga memuaskan rasa ingin tahu saya terhadap materi perkuliahan kepada keluarga di rumah.	116	198	73	71
6	Kerja kelompok merupakan hal menyenangkan, karena saya dapat menyumbangkan banyak ide dalam kerja kelompok.	180	247	23	8
7	Jika Dosen mempersilahkan untuk berpendapat, maka saya akan menyampaikan pendapat sesuai kemampuan saya.	153	201	89	15
8	Jika ada permasalahan di kelas, saya akan menyampaikan ide untuk menyelesaikannya.	178	223	45	12

NO	ASPEK PENILAIAN	PENILAIAN			
		SL	SR	KK	TP
9	Jika Dosen meminta bantuan mahasiswa untuk membuat nyaman kelas, saya akan menyumbangkan ide.	116	234	74	34
10	Saya membuat model alat baru dalam kerja kelompok untuk memudahkan menjelaskan kepada teman-teman dan Dosen.	131	188	74	65
11	Jika tidak bisa membeli suatu media pembelajaran, saya membuat model yang sama dengan lebih sederhana.	105	193	96	64
12	Dosen meminta untuk melakukan suatu kerja ilmiah, saya memodifikasi cara yang ada untuk menjelaskannya.	112	173	121	52
13	Saya memakai pakaian yang bersih dan indah saat kuliah.	187	228	37	6
14	Saya senang melihat Dosen yang berpakaian rapi.	164	248	32	14
15	Jika ada masalah, saya menceritakan kepada teman dekat.	185	245	19	9
16	Jika ada masalah, saya menyempatkan untuk membahasnya dengan orang tua	169	224	49	16
17	Jika ada permasalahan di kelas, saya meminta pendapat Dosen.	118	244	67	29
18	Saya suka bercanda dengan teman-teman.	68	257	106	27
19	Saya menyukai Dosen yang suka melucu.	87	267	93	11
20	Jika ada teman yang melakukan <i>Bullying</i> , saya tidak mudah marah.	110	218	87	43
21	Jika teman melakukan kesalahan, saya akan memaafkannya.	164	210	78	6
22	Jika ada teman yang marah-marah tanpa alasan, saya tidak balas memarahinya.	57	221	106	74
23	Jika ada permasalahan yang sulit di pecahkan, saya akan meminta bantuan orang lain.	143	258	32	25
24	Jika suatu cara tidak dapat menyelesaikan suatu masalah, saya akan mencari cara lainnya.	143	274	28	13
25	Jika teman minta bantuan mencari pemecahan suatu masalah, saya akan mencari pemecahan semampunya.	197	177	67	17
26	Jika Dosen meminta menyelesaikan suatu masalah dengan cara lain, saya akan mencobanya.	149	289	12	8
27	Jika melakukan suatu kesalahan kepada teman, saya akan minta maaf.	140	302	13	3
28	Ada teman yang selalu berprestasi, saya memujinya dengan setulus hati.	231	196	23	8
29	Jika teman dekat saya berbuat curang kepada orang lain, saya berusaha menegurnya.	99	342	12	5
JUMLAH TOTAL		3984	6660	1774	864
RATA-RATA		137,38	229,66	61,17	29,79
PERSENTASE (%)		30%	50%	13%	7%

Keterangan:

SL: Selalu

SR: Sering

KK: Kadang-kadang

TP: Tidak Pernah

Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat dilihat bahwa aspek penilaian kreativitas mahasiswa untuk kategori selalu (SL) sebesar 30%, kategori sering (SR) sebesar 50%, kategori kadang-kadang (KK) sebesar 13% dan kategori tidak pernah (TP) sebesar 7%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penerapan teori humanisme berbasis literasi digital berpengaruh terhadap kemampuan inovasi mahasiswa PGSD FKIP Universitas Tadulako.

Adapun diagram hasil angket tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

Gambar 1. Diagram Hasil Angket

Berdasarkan gambar di atas, dapat dijelaskan bahwa persentase kreativitas mahasiswa sebesar 80% yang merupakan akumulasi dari persentas kategori selalu (50%) dan kategori sering (30%).

Kegiatan pembelajaran yang dirancang secara sistematis, tahap demi tahap secara ketat, sebagaimana tujuan-tujuan pembelajaran yang telah dinyatakan secara eksplisit dan dapat diukur, kondisi belajar yang diatur dan ditentukan, serta pengalaman-pengalaman belajar yang dipilih untuk mahasiswa, mungkin saja berguna bagi dosen tetapi tidak berarti bagi mahasiswa (Rogers dalam Snelbecker, 1974). Hal tersebut tidak sejalan dengan teori humanistik. Menurut teori ini, agar belajar bermakna bagi mahasiswa, diperlukan inisiatif dan keterlibatan penuh dari mahasiswa sendiri. Maka mahasiswa akan mengalami belajar eksperiensial (*experiential learning*). Pada teori humanistik, dosen diharapkan tidak hanya melakukan kajian bagaimana dapat mengajar yang baik, namun kajian mendalam justru dilakukan untuk menjawab pertanyaan bagaimana agar mahasiswa dapat belajar dengan baik. Jigna dalam jurnal CS Canada (2012) menekankan bahwa *"To learn well, we must give the students chances to develop freely"*.

Praktik teori humanisme memberikan kebebasan kepada mahasiswa untuk berinovasi ketika diminta untuk mempresentasikan materi yang telah

ditugaskan. Bahkan mahasiswa bebas memilih media apa yang akan mereka gunakan, sehingga kreativitas mereka untuk menciptakan berbagai bentuk media saat presentasi lebih efektif.

SIMPULAN

Praktik teori humanisme berpengaruh terhadap peningkatan literasi digital dan kemampuan inovasi mahasiswa PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tadulako. Dibuktikan dengan hasil angket yang menunjukkan 80% kemampuan inovasi mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Sutanto, 2004. *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif dan Pembelajaran Langsung terhadap Kompetensi Belajar Fisika ditinjau Tingkat Kecerdasan Emosional Mahasiswa*, Surakarta : Tesis Program Pascasarjana UNS.
- Anita Lie, 2005. *Mempraktekkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*, Jakarta: Grasindo.
- Anonim, 1994. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Belshaw, Douglas A.J. (2011). *What is digital literacy? A Pragmatic investigation*, thesis. United Kingdom
- Budi Usodo, 2008. *Teknik-teknik dalam Pembelajaran Kooperatif*, Surakarta :

- Makalah Diklat Penerapan Inovasi Model Pembelajaran di Hotel Solo Inn.
- Budiyono, 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Surakarta : UNS Press.
- _____, 2004. *Statistika untuk Penelitian*, Surakarta : UNS Press.
- Davies, Sarah (2015), Spotlight on digital capabilities:
<http://digitalcapability.jiscinvolve.org/wp/2015/06/05/spotlight-on-digital-capabilities/>, diakses tanggal 5 Oktober 2015
- Deakin Learning Futures (2013), Communication Skills:
http://www.deakin.edu.au/__data/assets/pdf_file/0017/38006/digital-literacy.pdf, diakses tanggal 5 Oktober 2015
- Dwi Atmojo Heri. (2002). *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar*, Surakarta, Tesis Program Pascasarjana UNS.
- Josh James (2014), Data Never Sleeps 2.0:
<https://www.domo.com/blog/2014/04/data-never-sleeps-2-0/>, diakses tanggal 5 Oktober 2015
- Jungwirth, Bernhard (2002), Information Overload: Threat or Opportunity?:
<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.461.2076&rep=rep1&type=pdf>, diakses tanggal 5 Oktober 2015
- Lee, S. (2014). Digital Literacy Education for the Development of Digital Literacy, 5(September), 29–43.
<http://doi.org/10.4018/ijdlc.2014070103>
- Marpaung. (2007). *Keterkaitan antara Pembelajaran Berdasar Masalah dengan Konstruktivisme*, Yogyakarta : Makalah Seminar Nasional Pendidikan Matematika tanggal 30 Agustus 2007 di Universitas Sanata Dharma.
- Mohammadyari, S., & Singh, H. (2015). Computers & Education Understanding the effect of e-learning on individual performance : The role of digital literacy. *Computers & Education*, 82, 11–25.
<http://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.10.025>
- Muhammad Nur, 2000. *Teori Belajar*, Surabaya : UNESA Press.
- Mulyadi HP, 2008. *Pembelajaran Aktif, Inovatif, Efektif dan Menyenangkan*, Surakarta : Makalah Seminar Nasional Inovasi Pembelajaran Matematika tanggal 16 April 2008 di Universitas Sebelas Maret.
- NetCraft and Internet Live Stats (2014), Total number of Websites:
<http://www.internetlivestats.com/total-number-of-websites/>, diakses tanggal 5 Oktober 2015
- Paul Suparno, 1997. *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Yogyakarta : Kanisius.
- Paul, Monty (2014), Delivering The New Primary Computing Curriculum:
<https://primaryblog.wordpress.com/2014/03/04/delivering-the-primary-computing-curriculum/>, diakses tanggal 5 Oktober 2015
- Priyanto, Ida Fajar (2010), Era Zettabyte dan Matinya Etika:
https://www.academia.edu/4095654/Era_Zettabyte_dan_matinya_Etika, diakses tanggal 30 September 2015
- _____, (2013), Nilai Informasi :
https://www.academia.edu/4553433/Nilai_Informasi, diakses tanggal 30 September 2015
- Saifuddin Azwar, 2000. *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sense, A. C. (2009). *Digital Literacy and Citizenship in the 21st Century*. San Francisco: Common Sense Media.
- Shopova, T. (2010). Digital Literacy Of Students And Its Improvement At The University, 7(2), 2–3.
<http://doi.org/10.7160/eriesj.2014.070201>.Introduction
- Slameto, 2003. *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, Robert E, 2005. *Cooperative Learning Theory and Practice, Second Edition*. Boston : Allyn and Bacon Publisher.
- Suharno, 2004. *Pendekatan Kooperatif dalam Pembelajaran Matematika ditinjau dari Kreativitas Mahasiswa*. *Jurnal Penelitian Pendidikan UNS Surakarta : Teknodika* Vol. 2 No. 4 September 2004.
- Sumarwoto, 2008. *Metode Pembelajaran Student Centered*, Jawa Pos on line,
<http://www.jawapos.co.id/index.php?>

- act=detail_c&id=320950, Kamis
tanggal 10 Januari 2008.
- Sutrisno, 2007. *Pembelajaran Kooperatif dengan Teknik Think Pair Share*, Jurnal Penelitian Pendidikan LPMP Semarang : Widayatama Vol. 4 No. 4 Desember 2007.
- Tim Ke BCS, Digital literacy and employability: <http://www.bcs.org/category/17854>, diakses tanggal 5 Oktober 2015
- Webpage FX (2014). The Internet in Real Time: <http://www.webpagefx.com/internet-real-time/>, diakses tanggal 5 Oktober 2015
- Wheeler, Steve (2012). Digital literacies for engagement in emerging online cultures. eLC Research Paper Series, 5, 14-25.
- Wright, Brian (2015), Top 10 Benefits of Digital Skills: <http://webpercent.com/top-10-benefits-of-digital-skills/>, diakses tanggal 5 Oktober 2015

URGENSI LITERASI DIGITAL ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 DI KALANGAN SISWA SEKOLAH DASAR

Rizky Kusuma Wardani ¹, Wahed Dussawal ²

PGSD STKIP Al Hikmah Surabaya
rizky.10107@gmail.com

Abstrak

Di era revolusi industri 4.0 saat ini, tantangan dunia pendidikan tidak hanya menitikberatkan pada kecerdasan intelektual siswa, namun juga mengedepankan nilai-nilai karakter sebagai dasar dalam mendidik anak. Salah satu permasalahan dunia pendidikan dalam era revolusi industri 4.0 adalah terkontaminasinya karakter peserta didik dengan mudah akibat banyaknya informasi yang mudah diperoleh dari berbagai media elektronik. Hal tersebut yang menjadi tantangan para pendidik dalam mengembangkan budaya literasi, khususnya literasi digital. Dalam pengembangan literasi digital membutuhkan kemampuan untuk menyaring informasi yang diperlukan, mengetahui, mengenali, mengidentifikasi, menganalisis, serta mengevaluasi penggunaan informasi tersebut secara efektif. Artikel ini bertujuan untuk mengetahui betapa pentingnya peran literasi digital bagi anak-anak milenial. Metode penulisan artikel ini menggunakan studi literatur dari berbagai sumber ilmiah yang berkaitan dengan permasalahan. Harapannya para pendidik dapat mengintegrasikan nilai-nilai karakter dalam peningkatan kemampuan literasi digital sehingga para peserta didik dapat bersikap lebih bijaksana dalam memilih dan memilah informasi secara tepat.

PENDAHULUAN

Sebagai bangsa yang besar, Indonesia harus mampu melakukan pengembangan program peningkatan budaya literasi sebagai prasyarat kecakapan hidup era revolusi industri 4.0 melalui tiga pilar pendidikan yang terintegrasi, mulai dari keluarga, sekolah, sampai dengan pemerintah. Penguasaan enam literasi dasar yang disepakati oleh *World Economic Forum* pada tahun 2015 menjadi sangat penting tidak hanya bagi peserta didik, tetapi juga bagi orang tua dan seluruh warga masyarakat. Enam literasi dasar tersebut mencakup literasi baca tulis, literasi digital, literasi sains, literasi numerasi, literasi finansial, dan literasi budaya dan kewargaan.

Abad 21 ditandai dengan digitalisasi pada berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Kemajuan teknologi di bidang pendidikan dimanfaatkan untuk alat presensi (kehadiran) guru/ karyawan tenaga kependidikan, tugas peserta didik, buku sumber bacaan (referensi), evaluasi pembelajaran dan masih banyak aspek lainnya. Konsep literasi digital dapat digunakan sebagai ukuran kualitas kerja peserta didik di lingkungan digital, dan memberi tantangan bagi pengembang sarana komunikasi agar lebih efektif dalam merancang lingkungan yang lebih berorientasi pengguna. Mengingat pesatnya perkembangan teknologi digital, setiap orang harus dapat menggunakan berbagai keterampilan literasi digital yang dimilikinya, baik keterampilan teknis, kognitif, dan sosiologis untuk melakukan tugas dan memecahkan permasalahan yang dihadapi (Eshet & Alkalai, 2004).

Mengingat siswa sekolah dasar merupakan pondasi utama dalam memperoleh pengetahuan secara formal sehingga baik buruknya pengetahuan yang mereka miliki akan sangat berpengaruh pada kemampuan mereka dalam kehidupan sehari-hari serta pada saat mereka melanjutkan studi ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Oleh karena itu, pengenalan dan program peningkatan literasi digital sangat diperlukan khususnya bagi siswa di sekolah dasar guna untuk memberikan pengetahuan dan mengatasi sejumlah besar informasi yang beredar agar tidak mudah tertipu dengan berita/ informasi yang beredar. Literasi digital mampu melatih siswa untuk meningkatkan

berbagai pengetahuan seperti: pemecahan masalah, pembelajaran mandiri, pemikiran kritis, kreativitas, strategi, meta-kognisi, pemikiran reflektif, keterampilan diskusi sosial, kerja tim, dan keterampilan pribadi, seperti ketekunan, keingintahuan dan inisiatif.

Landasan Teori

A. Literasi Digital

Perkembangan teknologi informasi saat ini berdampak pada kemudahan pengguna dalam mengakses informasi yang dibutuhkan. Akan tetapi, akses informasi yang mudah tersebut tidak hanya mempunyai pengaruh yang baik namun juga membawa pengaruh buruk bagi pengguna karena informasi yang mereka dapatkan belum tentu valid atau benar adanya. Hal tersebut dikarenakan teknologi informasi juga memberikan kemudahan kepada pengguna yang tidak bertanggung jawab untuk dapat memanipulasi atau bahkan mengeksploitasi data yang ada. Sehingga, siswa sebagai salah satu pengguna teknologi informasi perlu dibekali kemampuan literasi digital.

Menurut Paul Gilster (1997), literasi digital dapat diartikan sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang sangat luas yang diakses melalui piranti komputer. Sedangkan, UNESCO berpendapat bahwa konsep literasi digital dapat menaungi dan menjadi landasan penting khususnya bagi kemampuan memahami perangkat teknologi, informasi, dan komunikasi. Misalnya, pada kemampuan teknis dalam Literasi TIK (*ICT Literacy*) memungkinkan keterlibatan aktif dari komponen masyarakat agar sejalan dengan perkembangan budaya serta pelayanan masyarakat berbasis digital.

Karakteristik literasi digital tidak hanya mengacu pada keterampilan operasi dan menggunakan berbagai perangkat teknologi informasi dan komunikasi (perangkat keras dan perangkat lunak), tetapi juga untuk proses "membaca" dan "memahami" isi dari perangkat teknologi serta proses "menciptakan" dan "menulis" menjadi sebuah pengetahuan baru (Kurnianingsih, 2017).

Literasi digital merupakan perkembangan kemajuan teknologi baru pada dunia baca tulis. Seluruh informasi

dengan mudah dan cepat dapat diperoleh melalui media sosial. Semua berita disajikan dengan cepat, meski terkadang tidak akurat, karena kecepatan pemberitaan yang terpenting. Berbagai situs berita bermunculan, akun-akun komunitas bermunculan, dan sebagainya. Intinya berbagi informasi, baik mengenai orang lain maupun diri.

Perkembangan teknologi dan informasi saat ini telah membawa pengguna memasuki dunia literasi digital. Literasi digital sudah menjadi sesuatu yang tidak asing lagi bagi mereka, baik di bidang akademik maupun non akademik. Salah satu alternatif yang terkait dengan literasi digital adalah beralihnya bahan bacaan dari yang semula bacaan fisik (*hardcopy*) menjadi bacaan digital (*softcopy*). Prinsip dari literasi digital adalah memudahkan para pembaca dalam mengakses informasi kapanpun dan dimanapun informasi itu dibutuhkan, tentunya dalam hal ini pembaca menggunakan perangkat atau piranti yang dapat terhubung ke jaringan internet (Puspito, 2017).

B. Literasi Digital di Kalangan Siswa Sekolah Dasar

Keterampilan literasi merupakan keterampilan yang harus dimiliki oleh setiap individu, dalam hal ini khususnya adalah para siswa. Namun, berdasarkan hasil survei yang dilakukan PISA ditemukan bahwa kebiasaan literasi belum membudaya di kalangan siswa sekolah dasar. Menurut Akbar (2017), perkembangan teknologi informasi menuntut kesadaran siswa akan pentingnya literasi digital. Keterampilan literasi yang baik dapat membuka jalan untuk keterampilan berbahasa lainnya, seperti menyimak, berbicara, dan menulis. Selain itu, literasi yang baik dapat mengasah kemampuan seperti berpikir kritis, kreatif, inovatif, serta dapat menumbuhkan budi pekerti siswa (Kemdikbud, 2017:45).

Membaca merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh anak karena anak dapat belajar tentang berbagai bidang ilmu pengetahuan melalui membaca. Membaca dan menulis merupakan kemampuan dasar yang penting dan harus dikuasai oleh anak pada usia sekolah dasar. Sehingga anak usia dini dituntut untuk mau belajar membaca. Guru juga harus memberikan metode pembelajaran yang tepat untuk perkembangan kemampuan membaca/

literasi pada anak melalui media digital yang kini sudah menjadi bagian dari permainan anak (Wahyunigtiyas, 2018).

Budaya literasi pada jenjang sekolah dasar merupakan dasar penentu keberhasilan dalam kegiatan belajar siswa selanjutnya. Pentingnya kemampuan literasi anak sekolah dasar dapat memberikan informasi terkait kesulitan baik membaca maupun menulis. Upaya membangun peningkatan budaya literasi didukung oleh pemerintah yang tercantum dalam Permendikbud Nomor 23 Tahun 2015 yang berisi tentang Penumbuhan Budi Pekerti, Pusat Pembinaan, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa (Badan Bahasa), Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mempunyai program unggulan bernama "Gerakan Literasi Bangsa (GLB)" yang mempunyai tujuan untuk menumbuhkan budi pekerti generasi bangsa, khususnya anak-anak melalui program peningkatan budaya literasi.

Begitu pentingnya budaya literasi bagi anak-anak, sehingga implementasi literasi digital di sekolah dasar perlu ditanamkan melalui proses pembelajaran yang terstruktur, atau setidaknya terintegrasi dengan proses pembelajaran. Hal tersebut bertujuan agar ada pengawasan terhadap penggunaan media-media digital. Pengawasan tersebut perlu dilakukan karena adanya penyebaran informasi yang belum tentu benar atau valid. Budaya literasi digital harus terfasilitasi dengan baik di ruang kelas maupun lingkungan sekolah, sehingga pemanfaatannya harus dilakukan secara maksimal untuk dapat meningkatkan kecakapan kognitif, bahasa, sosial, visual, dan spiritual. Pelaksanaan program literasi digital dalam Gerakan Literasi Bangsa, diharapkan dapat memberi keuntungan bagi warga sekolah, khususnya siswa agar dapat mencari sumber informasi yang dapat dipertanggungjawabkan.

C. Manfaat Literasi Digital

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran memberikan keuntungan besar terhadap layanan pada para peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran yang ditetapkan dapat tercapai. Pischetola (2011) mengemukakan peran teknologi dalam pembelajaran berdasarkan kemudahan mengakses informasi, antara lain sebagai berikut.

1. Informasi melalui internet jauh lebih mudah diakses serta dapat terlengkapi oleh berbagai sumber dan kontribusi orang lain. Hal tersebut berarti terdapat pembelajaran eksplorasi saat pencarian informasi. Oleh karena itu, dibutuhkan konsentrasi, pemahaman, serta seleksi yang mendalam dalam mencari informasi yang lebih efektif,
2. Berkas adanya teknologi, pembelajaran lebih berorientasi kepada proses daripada berorientasi konten. Siswa tidak seharusnya mempelajari metode ilmiah sebagai prosedur tetap, melainkan mendapatkan keterampilan memecahkan masalah dan penalaran informal yang terkait dengan pekerjaan ilmiah. Disinilah para pendidik berperan dalam mengatasi masalah yang ada.

Menurut Kemdikbud (2017) menjadi seorang literat digital dapat berarti bahwa seorang literat dapat memproses berbagai informasi yang diperolehnya, dapat memahami pesan dan berkomunikasi efektif dengan orang lain dalam berbagai bentuk. Dalam hal ini, bentuk yang dimaksud termasuk menciptakan, mengolaborasi, mengomunikasikan, dan bekerja sesuai dengan aturan etika, dan memahami kapan dan bagaimana teknologi harus digunakan agar efektif untuk mencapai tujuan. Dalam hal ini termasuk kesadaran serta pola berpikir kritis terhadap berbagai dampak baik positif maupun negatif yang mungkin terjadi akibat penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Seseorang yang memahami literasi digital, dapat memacu dirinya untuk beralih dari konsumen informasi yang pasif menjadi produsen aktif, baik secara individu maupun sebagai bagian dari masyarakat. Apabila generasi muda kurang dapat menguasai kompetensi digital, hal ini dapat berisiko bagi mereka untuk tersisih dalam persaingan memperoleh partisipasi demokrasi, interaksi sosial, dan pekerjaan.

Literasi digital mampu menciptakan tatanan masyarakat dengan pandangan dan pola-pikir yang kritis-kreatif. Mereka tidak akan mudah termakan oleh isu yang provokatif, menjadi korban informasi hoaks, atau korban penipuan yang berbasis digital. Dengan demikian, kehidupan sosial dan budaya masyarakat akan cenderung aman dan kondusif. Salah satu indikator pencapaian dalam bidang pendidikan dan kebudayaan yaitu keberhasilan membangun budaya literasi

digital di kalangan peserta didik. Oleh karena itu, dalam membangun budaya literasi digital diperlukan keterlibatan serta peran aktif masyarakat dan pemerintah secara bersama-sama.

D. Kegiatan yang Mendukung Peningkatan Literasi Digital

Literasi digital di lingkungan sekolah harus dikembangkan sebagai metode pembelajaran yang terintegrasi dalam kurikulum atau minimal terhubung dengan sistem belajar mengajar. Keterampilan literasi digital siswa perlu ditingkatkan, begitu pula dengan guru. Pengetahuan dan kreativitas guru perlu ditingkatkan dalam proses pengajaran literasi digital. Sedangkan tugas kepala sekolah adalah memfasilitasi guru atau tenaga kependidikan dalam mengembangkan program budaya literasi digital sekolah. Kegiatan yang dapat mendukung peningkatan literasi digital menurut Kemdikbud (2017:14) adalah:

1. Memperkuat kemampuan pendidik
Penguatan kemampuan pendidik literasi di lingkungan sekolah lebih ditekankan pada pelatihan kepala sekolah, pengawas, guru, dan tenaga kependidikan tentang konsep serta pelaksanaan literasi digital. Pelatihan-pelatihan tersebut terkait dengan penggunaan atau pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pengembangan sekolah.
2. Meningkatkan jumlah dan ragam buku/ bahan bacaan di perpustakaan sekolah
Untuk mendukung program literasi digital di sekolah salah satunya adalah menambah bahan bacaan literasi digital di perpustakaan sekolah, menyediakan situs-situs edukatif sebagai sumber belajar warga sekolah, menggunakan aplikasi-aplikasi edukatif sebagai sumber belajar warga sekolah, serta membuat/ mengkreasi mading sekolah dan mading kelas dengan informasi-informasi yang terbaru.
3. Memperluas akses sumber belajar bermutu
Perluasan akses sumber belajar dapat dilakukan dengan cara menyediakan komputer dan akses internet di

lingkungan sekolah serta menyediakan informasi kependidikan melalui media digital. Salah satunya dengan cara mengelola *website* sekolah. *Website* sekolah harus dikelola dengan sangat baik dan berisi tentang informasi-informasi terbaru dari kegiatan-kegiatan yang ada di sekolah.

4. Meningkatkan pelibatan publik
Pemerintah bekerja sama dengan sekolah untuk melakukan diskusi atau *sharing session* bersama para ahli atau pakar IPTEK misalnya terkait dengan aplikasi-aplikasi pendidikan. Tidak hanya itu saja, sekolah dapat melakukan penguatan literasi digital melalui forum orang tua.

PEMBAHASAN

Perkembangan teknologi yang pesat tidak hanya pada perangkat keras seperti komputer, namun perangkat lunak juga mengalami kemajuan yang pesat. Banyak aplikasi bermunculan untuk dapat mempermudah pekerjaan manusia, misalnya untuk mengedit film, audio, foto, gambar, atau bahkan aplikasi berbentuk *Microsoft office*. Penggunaan media digital yang mudah membuat peran teknologi semakin tak tertandingi. Bahkan saat ini, peran komputer atau laptop, perlahan-lahan mulai tergantikan oleh penggunaan gawai (*mobilephone*) dalam pemanfaatan media digital diiringi dengan peningkatan jaringan internet yang semakin berkembang pesat.

Dengan adanya perkembangan teknologi yang begitu pesatnya, penting bagi setiap individu memahami bahwa literasi digital merupakan hal penting yang dibutuhkan untuk dapat berpartisipasi di era modern sekarang ini. Literasi digital juga sama pentingnya dengan menulis, membaca, berhitung, atau disiplin ilmu lainnya. Generasi milenial yang tumbuh dalam kecanggihan teknologi digital mempunyai pola berpikir yang berbeda dengan generasi masa-masa sebelumnya. Oleh karena itu, generasi saat ini hendaknya dapat bertanggung jawab terhadap bagaimana menggunakan teknologi secara bijak dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Teknologi digital memungkinkan orang untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan keluarga dan teman dalam kehidupan sehari-hari. Sayangnya, dunia maya saat ini semakin

dipenuhi konten berbau berita bohong, ujaran kebencian, dan radikalisme, bahkan praktik-praktik penipuan. Keberadaan konten negatif yang merusak ekosistem digital saat ini hanya bisa ditangkal dengan membangun kesadaran dari tiap-tiap individu.

Mengingat siswa SD merupakan fondasi utama dalam memperoleh pengetahuan secara formal sehingga baik buruknya pengetahuan yang mereka miliki akan sangat berpengaruh pada kemampuan mereka dalam kehidupan sehari-hari serta pada saat melanjutkan studi ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Oleh karena itu literasi digital sangat diperlukan khususnya pada siswa di Sekolah Dasar guna untuk memberikan pengetahuan dan mengatasi sejumlah besar informasi, seperti: pemecahan masalah, pemikiran kritis, kreativitas, pembelajaran mandiri, strategi, meta-kognisi, pemikiran reflektif, keterampilan diskusi sosial, kerja tim, dan keterampilan pribadi, seperti ketekunan, keingintahuan dan inisiatif.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Astuti, dkk (2014) menyatakan bahwa dari segi akses media, anak-anak dengan keluarga yang tidak memiliki komunitas parenting cenderung pasif berhadapan dengan media. Para orang tua bahkan tidak mampu menjelaskan perilaku anak dalam bermedia. Sehingga, berimplikasi terhadap kesadaran/ pemahaman orang tua terhadap regulasi anak dalam bermedia. Banyak orang tua yang mengkhawatirkan aktivitas penggunaan online internet membuat anak mendapatkan pengetahuan yang tidak seharusnya mereka dapatkan. Ini merupakan salah satu pandangan yang beredar di masyarakat. Tentu hal tersebut akan berbeda jika dalam pelaksanaan penggunaan internet online anak-anak mendapatkan pengawasan dan pembimbingan langsung dari orang tua.

Menghadapi permasalahan ini, peran orangtua dan guru sangat diperlukan. Jika guru merupakan sosok pembimbing yang dapat mengarahkan anak di sekolah, maka orangtua merupakan jembatan yang memperantarai interaksi antara media dan anak dalam konteks yang lebih luas (Astuti dkk, 2014). Melalui pembekalan prinsip-prinsip *media literacy* yang berfokus pada kesadaran dan kemampuan menggunakan media, orangtua dapat membantu anak memanfaatkan media dalam cara yang

paling positif, sehingga anak selaku pengguna media bebas dari kecanduan maupun cengkeraman manipulasi media

SIMPULAN

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran memberikan keuntungan besar terhadap layanan pada para peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran yang ditetapkan dapat tercapai. Menjadi seorang literat digital dapat berarti bahwa seorang literat dapat memproses berbagai informasi yang diperolehnya, dapat memahami pesan dan berkomunikasi efektif dengan orang lain dalam berbagai bentuk. Literasi digital mampu menciptakan tatanan masyarakat dengan pandangan dan pola-pikir yang kritis-kreatif. Mereka tidak akan mudah termakan oleh isu yang provokatif, menjadi korban informasi hoaks, atau korban penipuan yang berbasis digital. Dengan demikian, kehidupan sosial dan budaya masyarakat akan cenderung aman dan kondusif. Salah satu indikator pencapaian dalam bidang pendidikan dan kebudayaan yaitu keberhasilan membangun budaya literasi digital di kalangan peserta didik. Oleh karena itu literasi digital sangat diperlukan khususnya pada siswa di Sekolah Dasar guna untuk memberikan pengetahuan dan mengatasi sejumlah besar informasi, seperti: pemecahan masalah, pemikiran kritis, kreativitas, pembelajaran mandiri, strategi, meta-kognisi, pemikiran reflektif, keterampilan diskusi sosial, kerja tim, dan keterampilan pribadi, seperti ketekunan, keingintahuan dan inisiatif. Dalam membangun budaya literasi digital pun tidaklah mudah, diperlukan keterlibatan serta peran aktif baik dari orang tua, pihak sekolah, masyarakat, maupun pemerintah secara bersama-sama dalam mensukseskan gerakan literasi digital ini..

DAFTAR PUSTAKA

- Pischetola, M. (2011). *Digital Media and Learning Evolution: A Research on Sustainable Local Empowerment*. *Global Media Journal Volume 11, Issue 18*, Pp. 1-11.
- Kemdikbud. 2017. *Materi Pendukung Literasi Digital*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sujana, Atep. dan Dewi Rahmawati. (2019). *Literasi digital abad 21 bagi mahasiswa PGSD: apa, mengapa, dan bagaimana*.
- Seminar Nasional: Membangun Generasi Emas 2045 yang Berkarakter dan Melek IT. Vol. 1 No. 1 Tahun 2019. Paper 003.
- Akbar. (2017). *Membudayakan Literasi Dengan Program 6M Di Sekolah Dasar*. Vol. 3 No. 1
- Eshet., & Alkalai. (2004). *Digital Literacy: A Conceptual Framework for Survival Skills in the Digital Era*. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 13(1),93-106.
- Puspito. (2017). *Implementasi Literasi Digital Dalam Gerakan Literasi Sekolah*.
- Wahyuningtiyas. (2018). Implementasi Literasi Digital Melalui Metode Multisensori dalam Pendidikan Anak Usia Dini
- Kurnianingsih. (2017). Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Digital bagi Tenaga Perpustakaan Sekolah dan Guru di Wilayah Jakarta Pusat Melalui Pelatihan Literasi Informas. *Jurnal pengabdian kepada Masyarakat*, Vol. 3, No. 1.
- Permendikbud Nomor 23 Tahun 2015. *Penumbuhan Budi Pekerti, Pusat Pembinaan, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa (Badan Bahasa)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Astuti, Santi Indra. dkk. (2014). *Anak, Media, dan Orangtua: Melacak Praktik Bermedia Anak di Tengah Keluarga*. *Prosiding SNaPP Sosial, Ekonomi, dan Humaniora*. Bandung: Universitas Islam Bandung.

PENGUKURAN KARAKTER TELADAN MAHASISWA CALON GURU SEKOLAH DASAR PRA- PERKULIAHAN HABITUASI

Slamet Widodo & Muchlisin

PGSD STKIP Al Hikmah

slamet.10050@gmail.com

Abstrak

Pengukuran karakter teladan (terampil, empati, loyal, antusias, dedikatif, apresiatif, dan nasionalis) bagi mahasiswa calon guru SD sebelum perkuliahan habituasi sangat penting untuk dilakukan, karena dapat menentukan tindakan yang paling tepat dalam perkuliahan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan potensi awal karakter teladan mahasiswa calon guru SD. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif, dengan instrumen penelitian menggunakan lembar observasi, sedangkan teknik analisis data menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa calon guru SD sebanyak 12 orang di semester 1. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa karakter teladan mahasiswa calon guru SD perlu ditingkatkan. Peningkatan tersebut ditekankan dalam semua aspek teladan, karena dari semua skor belum ada mahasiswa yang mencapai skor sangat tinggi. Aspek-aspek yang perlu ditingkatkan adalah 1. Terampil menyimak segala hal dengan kritis, 2. Peka terhadap segala hal, 3. Menjaga kepercayaan yang diberikan, 4. Mudah membantu orang lain, 5. Ikhlas dalam mengerjakan apapun, 6. Ceria dalam mengerjakan tugas, 7. Selalu bertindak sesuai aturan, 8. Siap mengerjakan segala tugas yang diberikan, 9. Memberikan respon positif terhadap segala situasi, 10. Paham wawasan nusantara, dan 11. Berbahasa Indonesia yang baik dan benar.

Kata kunci: pengukuran karakter, karakter teladan, mahasiswa calon guru SD, habituasi

PENDAHULUAN

Misi pemerintah dalam membangun SDM bangsa melalui kurikulum 2013 adalah membentuk SDM unggul yang berkarakter. Hal tersebut terbukti dengan penerapan kurikulum 2013 yang menekankan pembentukan karakter. Pembelajaran tidak hanya fokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga fokus pada delapan belas karakter bangsa, yakni a) religius, b) jujur, 3) toleransi, 4) disiplin, 5) kerja keras, 6) kreatif, 7) mandiri, 8) demokratis, 9) rasa ingin tahu, 10) semangat kebangsaan, 11) cinta tanah air, 12) menghargai prestasi, 13) komunikatif, 14) cinta damai, 15) gemar membaca, 16) peduli lingkungan, 17) peduli sosial, dan 18) tanggung jawab, (Salahudin dan Alkrienciehie, 2013).

Pendidikan adalah cara yang efektif dalam membangun SDM yang unggul dan berkarakter, karena melalui pendidikan dapat dilakukan secara massif, sistematis, dan terstruktur. Program yang digelontorkan pemerintah dapat diaplikasikan secara menyeluruh dari atas ke bawah pada semua lembaga pendidikan. Melalui pendidikan juga, generasi bangsa dapat berkarakter sampai suatu saat peserta didik berperan menjadi masyarakat dan pemimpin bangsa.

Sebelum membentuk siswa yang unggul dan berkarakter maka diperlukan guru yang unggul dan berkarakter. Guru memiliki peran sentral yang tidak tergantikan seperti pekerjaan yang lainnya, karena peran guru selain mentransfer ilmu pengetahuan juga sebagai pembentuk karakter peserta didik. Hal tersebut membuktikan walaupun perubahan zaman memasuki revolusi industri 4.0, guru masih tetap dibutuhkan dan tidak bisa digantikan dengan adanya teknologi.

Salah satu cara membentuk calon guru berkarakter yaitu melalui habituasi. Walaupun kebanyakan penelitian tentang habituasi banyak diterapkan bagi siswa sekolah, hal ini dapat diterapkan pada tingkat mahasiswa. Habituasi dapat diimplementasikan pada siswa baik di lingkungan sekolah maupun rumah, (Suminar, 2019). Habituasi merupakan mata kuliah pembiasaan karakter yang dikhususkan untuk mahasiswa calon guru sekolah dasar. Karakter tersebut adalah teladan (terampil, empati, loyal, antusias, dedikatif, apresiatif, dan nasionalis). Dalam mata kuliah tersebut mahasiswa membuat target habituasi untuk kemudian dijadikan kebiasaan selama satu semester. Hal tersebut relevan dengan

kebutuhan sebagai seorang calon guru berkualitas. Karakter harus dipraktikkan dengan aspek yang relevan, (Danaci & Yükselen, 2014).

Supaya pembentukan habituasi berjalan maksimal dan efektif maka perlu dilakukan pengukuran. Pengukuran ini bertujuan untuk memetakan kondisi awal karakter teladan mahasiswa calon guru SD. Fokus pendidikan karakter adalah untuk meningkatkan dan mengembangkan kecerdasan karakter, (Baehr, 2017). Tingkatan karakter teladan mahasiswa akan dapat diklasifikasikan dalam golongan sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi. Hasil klasifikasi tersebut dapat dijadikan sebagai acuan untuk menentukan materi perkuliahan. Bimbingan dan pelatihan yang diberikan akan disesuaikan dengan tingkat karakter teladan yang diperoleh.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan capaian awal karakter teladan mahasiswa calon guru SD. Penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai pengembangan ilmu pendidikan karakter. Selain itu, bahwa membentuk peserta didik yang berkarakter dimulai dari gurunya terlebih dahulu. Melalui keteladanan guru yang berkarakter maka akan mudah dicontoh oleh siswa. Guru tidak hanya cerdas dalam teori keimuan tetapi juga cerdas dalam memberikan contoh yang baik dalam berkarakter.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain penelitian survei dengan pendekatan kualitatif. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa calon guru SD sebanyak 12 mahasiswa di Surabaya. Metode pengumpulan data yang digunakan yakni survei, sedangkan instrumen pengumpulan data menggunakan lembar survei teladan. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini disajikan data hasil survei karakter teladan mahasiswa.

Tabel 1 Hasil Survei Karakter Teladan Mahasiswa

No	Aspek Teladan	Rata- rata	Keterangan	Rata-rata per aspek
Terampil				
1	Terampil mengerjakan semua tugas	3,416667	Sedang	3
2	Terampil menyelesaikan semua masalah	3,083333	Sedang	
3	Terampil berkomunikasi dengan lancar kepada siapapun	3	Sedang	
4	Terampil menyimak segala hal dengan kritis	2,5	Rendah	
Empati				
1	Memahami perasaan dan kebutuhan orang lain	3,833333	Tinggi	3,7
2	Menghargai perbedaan orang lain	4,25	Tinggi	
3	Mampu merasakan yang dialami orang lain	3,666667	Tinggi	
4	Peduli terhadap orang lain dan lingkungan	3,833333	Tinggi	
5	Peka terhadap segala hal	3,25	Sedang	
Loyal				
1	Mandiri dalam menyelesaikan tugas	3,333333	Sedang	3,6
2	Menyelesaikan tugas dengan tuntas	3,333333	Sedang	
3	Menjaga kepercayaan yang diberikan	3,833333	Tinggi	
4	Mudah membantu orang lain	4,25	Tinggi	
5	Cekatan dalam menyelesaikan tugas	3,416667	Sedang	
6	Ikhlas dalam mengerjakan apapun	3,833333	Tinggi	
Antusias				
1	Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi	4,25	Tinggi	3,7
2	Berenergi dan bersemangat	3,916667	Tinggi	
3	Peduli terhadap lingkungan	3,583333	Tinggi	
4	Berkompetisi dalam kebaikan	3,916667	Tinggi	
5	Ceria dalam mengerjakan tugas	3	Sedang	
Dedikatif				
1	Selalu bertindak sesuai aturan	3,75	Tinggi	3,8
2	Rela berkorban dalam kebaikan	4,25	Tinggi	
3	Siap mengerjakan segala tugas yang diberikan	3,666667	Tinggi	
Apresiatif				
1	Menghargai pendapat orang lain	4,166667	Tinggi	4,1
2	Mengapresiasi karya orang lain dan diri sendiri	4,333333	Tinggi	
3	Memberikan respon positif terhadap segala situasi	3,666667	Tinggi	
4	Sopan santun kepada siapapun	4,333333	Tinggi	
5	Selalu menyayangi siapapun	4,416667	Tinggi	
Nasionalis				
1	Paham wawasan nusantara	3,25	Sedang	3,5
2	Berbahasa Indonesia yang baik dan benar	3,916667	Tinggi	

Dalam tabel tersebut, aspek **keterampilan** mahasiswa 3 dengan kategori sedang. Artinya aspek keterampilan mahasiswa masih kelompok menengah. Dalam sub indikator keterampilan nomor 1 mahasiswa tergolong sedang, dengan pemerolehan nilai sebesar 3,4. Sementara itu, dalam sub indikator keterampilan nomor 4 memperoleh nilai sebesar 2,5, dengan kategori rendah. Sedangkan keseluruhan aspek keterampilan mahasiswa memperoleh skor 3 dengan kategori sedang. Oleh karena itu, aspek keterampilan mahasiswa masih dibutuhkan peningkatan, khususnya pada aspek nomor 4 yaitu terampil menyimak segala hal dengan kritis.

Dalam aspek **empati**, mahasiswa memperoleh skor 3,7 dengan kategori sedang. Sub aspek empati nomor 1, 2, 3, dan 4 mahasiswa memperoleh skor dengan kategori tinggi, sedangkan sub aspek empati nomor 5

mahasiswa memperoleh skor dengan kategori sedang. Oleh karena itu, sub aspek empati nomor 5 yakni peka terhadap segala hal perlu ditingkatkan, walaupun skor rata-rata memperoleh skor 3,7.

Untuk aspek **loyal**, pemerolehan skor mahasiswa adalah 3,6 dengan kategori sedang. Pada sub aspek loyal nomor 1, 2, dan 5, pemerolehan skor mahasiswa dikategorikan sedang. Sementara itu, pada aspek 3, 4, dan 6, pemerolehan skor mahasiswa dikategorikan tinggi. Oleh karena itu, untuk 3, 4, dan 6 masih perlu ditingkatkan kemandirian dalam menyelesaikan tugas, ketuntasan dalam menyelesaikan tugas, dan cekatan dalam menyelesaikan tugas.

Aspek **antusias** mahasiswa secara keseluruhan memperoleh skor 3,7 dengan kategori sedang. Pada sub aspek nomor 5 saja mahasiswa memperoleh skor 3 dengan

kategori sedang, sedangkan sub aspek antusias mahasiswa nomor 1, 2, 3, dan 4 memperoleh skor dengan kategori tinggi. Oleh karena itu, mahasiswa perlu ditingkatkan sikap ceria dalam mengerjakan tugas.

Dedikatif mahasiswa, skor rata-rata memperoleh 3,8 dengan kategori tinggi. Semua sub aspek mahasiswa, baik sub aspek dedikatif 1, 2, maupun 3 semuanya dikategorikan tinggi. Walaupun tinggi, aspek dedikatif mahasiswa masih perlu ditingkatkan lagi, terutama pada sub aspek 1 dan 3 karena masih belum mencapai skor bulat 4. Oleh karena itu, mahasiswa perlu ditingkatkan lagi dalam hal bertindak sesuai aturan, dan kesiapan dalam mengerjakan tugas yang diberikan.

Pada aspek **apresiatif**, pemerolehan skor keseluruhan mencapai rata-rata 4,1 dengan kategori tinggi. Subaspek apresiatif yang memperoleh skor tinggi adalah nomor 1

sampai dengan 5. Walaupun semua subaspek apresiatif tersebut dikatakan tinggi, tetapi masih ditemukan skor yang mencapai ambang batas minimal yakni 3,6 pada subaspek nomor 3. Oleh karena itu, mahasiswa juga perlu ditingkatkan lagi dalam memberikan respon positif terhadap segala situasi.

Pada aspek **nasionalis**, skor rata-rata mahasiswa mencapai skor 3,5 dengan kategori sedang. Dalam subaspek nasionalis nomor 1, mahasiswa memperoleh skor 3,2 dengan kategori sedang, sedangkan aspek nomor 2, mahasiswa memperoleh skor 3,9 dengan kategori tinggi. Dalam aspek ini, mahasiswa masih perlu ditingkatkan dalam aspek wawasan kebangsaan dan keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar.

Hasil semua aspek pengukuran karakter teladan mahasiswa dapat dianalisis dalam tabel berikut ini.

Tabel 2 Hasil Survei Karakter Teladan Mahasiswa yang Perlu Ditingkatkan dengan Perhatian Lebih Besar

No	Aspek Teladan	Keterangan
Terampil		
4	Terampil menyimak segala hal dengan kritis	Perlu ditingkatkan
Empati		
5	Peka terhadap segala hal	Perlu ditingkatkan
Loyal		
3	Menjaga kepercayaan yang diberikan	Perlu ditingkatkan
4	Mudah membantu orang lain	Perlu ditingkatkan
6	Ikhlas dalam mengerjakan apapun	Perlu ditingkatkan
Antusias		
5	Ceria dalam mengerjakan tugas	Perlu ditingkatkan
Dedikatif		
1	Selalu bertindak sesuai aturan	Perlu ditingkatkan
3	Siap mengerjakan segala tugas yang diberikan	Perlu ditingkatkan
Apresiatif		
3	Memberikan respon positif terhadap segala situasi	Perlu ditingkatkan
Nasionalis		
1	Paham wawasan nusantara	Perlu ditingkatkan
2	Berbahasa Indonesia yang baik dan benar	Perlu ditingkatkan

Dalam tabel 2 secara keseluruhan semua aspek karakter teladan mahasiswa masih membutuhkan peningkatan. Hal tersebut dilakukan karena jawaban mahasiswa menunjukkan nilai yang kurang. Dari hasil ini, dapat diperoleh gambaran bahwa karakter teladan mahasiswa yang masih rendah harus ditingkatkan dalam perkuliahan habituasi.

SIMPULAN

Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa karakter teladan mahasiswa calon guru SD perlu ditingkatkan. Peningkatan tersebut

ditekankan dalam semua aspek teladan, karena dari semua skor belum ada mahasiswa yang mencapai skor sangat tinggi. Aspek-aspek yang perlu ditingkatkan adalah 1. Terampil menyimak segala hal dengan kritis, 2. Peka terhadap segala hal, 3. Menjaga kepercayaan yang diberikan, 4. Mudah membantu orang lain, 5. Ikhlas dalam mengerjakan apapun, 6. Ceria dalam mengerjakan tugas, 7. Selalu bertindak sesuai aturan, 8. Siap mengerjakan segala tugas yang diberikan, 9. Memberikan respon positif terhadap segala situasi, 10.

Paham wawasan nusantara, dan 11. Berbahasa Indonesia yang baik dan benar.

Saran yang dapat diberikan adalah seharusnya perkuliahan ditekankan pada target pencapaian. Target tersebut kemudian di turunkan menjadi jadwal harian dan *time line*, tujuannya adalah untuk menentukan langkah konkrit yang harus dilakukan mahasiswa selama satu semester. Sementara itu, proses pengontrolan dari pelaksanaan target tersebut dilakukan dengan metode bimbingan *person to person*.

DAFTAR PUSTAKA

Baehr, J. (2017). The Varieties of Character and Some Implications for Character Education. *Journal of Youth and Adolescence*, 46(6), 1153–1161.

<https://doi.org/10.1007/s10964-017-0654-z>
Danacı, M. Ö., & Yükselen, A. İ. (2014). The Effect of Child Activity on the Habituation Attitude of Reading Book which of Child's Parents. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 152, 1207–1213.
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.09.300>
Suminar, T. (2019). *Habituation Based Islamic Character Learning Management in MI Muhammadiyah 2 Kudus Program Khusus*. 8(2), 165–172.
Salahudin, A dan Alkrienciehie, I. 2013. Pendidikan Karakter (Pendidikan Berbasis Agama dan Budaya Bangsa. Bandung: Pustaka Setia.

GURU SEJATI BERHATI MULIA DAN KETAHANMALANGAN MENERAPKAN PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU

Sugeng & Marzuki

FKIP Universitas Tanjungpura
sugeng_pijptk@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan guru pebelajar sejati berhati mulia dan ketahanmalangannya dalam penerapan pembelajaran tematik terpadu serta pentingnya membangun ketahanmalangan guru. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Pengumpulan data menggunakan teknik wawancara. Hasil penelitian menunjukkan: *pertama*, guru yang memikat hati anak-anak didiknya adalah guru yang selalu memahat nurani anak-anak dengan sabar dan ikhlas sehingga melahirkan generasi terbaik. Mengajar dengan hati adalah tindakan mulia. Setiap tindakan mulia dan tindakan pembelajaran itu menyenangkan, maka anak didik dapat menemukan kebermanaknaan belajar; *Kedua*, Ketahanmalangan (AQ) yang tinggi merupakan satu diantara faktor penting untuk meraih sukses, bahkan semua bakat dan hasrat sia-sia jika terus diselimuti oleh AQ rendah. Oleh sebab itu, ketahanmalangan guru sangat dibutuhkan. Seorang guru yang memiliki ketahanmalangan yang tinggi terus bersemangat pantang menyerah mendidik generasi-generasi terbaik. Guru yang memiliki ketahanmalangan tinggi juga memberikan energi positif terhadap anak didiknya, sehingga semangat akan hadir pada keduanya yaitu pada guru dan anak-anak didik (siswanya); dan *ketiga*, guru perlu membangun ketahanmalangan dengan cara selalu berbagi dengan guru-guru melalui kegiatan Kelompok Kerja Guru maupun kegiatan profesi lainnya.

Kata Kunci: Berhati mulia, Ketahanmalangan, Tematik Terpadu

PENDAHULUAN

Pendidikan dapat dipandang sebagai proses penting untuk memenuhi janji kemerdekaan untuk meningkatkan harkat dan martabat suatu bangsa. Pendidikan yang berkualitas tentunya akan mencetak generasi masa depan yakni generasi emas 2045. Pendidikan merupakan sebuah proses untuk membentuk manusia yang tidak hanya cerdas secara intelektual, kreatif, mampu berpikir secara saintifik dan filosofis, tetapi mampu mengembangkan potensi spiritualnya (kecerdasan kerendahan hati). Wujud yang termulia di dunia ini adalah manusia; dan bagian manusia yang termulia adalah hatinya. Tugas seorang guru pada dasarnya itu memang berat, namun tugas itu adalah tugas mulia. Pada dasarnya berkenaan dengan hal ini guru bekerja untuk menyempurnakan, mengangkat derajat, membersihkan dan membimbingnya anak-anak untuk mendekatkan diri kepada Allah.

Dalam mewujudkan dan melaksanakan tugas yang berat dan unik, para guru sudah barang tentu menghadapi berbagai tantangan dan rintangan. Terkait dengan tugas yang unik dan berat itu dalam mewujudkan tujuan pendidikan senantiasa guru-guru dituntut memiliki *tujuh (7) point penting* dan *sikap ketahananmalangan* yang prima. Ketujuh poin itu adalah kecerdasan *Spiritual, Emosional, Intelektual, Sosial, Fisik, Skill penunjang, dan hal lain yang patut dihindari*. Ketahananmalangan (*Adversity Quotient* atau AQ) adalah bagaimana seseorang merasa mampu menghadapi tantangan dengan kondisi-kondisi yang berlainan (Stoltz). AQ adalah daya juang yang merupakan ukuran kemampuan dan ketangguhan seseorang untuk mengatasi kesulitan yang didahapinya. Artinya ketahananmalangan adalah bagaimana seseorang memiliki daya tahan tinggi, keuletan, tahan banting, nyali tinggi, tanggap, tangguh, tregginas untuk menghadapi kesulitan, kerumitan, hambatan, tidak akan mengulangi kesalahan, tidak mudah menyerah dan akan menerima tanggung jawab untuk berbagai masalah. Sebaliknya, orang atau guru yang tidak dapat mengatasi kesulitan, mudah menyerah dan menjadi emosional, kemudian menarik diri dan berhenti berusaha, adalah orang – orang yang tidak memiliki daya juang dan ketangguhan yang tinggi.

Sejak awal tahun 2013 Mendikbud menginstruksikan bahwa kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar harus menerapkan Kurikulum 2013 dengan menggunakan model Tematik Terpadu. Pelaksanaanya dengan menerapkan pendekatan Saintifik (5 M = mengamati, menanya, mencoba/ mengumpulkan informasi, mengasosiasikan informasi dan membuat jejaring/ mengkomunikasikan informasi). Bahkan 2 tahun lalu (2017) telah dianjurkan oleh Mendikbud, mengajar dan membuat soal ujian sudah perlu menerapkan pembelajaran *HOTS (Higher Order Thinking Skill)* yakni kemampuan berpikir kritis, logis, reflektif, meta kognitif yang merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Kurikulum 2013 pada dasarnya telah mengadopsi taksonomi Bloom yang telah direvisi oleh Anderson mulai dari level mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi dan mencipta. Karena tuntutan Kurikulum 2013 harus sampai pada taraf mencipta, maka anak didik harus terus menerus dibina dan latih untuk menghasilkan sesuatu yang baru.

Dari hasil wawancara dengan guru-guru SD di Kota maupun di desa beberapa bulan yang lalu bahwa pemahaman dan cara melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan model Kurikulum 2013 sampai saat ini masih banyak guru yang belum begitu paham apalagi terampil melaksanakannya. Dengan demikian untuk melaksanakan kurikulum 2013 khususnya melaksanakan pembelajaran Tematik Terpadu diperlukan kompetensi pedagogik dan profesional, ketahananmalangan dan kepiawaian guru-guru SD mengajar dengan pendekatan psikologis yang memikat hati dan pemanfaatan media. Hal itu perlu dilakukan agar pembelajaran Tematik Terpadu berdampak positif yaitu menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Pembelajaran dengan model Tematik Terpadu di SD dalam implementasinya ternyata sampai sekarang masih banyak kendala terutama dalam memahami, melaksanakan serta evaluasinya. Pada dasarnya pembelajaran tematik terpadu harus menarik dan memikat hati anak-anak.

Pembelajaran Tematik Terpadu sampai tahun 2019 belum bisa dilaksanakan secara mulus dan masif oleh guru-guru SD baik di kota provinsi, kota kabupaten bahkan kota kecamatan apalagi di daerah tertinggal, terpencil dan daerah perbatasan. Tantangan,

kendala-kendala tersebut harus dihadapi dengan penuh semangat, ketangguhan, kesungguhan dan keprigelan, mengajar dengan berhati mulia oleh setiap guru SD. Tugas guru itu memang berat. Namun, pernahkah bermimpi menjadi guru SD terbaik yang memiliki ketahananmalangan dan yang mendapat tempat istimewa dihati anak-anak?

Guru Pebelajar Sejati berhati mulia dan ketangguhannya merekayasa pembelajaran Tematik Terpadu yang menyenangkan dan bermakna.

Menjadi guru, mungkin bukanlah cita-cita utama bagi setiap orang. Profesi guru dipilih dan dilakukan karena beberapa alasan, diantaranya adalah pilihan pekerjaan yang terbatas. Dengan kata lain, pilihan untuk menekuni profesi sebagai guru tidak menempati 5 pilihan teratas (Dokter, Insinyur, Hakim, Politikus, Pengusaha). Guru yang memberi kesan positif dan mendalam siswanya adalah guru yang memiliki banyak peran sekaligus. Guru pada era globalisasi abad kekinian (XXI) atau *Era millennial* dan *digital 4.0*, haruslah senantiasa *up-to date* terhadap perkembangan ilmu pedagogi dan teknologi pembelajaran misalnya konsep *teaching centered learning* harus digeser menjadi *student centered learning*. Pertanyaan sekarang apakah guru-guru telah siap melakukan perubahan, inovasi berbasis pada kreativitasnya dan ketahananmalangannya, seperti halnya sekarang melaksanakan pembelajaran di sekolah dasar (SD) berbasis pada Tematik Terpadu dengan pendekatan pembelajaran *Scientific*. Guru menjadi literator dan pebelajar sejati yakni profesional sebagai pendidik penebar pendidikan karakter seperti tindakan yang kreatif, inovatif, sabar, penabur kasih sayang, jujur, cerdas, demokratis, dan menginspirasi anak didiknya di sekolah.

Guru memiliki peran yang sangat strategis bagi dunia pendidikan, karena dari semua komponen pendidikan yang ada seperti kurikulum, sarana prasarana, metode pengajaran, guru, murid, orangtua dan lingkungan, dan unsur paling menentukan adalah guru. Menurut hemat saya di sekolah jika *have good teachers, will have good nations*. Guru memiliki kedudukan yang sangat sentral dan mulia. Dari mereka akan mencipta generasi emas dengan peradaban manusia yang gemilang. Terlebih guru mengemban amanat Undang-undang nomor 20 tahun 2003,

bahwa untuk mewujudkan pendidikan nasional yaitu berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Di era industri/digital 4.0 para siswa dihadapkan pada akses informasi yang sangat luas, peran guru kini dituntut lebih dari sekadar sumber informasi tetapi mampu menjadi guru profesional. Menurut hemat saya bahwa peran pendidik seperti pesan dan semboyan pendidikan yang pernah disampaikan oleh Ki Hadjar Dewantara yaitu "Ing ngarso sung tulodo, Ing madyo mangun karso, Tut wuri Handayani". Semboyan diimplementasikan dalam tindakan pembelajaran yakni 3A (Asah, Asih dan Asuh) masih sangat relevan dalam menghadapi era industri 4.0. Lalu, bagaimana transformasi peran guru di sekolah dapat dilakukan?

Setidaknya ada 5 peran guru yang harus dikuatkan dalam Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). Dari akun resmi instagram Kemdikbud memberikan 5 peran guru, yakni: (1) *Pendidik-Pengajar* - Guru secara profesional mampu menyampaikan mata pelajaran agar mudah dimengerti dan dipahami oleh anak-anak; guru berniat menyampaikan ilmu dan mendidik yang baik, dan mendoakan terus menerus agar muridnya mendapat hidayah (KH. Maimoen Zubair), (2). *Katalisator* - Guru diharapkan mampu untuk mengidentifikasi, menggali dan mengoptimalkan potensi anak didik sesuai dengan tingkat umur dan perkembangan anak; (3) *Penjaga gawang* - Guru membantu anak didik untuk mampu menyaring pengaruh-pengaruh negatif yang ada di lingkungan, termasuk di dunia maya; (4) *Fasilitator, motivator dan inspirator* - Guru membantu anak-anak didik menjadi subyek dalam proses pembelajaran, menjadi teman diskusi sejati, penginspirasi dan juga mau bertukar pikiran; (5) *Penghubung-Katalisator* - Guru mampu menghubungkan anak didik dengan sumber-sumber yang beragam, baik di dalam maupun di luar sekolah. Kelima peran kegiatan pembelajaran seyogyanya dilakukan dengan penuh keikhlasan dan kerendahan hati.

Ketahananmalangan Guru Sekolah Dasar dan Pembelajaran Tematik Terpadu

Ketahanmalangan (*Adversity Quotion* = AQ) memang masih terdengar asing di sebagian telinga kita. Hal ini terlihat ketika pertama kali saya mengenalkan kepada guru-guru SD Rasaujaya melalui kegiatan KKG, sebagian mereka tidak memahami apa itu ketahanmalangan. Bagi saya sebagai dosen PGSD, ketahanmalangan ini merupakan sebuah keilmuan yang sangat baik karena relevan dengan karakter saya yang menyukai tantangan.

Tahun 1979, Paul G. Stoltz menggulirkan revolusi dengan buku *Adversity Quotient: Turning Obstacle Into Opportunity (Mengubah Hambatan Menjadi Peluang)*. Dia memperkenalkan konsep mengatasi kesulitan untuk disadari masyarakat luas. AQ adalah ukuran kemampuan seseorang untuk mengatasi kesulitan. Ciri orang yang tidak dapat mengatasi kesulitan mudah menyerah dan menjadi emosional. Kemudian emosional dan mudah menyerah, menarik diri dan berhenti berusaha, adalah tergolong orang – orang yang tidak memiliki daya juang yang tinggi. Bagi orang – orang yang dapat mengatasi kesulitan dengan baik maka dia akan menjadi pemimpin di masa kini dan masa yang akan datang.

Adversity Quotient (AQ) mempunyai tiga bentuk. *Pertama*, AQ adalah suatu kerangka kerja konseptual yang baru untuk memahami dan meningkatkan semua segi kesuksesan. *Kedua*, AQ adalah suatu ukuran untuk mengetahui respons seseorang terhadap kesulitan. *Ketiga*, AQ adalah serangkaian peralatan yang memiliki dasar ilmiah untuk memperbaiki respon seseorang terhadap kesulitan.

Dalam usaha mewujudkan suatu keberhasilan pembelajaran Tematik Terpadu di sekolah sudah tidak dapat dipungkiri bahwa berbagai faktor yang ikut menentukannya adalah pendekatan, metode, strategi, keikhlasan, tanggungjawab, penguasaan bahan ajar, sarana-prasara pembelajaran, media pembelajaran dan ketahanmalangan guru. Jadi dari pengertian tersebut dapat disimpulkan AQ, merupakan suatu penilaian yang mengukur bagaimana respon seseorang memahami dirinya dalam meningkatkan kesuksesan dari semua aspek kehidupan. AQ juga merupakan sebuah penilaian yang mengukur sikap seseorang dalam menghadapi masalah untuk dapat diberdayakan menjadi peluang. AQ dapat menjadi indikator

seberapa kuatkah seseorang dapat terus bertahan dalam suatu pergumulan, sampai pada akhirnya orang tersebut dapat keluar sebagai pemenang, mundur di tengah jalan atau bahkan tidak mau menerima kekalahan.

Di era seperti sekarang ini, guru berperan dalam melaksanakan dan mengembangkan kegiatan pembelajaran Tematik terpadu di SD sangat dibutuhkan guru-guru yang memiliki semangat tinggi, kreativitas, inovatif dan memiliki sikap yang tidak gampang menyerah atau memiliki ketahanmalangan dalam mengajar. Pembelajaran Tematik Terpadu telah dilaksanakan sejak tahun 2012/2013 dengan pendekatan Saintifik. Pembelajaran tematik terpadu sampai ini belum terlaksana dengan lancar dan masif di sekolah dasar. Masih banyak kendalanya seperti yang dirasakan oleh para guru SD terutama dalam memadukan secara utuh dari beberapa subtema bidang studi yang dipadukan. Disamping itu cara evaluasinya masih banyak guru yang belum mampu melakukan dengan cepat dan tepat. Kendala-kendala itulah yang harus dihadapi dan diselesaikan oleh para guru SD dengan baik. Dalam menangani Pembelajar Terpadu diperlukan kepiawaian dan keuletan serta ketahanmalangan guru. Peran ini, diharapkan nantinya guru mampu menyiapkan anak didik untuk memiliki kecakapan abad industrial millenium 4.0, yakni 4C: *Critical Thinking* (berpikir kritis dan analitis), *Creative and Innovative* (kreatif dan inovatif), *Communicative* (komunikatif), dan *Collaborative* (kolaboratif).

Guru kini harus memiliki sikap rendah hati dan harus **gembel** (gemar belajar) serta mampu mengembangkan diri untuk menjadi guru SD yang memiliki empat kompetensi seperti kompetensi pedagogik, profesional, kepribadian dan sosial. Keempat kompetensi tersebut dipadukan agar dapat menyentuh hati, menarik dan menyenangkan anak didik secara lebih lembut dan kreatif, pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan dan bermakna bagi kehidupan masa depan anak. Seyogyanya dalam pembelajaran yang menyenangkan setiap guru perlu memiliki tujuh (7) *point* yaitu: 1. Cerdas spiritual, 2. Cerdas emosional, 3. Cerdas Intelektual, 4. Cerdas Sosial, 5. Cerdas fisik motorik, 6. Skill Penunjang, dan 7. Hal-hal yang patut dihindari. Mari kita simak ketujuh hal tersebut.

1. Aspek Cerdas Spiritual,

Guru hendaknya memberikan pendidikan dan pelajaran dengan sentuhan nilai-nilai spiritual. Guru yang memikat hati hendaknya menanamkan nilai-nilai spiritual di dalam dirinya. Berikutnya penulis saya paparkan pilihan sebaiknya setiap guru (1) memiliki keteladanan kehidupan spiritual yang mantap seperti senantiasa berdoa, mendirikan sholat lima waktu, membiasakan membaca kitab suci: Al Quran; rajin puasa sunah; (2) Mendoakan murid-muridnya dunia dan akhirat, seperti memohon ampun dan memaafkan; memohonkan kecerdasan dan rahmat, (3) Ikhlas; (4) Menasehati akan kebaikan, dan (5) Tidak arogan dan sombong. Guru senantiasa terus menuntut ilmu dan senantiasa berkarya, tidak segan-segan untuk menjadi orang (guru) yang *Gembel (Gemar belajar)*, (6) Itqan (melakukan suatu pekerjaan (mendidik/mengajar) dengan baik: professional, bekerja dengan optimal, berinovasi tanpa berhenti –kreatif-inovatif dalam menjalankan tugasnya sebagai pendidik; dan mampu memenuhi hak anak, ikhlas memberikan pembelajaran yang terbaik dan bermutu, menyediakan fasilitas sekolah yang aman dan nyaman.

Guru sejati dan andal dan tangguh, trengginas (cekatan), selayaknya rajin mengasah kesabaran dan keterampilan menahan marah. Guru yang baik adalah guru yang senantiasa mendoakan kebaikan dunia dan akhirat bagi anak-anak didiknya. Secara pribadi guru memaafkan apabila anak-anak didiknya berbuat kesalahan dan ia bahkan memohonkan keampunan dari Allah untuk mereka. Guru selalu memohonkan kecerdasan dan rahmat untuk anak-anak didiknya. Sebagai guru sering kali menemui beragam dimensi kehidupan yang setiap saat membutuhkan kecermatan dalam memilih tindakan mengajar. Dengan kata lain, guru berinteraksi dengan baik pada anak didiknya yang memiliki berbagai karakter.

2. Cerdas emosional

Menurut Gardner tidak ada suatu bangsa yang dapat mencapai kebesarannya tanpa bangsa tersebut memiliki suatu kepercayaan yang memiliki dimensi-dimensi moral untuk menopang suatu peradaban besar. Guru sebagai insan pendidik/pengajar di sekolah harus memiliki kecerdasan emosi seperti "sabar, adil, jujur, ikhlas, berani, penuh

perhatian (empati), murah hati dan percaya diri, konsisten, memahami kejiwaan murid, menghargai perbedaan antar individu, penerimaan dan harapan.

3. Cerdas Intelektual,

Guru mendidik/mengajar secara professional menjadi suatu keharusan. Ada empat hal yang harus diperhatikan guru dalam menyampaikan ilmu kepada murid-muridnya, yaitu (1) guru harus memahami ilmu yang diajarkan, (2) tidak ragu-ragu dalam menyampaikan ilmu, (3) ilmu yang disampaikan tidak bertentangan dengan kebenaran dan (4) guru harus merujuk kepada teori yang benar. Tentu menjadi guru yang dapat menguasai materi ajar saja ternyata tidak cukup. Guru juga dituntut untuk dapat menyampaikan dengan baik. Guru harus menyajikan materi pelajaran dengan cara yang menarik minat belajar murid. Sudah barang tentu seorang guru yang cerdas dan berwawasan luas, tentu akan membimbing anak didiknya dari hal yang termudah, karena ia memahami kemampuan murid yang berbeda dalam menyerap ilmu.

Guru harus *well-prepared*, dimana sudah tidak bias ditawar lagi bahwa guru harus menyiapkan diri sebelum mengajar, membuat rencana pembelajaran yang tersusun dalam kegiatan pembukaan, kegiatan inti dan kegiatan penutup pembelajaran. Guru menyiapkan media penunjang yang akan digunakan sesuai dengan kegiatan pembelajaran yang dirancang (RPP). Guru harus menguasai teknologi. Harus berpacu dalam meningkatkan wawasan pengetahuan melalui teknologi yang semakin memajukan manusia. Guru dianjurkan dapat mengoperasional komputer seperti "Microsoft Office Word, Excel dan Power Point. Di samping itu guru mampu mempelajari teknik-teknik penggunaan internet untuk mencari dan mengakses informasi tentang pembelajaran, mengirimkan ke alamat e-mail para muridnya. Guru juga memahami pengoperasian alat-alat elektronik lainnya sebagai penunjang pembelajaran seperti tape, VCD/DVD HP, OHP, In-focus, laptop, dan lain-lainnya.

4. Cerdas Sosial,

Secara umum kecerdasan social dapat diidentikkan dengan kecerdasan emosi. Cerdas social merupakan kemampuan guru untuk berkomunikasi dan bergaul secara efektif

dengan peserta didik, tenaga kependidikan, orang tua/wali peserta didik dan masyarakat sekitar. Bertindak obyektif tidak diskriminatif, berkomunikasi secara efektif, empatik, santun dengan sesama pendidik, tenaga kependidikan, dan orang tua murid. Guru mampu bertutur kata baik, benar, dan santun lembut; bersahabat dengan murid; berkolaborasi dengan teman sejawat dan karyawan,, murah senyum dan humoris, Problem solver; menjalankan semboyan Ki Hajar Dewantara : (1) Ing ngarso sung tulodo, (2) Ing madya mangun karso (3) Tut wuri handayani ; Suka bersepeda/ memberi hadiah. Mampu beradaptasi ditempat tugas di mana saja (RI) yang memiliki keragaman sosial budaya. Mampu berkomunikasi baik dengan lisan maupun tulisan.

5. Cerdas fisik motorik /Kebugaran Jasmani

Kecerdasan fisik motorik (kinestetik) merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang dalam mengontrol gerakannya atau mengolah gerakan tubuhnya dengan baik. Kecerdasan ini berkaitan dengan keseimbangan, kelenturan, kekuatan, kecepatan dan koordinasi dan keadaan kesehatan dan atau kebugaran jasmani. Guna mewujudkan tingkatan guru yang memikat hati para anak-anak atau muridnya dengan membentuk karakter dalam diri sendiri yang cinta kebersihan, giat berolahraga, sigap-cekatan tidak malas-malasan. Di samping itu hendaklah dapat tampil menawan/ tampan, cantik. Untuk menjadi guru pemikat hati kiranya perlu mempertajam setidaknya satu ketrampilan penunjang, diantaranya keterampilan berceritera/ dan ber *acting*. Dengan suatu keterampilan yang memikat hati, misalnya keterampilan bercerita, keterampilan melukis, keterampilan menulis, keterampilan bermain tebak-tebakan dan perpentun. Keterampilan bersenandung dan memainkan alat musik dan keterampilan menulis. Seyogyanya guru dalam mengekspresikan gagasannya atau emosinya melalui gerakan tubuh secara wajar, luwes, tidak kebanjiran –bancian. Misalnya dalam membacakan puisi: Krawang Bekasi, hendaknya guru memberikan contoh bentuk-bentuk gerakan yang mampu membangkitkan semangat belajar anak.

6. Skill Penunjang

Guru ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran tentu dituntut berbagai kemampuan. Misalnya, kemampuan mengekspresikan diri dengan gerakan tubuh atau vokal seperti pandai musik , menyanyikan lagu-lagu anak, pandai bercerita yang mengandung unsur pendidikan, pandai memuji dan memberikan motivasi/ inspirasi kepada muridnya, memiliki kesehatan/ kebugaran jasmani yang baik/ prima, suka berolahraga, dan suka membaca. Memberi motivasi pada setiap anak didik yang mengalami masalah; mengajarkan berempati dengan orang lain; mengajarkan untuk bersabar dan mengontrol diri.

7. Hal-hal yang patut dihindari

Kita sudah menjadi guru, tentu kita semua berharap untuk disukai oleh para murid. Dengan kata lain murid selalu merindukan kehadiran guru setiap saat di sekolahnya. Hal yang seharusnya ditinggalkan sbb: (1) Tidak menguasai materi; (2) Mengajar tanpa persiapan; (3) Tidak melakukan evaluasi menyeluruh; (4) Berpakaian dan bersoleh norak; (5) Berkata kasar; (7) Bersangka buruk terhadap murid; (7) Jangan mengatakan anak- bodoh, congkak tidak berotak; (8) Membandingkan kepandaian murid yang satu dengan murid yang lain dalam / di luar kelasnya; (9) Menghukum semena-mena; (10) Mencabuli murid; (11) Pilih kasih; (11) Cuek di kelas atau diluar kelas, (12) Tidak humoris, (13) Tidak hafal nama muridnya; (14) Suka mengancam murid, (15) bertransaksi dagang ketika mengajar, (17) Gosip ketika mengajar, (18) Pelecehan seksual dan (19) sering bolos tanpa alasan yang baik, dan lain-lainnya.

Membangun Ketahananmalangan Guru

Dalam upaya membangun ketahananmalangan guru banyak hal yang bisa dilakukan oleh kepala sekolah, namun karena tingkat ketahananmalangan seseorang berbeda-beda maka kita harus tahu terlebih dahulu tingkat ketahananmalangan tersebut. Berikut ini tingkat ketahananmalangan yang dikemukakan oleh Paul G.Stoldz. Tingkat ketahananmalangan ini dibagi dalam tiga kelompok manusia yang ibaratkan sedang dalam perjalanan mendaki gunung, yaitu pertama, **Quitters** yaitu orang yang memilih untuk keluar, menghindari kewajiban, mundur, dan berhenti. Mereka ini disebut *Quitters* atau orang – orang yang berhenti. Mereka menghentikan pendakian.

Mereka menolak kesempatan. Mereka mengabaikan, menutupi, atau meninggalkan dorongan inti yang manusiawi untuk mendaki, dan dengan demikian juga meninggalkan banyak hal yang ditawarkan oleh kehidupan. Kedua, **Campers** atau orang yang berkemah. Mereka pergi tidak seberapa jauh, lalu berkata "sejauh ini sejalan saya mampu mendaki (atau ingin mendaki)". Karena bosan, mereka mengakhiri pendakiannya dan mencari tempat datar yang rata dan nyaman sebagai tempat bersembunyi dari situasi yang tidak bersahabat. Mereka menghabiskan sisa – sisa hidup mereka dengan duduk di situ. Berbeda dengan *Quitters*, *Campers* sekurang – kurangnya telah menanggapi tantangan pendakian. Mereka telah mencapai tingkat tertentu namun tidak mau meneruskan menghadapi tantangan yang menghadang. Ketiga, **Climber** atau pendaki, adalah sebutan untuk orang yang seumur hidup membaktikan dirinya pada pendakian. Tanpa menghiraukan latar belakang, keuntungan atau kerugian, nasib buruk atau nasib baik, dia terus mendaki. Climber adalah pemikir yang selalu memikirkan kemungkinan-kemungkinan, dan tidak pernah membiarkan umur, jenis kelamin, ras, cacat fisik atau mental, atau hambatan lainnya menghalangi pendakiannya.

Sekarang ditingkat manakah ketahananmalangan yang Anda miliki? Kalau sudah tahu Anda bisa memperbaikinya agar bisa mencapai ketinggian *Climber*. Kalau Anda guru yang sering mengeluh atau grutu kalau diberikan tugas oleh atasan berarti anda termasuk orang yang **Quitters** tapi kalau ada orang yang siap menerima tantangan maka ada bisa dikatakan sebagai guru dengan Predikat Climber.

Berikut ini adalah cara yang bisa dilakukan oleh kepala sekolah untuk meningkatkan ketahanan malangan guru. Apabila kita melihat pada realitas yang ada, mungkin tidak semua orang memiliki ketahananmalangan yang bagus. Setiap orang memiliki tipe – tipe yang berbeda, ada yang memiliki AQ rendah, sedang dan tinggi. oleh sebab itu untuk membuat AQ seseorang bisa menjadi lebih baik, bisa dilakukan beberapa cara yang dikemukakan oleh Stoltz. Stoltz mengemukakan bagaimana cara memangun AQ seseorang, yang dikenal dengan "lead".

L = *listening*, artinya orang harus belajar untuk mendengar.

E = *Explore*, adalah melakukan

eksplorasi terhadap hal-hal dimana seseorang merasa bertanggung jawab tetapi mampu untuk memperbaiki.

A = *Analyze*, adalah melakukan analisa untuk mencegah pikiran – pikiran negatif yang muncul, dalam arti kata melakukan koreksi terhadap pemikiran yang keliru perihal suatu kesulitan.

D = *Do*, adalah melakukan sesuatu untuk mengatasi kesulitan yang dihadapi.

Dengan tekun melatih LEAD, konsep ini menjadi alat ampuh untuk melepaskan diri dari keputusan pada saat bantuan orang lainpun menemui kegagalan.

SIMPULAN

Guru yang memikat hati anak-anak didiknya adalah guru yang melahirkan generasi terbaik. Guru memahat nurani anak-anak dengan sabar dan ikhlas. Mengajar dengan hati tidak bisa ditinggalkan oleh para guru dalam rangka melakukan perubahan pembelajaran dari era *Teaching* ke *Learning*. Mengajar dengan hati adalah tindakan mulia. Setiap tindakan mulia dan tindakan pembelajaran itu menyenangkan maka anak didik dapat menemukan kebermanaknaan belajar. Ketahananmalangan (AQ) yang tinggi adalah merupakan salah satu faktor penting untuk meraih sukses, bahkan semua bakat dan hasrat sia – sia jika terus diselimuti oleh AQ rendah. Oleh sebab itu, ketahananmalangan bagi seorang guru sangat dibutuhkan. Seorang guru yang memiliki ketahananmalangan yang tinggi terus bersemangat pantang menyerah mendidik generasi – generasi terbaik. Guru yang memiliki ketahananmalangan tinggi juga memberikan energi positif terhadap anak didiknya, sehingga semangat hadir pada keduanya yaitu pada guru dan anak-anak didik (siswanya).

Terima kasih, semoga paparan materi ini diridhoi Allah dan bermanfaat bagi kita semua sebagai pendidik /guru sejati. Aamiin.

DAFTAR PUSTAKA

- Bedjo Susanto. 2007. Guru Indonesia dan Perubahan Kurikulum, Mengorek Kegelisahan Guru. Jakarta.. CV. Sagung Seto.
- Burhanuddin Salam. 2011. Pengantar Pedagogik (dasar-dasar ilmu mendidik). Jakarta. Rineka Cipta.

- Robert M Gagne. 1985. *The Condition of Learning and Theory of Intruction*. Chicago. College Puabishing.
- Brend J Wilseon. 1996. *Contructivist Learning Invironmant*. New Jersay. Educatinal Publication Englewoodclip.
- Michael Molenda, Alan Januszewski. 2008. *Education Technologi: A Definition With Comentary*. New York. Lavrence Erlbaum Asosiatest.
- Harry K. Wong, Rosemary T. Wong. 2005. *The First Days of School*. HKW Publicationing. California.
- Kemendikbud. 2013. *Kurikulum 2013*. Pusat Informasi dan Hubungan Masyarakat/PIH Kemendikbud. Jakarta
- Stoltz, P.G. (2000). *Adversity Quotient, Mengubah Hambatan Menjadi Peluang*. Jakarta : PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Sugesti, Fitri Era; Budiyo; dan Subanti, Sri. (2014). Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT dan TSTS dengan Pendekatan RME pada Prestasi Belajar Matematika Ditinjau dari Adversity Quotient Siswa. *Journal of Mathematics and Mathematics Education*, 4(1) : 1-
- Supardi U.S. (2014). Pengembangan Instrumen Pengukuran Ketahananmalangan (Kecerdasan Adversitas) Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Evaluasi Pendidikan Program Pacsasarjana UNJ*. ISBN : 978-608-602-70135-0-6.

MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK ADOBE FLASH BERBASIS KEARIFAN LOKAL MALANG SELATAN DI SEKOLAH DASAR

Tety Nur Cholifah¹⁾ & Luthfiatus Zuhroh²⁾

Prodi PGSD FPIP Universitas Islam Raden Rahmat Malang
tetynurcholifah@gmail.com & upick1990@gmail.com

Abstrak

Artikel ini dilatarbelakangi oleh rendahnya penggunaan media pembelajaran tematik Adobe Flash untuk pembelajaran di Sekolah Dasar dikarenakan guru masing terpacu pada pembelajaran konvensional, dan juga rendahnya pengetahuan siswa tentang kearifan lokal daerah sekitar tempat tinggal. Tujuannya yaitu (1) menghasilkan media pembelajaran tematik Adobe Flash berbasis kearifan lokal di Sekolah Dasar yang menarik dan (2) menguji efektivitas media pembelajaran tematik Adobe Flash berbasis kearifan lokal malang selatan di Sekolah Dasar. Metode yang digunakan dalam penulisan artikel ini adalah studi literatur baik secara tekstual maupun *online* dan analisis dilaksanakan dengan metode *Focus Group Discussion* (FGD). Harapannya melalui artikel ini para pendidik mendapatkan gambaran untuk berinovasi dalam proses belajar mengajar terutama mengajar di luar kelas atau *outdoor learning* berbasis potensi kearifan lokal Malang Selatan, Jawa Timur.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Pembelajaran Tematik, Media Adobe Flash, Kearifan Lokal Malang Selatan

PENDAHULUAN

Pendidikan berfungsi untuk mengembangkan potensi siswa dan membentuk watak yang sesuai dengan norma-norma agama, cerdas, serta mempunyai keterampilan yang diperlukan dirinya (UU 20/2003). Sedangkan menurut Khan (2010) "Pendidikan merupakan sebuah proses yang menumbuhkan, mengembangkan, mendewasakan, menata, dan mengarahkan". Pendidikan juga berarti proses pengembangan berbagai macam potensi yang ada dalam diri siswa agar dapat berkembang dengan baik dan bermanfaat bagi dirinya dan juga lingkungannya. Pendidikan juga harus menciptakan suasana belajar yang menarik agar pembelajaran menjadi menyenangkan. Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan juga harus diwujudkan oleh seorang guru yaitu dengan meningkatkan potensi siswa dan membimbing siswa agar mereka merasa nyaman belajar di dalam kelas baik siswa reguler maupun siswa inklusi, sehingga mereka mampu untuk menyerap segala materi pembelajaran dengan baik. Proses belajar yaitu proses penyampaian pesan, dimana pesan tersebut disampaikan oleh guru kepada siswa. Penyampaian pesan tersebut mempunyai alur yaitu sumber pesan, media, dan penerima pesan. Saat proses pembelajaran pesan tersebut berupa materi pelajaran yang telah disusun sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Tujuan pembelajaran akan tercapai jika diimbangi dengan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan kepada penerima pesan. Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2011) mengemukakan bahwa media pembelajaran, meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, perangkat lunak dan perangkat keras seperti: komputer, TV, OHP, video, tape, slide, buku film, model transparansi dan lain-lainnya. Penggunaan media dalam pembelajaran harus menyesuaikan karakter media dengan tujuan pembelajaran, kebutuhan peserta didik dan materi ajar. Adanya media pembelajaran diharapkan dapat menumbuhkan antusias siswa untuk belajar lebih jauh tentang materi yang sedang

disampaikan oleh guru dan menambah pengetahuan bagi kelas inklusi serta materi yang sulit disampaikan secara verbal dapat divisualisasikan melalui media tersebut.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 12 September 2018, pembelajaran yang ada di SD Ulul Albab Kepanjen Malang guru belum menerapkan proses pembelajaran tematik yang menarik. Pengetahuan tentang kearifan lokal di Malang belum diketahui sama sekali oleh siswa padahal kearifan lokal sangat penting sekali dikenalkan karena merupakan budaya kontekstual atau gagasan setempat (lokal) yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, dan bernilai baik dan diikuti oleh masyarakat. Pembelajaran di SD Ulul Albab juga masih menerapkan metode ceramah yang dapat membuat siswa malas atau bahkan tidak memperhatikan saat guru mengajar. Berkaitan dengan upaya untuk meningkatkan pengetahuan tentang kearifan lokal di daerah Malang dan untuk membuat pembelajaran lebih menarik maka diperlukan sebuah media yang mampu menumbuhkan semangat, minat, serta memancing agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* yang sudah dirancang dengan baik sehingga dapat menumbuhkan keaktifan dan fokus pada siswa inklusi.

Media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* dapat membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman dalam menerima materi. Media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* dapat menyajikan suatu materi pembelajaran yang menarik dari segi tampilan dan suara yang ada dapat menumbuhkan semangat siswa inklusi dalam belajar di kelas. Hal ini dapat membantu siswa inklusi yang jenuh atau bosan dalam menerima pelajaran di kelas. Media pembelajaran *Adobe Flash* dapat membantu guru dalam mengontrol pembelajaran karena semua perhatian siswa inklusi akan tertuju pada media pembelajaran *Adobe Flash* sehingga guru mudah dalam mengendalikan situasi kelas.

Berbagai tantangan pendidikan dalam penyediaan media pembelajaran sangat banyak maka artikel ini akan membahas cara menyusun media *Adobe Flash* berbasis kearifan lokal Malang Selatan. Gambaran cara penyusunan media *Adobe Flash* berbasis

kearifan lokal Malang Selatan semoga juga dapat menjadi pedoman bagi praktisi pendidikan. Selain itu, artikel ini diharapkan dapat menjadi inspirasi para guru SD untuk mengembangkan media *Adobe Flash* berbasis kearifan lokal Malang Selatan.

METODE

Metode yang digunakan dalam penulisan artikel ini adalah studi literatur, baik secara tekstual maupun *online*. Literatur yang diperoleh dari berbagai sumber selanjutnya dianalisis dan diinterpretasikan dalam bentuk tulisan dalam artikel ini. Analisis dilaksanakan dengan metode *Focus Group Discussion* (FGD) antar penulis artikel ini agar penulisan naskah tersusun dengan baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1.1 Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada khalayak. Terdapat berbagai macam jenis media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membangun sebuah komunikasi diantaranya media visual, audio, dan audio visual. Menurut (Sadiman, 2006), media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Menurut (Trianto, 2010), media sebagai komponen strategi pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, dan materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan bahwa tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar. Menurut Dimiyati dan Mujiono (1999) menyatakan bahwa pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang didesain secara terprogram yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa, agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat menjadikan siswa semangat dalam menerima materi pelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman dan daya serap siswa terhadap materi pelajaran yang dipelajari. Berikut ini fungsi-fungsi dari penggunaan media pembelajaran menurut Asnawir dan Usman (2002): 1) Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan membantu memudahkan mengajar bagi guru. 2) Memberikan pengalaman lebih nyata (yang abstrak dapat menjadi lebih konkrit) 3) Menarik perhatian siswa lebih besar (kegiatan pembelajaran dapat berjalan lebih menyenangkan dan tidak membosankan). 4) Semua indra siswa dapat diaktifkan. 5) Lebih menarik perhatian dan minat murid dalam belajar.

Beberapa manfaat media pembelajaran menurut Sudjana dan Rivai (2005) adalah: 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik. 3) Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran. 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti pengamatan, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

1.2 Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak SD yaitu pada tahap operasional konkret (7-11 tahun). Dalam kehidupan sehari-hari, anak tidak melihat mata pelajaran berdiri sendiri tetapi melihat dari objek atau peristiwa yang didalamnya memuat sejumlah konsep/materi dari beberapa mata pelajaran (Dewi, dkk., 2014).

Berdasarkan beberapa pendapat tentang pembelajaran tematik di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian dari pembelajaran tematik yaitu integrasi dari berbagai mata pelajaran menjadi suatu tema atau topik pembelajaran sehingga siswa akan belajar lebih baik dan bermakna.

Menurut Kemendikbud pembelajaran tematik memiliki karakteristik atau ciri-ciri

sebagai berikut yaitu berpusat pada siswa, memberikan pengalaman langsung, pembelajaran diarahkan pada tema-tema, menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, bersifat luwes/fleksibel, hasil pembelajaran sesuai dengan minat siswa, menggunakan prinsip belajar sambil bermain (Astuti, 2017).

Landasan pembelajaran tematik menurut pendapat Majid (2014) meliputi: a) *Landasan filosofis* dalam pembelajaran tematik sangat dipengaruhi oleh tiga aliran filsafat, yaitu: progresivisme, konstruktivisme, dan humanisme. Aliran progresivisme memandang proses pembelajaran perlu ditekankan pada pembentukan kreativitas, pemberian sejumlah kegiatan, suara yang alamiah (natural), dan memperhatikan pengalaman siswa. Aliran konstruktivisme melihat pengalaman langsung siswa (*direct experience*) sebagai kunci dalam pembelajaran. Manusia mengkonstruksi pengetahuannya melalui interaksi dengan objek, fenomena, pengalaman, dan lingkungannya. Pengetahuan tidak dapat ditransfer begitu saja dari seorang guru kepada anak, tetapi harus diinterpretasikan sendiri oleh masing-masing siswa. Pengetahuan bukan sesuatu yang mudah jadi, melainkan suatu proses yang berkembang terus menerus. Aliran humanisme melihat siswa dari segi keunikan, kekhasannya, potensinya, dan motivasi yang dimilikinya. b) *Landasan psikologis*, pembelajaran tematik terutama berkaitan dengan psikologi perkembangan siswa dan psikologi belajar. Psikologi perkembangan diperlukan terutama dalam menentukan isi/materi pembelajaran tematik yang diberikan kepadasiswa agar tingkat keluasan dan kedalamannya sesuai dengan tahap perkembangan siswa. Psikologi belajar memberikan kontribusi bagaimana isi/materi pembelajaran tematik tersebut disampaikan kepada siswa dan bagaimana pula siswa harus mempelajarinya. c) *Landasan yuridis* dalam pembelajaran tematik berkaitan dengan berbagai kebijakan atau peraturan yang mendukung pelaksanaan pembelajaran tematik di sekolah dasar. Landasan yuridis tersebut adalah UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa setiap siswa pada satuan pendidikan berhak mendapatkan pelayanan pendidikan sesuai bakat, minat, dan kemampuannya (Bab V Pasal 1-b). Menurut PP Nomor 32 Tahun 2013 Sebagai perubahan PP No 19 Tahun 2005

tentang Standart Nasional Pendidikan. Diatur dalam Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 tentang "Standart Proses Pendidikan Dasar dan Menengah" yang menyatakan bahwa karakteristik proses pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik kompetensi. Pembelajaran tematik terpadu di SD/MI/SDL/Paket A disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa.

Prinsip Pembelajaran Tematik Menurut Majid, (2014) beberapa prinsip yang berkenaan dengan pembelajaran tematik integratif sebagai berikut: a) Pembelajaran tematik integratif memiliki satu tema yang aktual, dekat dengan dunia siswa dan ada dala kehidupan sehari-hari. Tema ini menjadi alat pemersatu materi yang beragam dari beberapa mata pelajaran. b) Pembelajaran tematik integratif perlu memilih materi beberapa mata pelajaran yang mungkin saling terkait. Dengan demikian, materi-materi yang dipilih dapat mengungkapkan tema secara bermakna. Mungkin terjadi, ada materi pengayaan horizontal dalam bentuk contoh aplikasi yang tidak termuat dalam standar isi. Namun ingat, penyajian materi pengayaan seperti ini perlu dibatasi dengan mengacu kepada tujuan pembelajaran. c) Pembelajaran tematik integratif tidak boleh bertentangan dengan tujuan kurikulum yang berlaku tetapi sebaliknya pembelajaran tematik integratif harus mendukung pencapaian tujuan utuh kegiatan pembelajaran yang termuat dalam kurikulum. d) Materi pembelajaran yang dapat dipadukan dalam satu tema selalu mempertimbangkan karakteristik siswa seperti minat, kemampuan, kebutuhan, dan pengetahuan awal. e) Materi pembelajaran yang dipadukan tidak terlalu dipaksakan. Artinya, materi yang tidak mungkin dipadukan tidak usah dipadukan.

1.3 Media Audio Visual Adobe Flash

Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Menurut (Arsyad, 2013) Media Audio-visual merupakan sebuah alat bantu audio visual yang berarti bahan atau alat yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menularkan pengetahuan, sikap, dan ide. Menurut (Rohani, 1997) audio visual atau AVA adalah media intruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman atau

kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang meliputi media yang dapat dilihat, didengar dan dapat dilihat serta didengar. Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media audio visual merupakan media yang di dalamnya terdapat materi yang dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. Audio visual dapat menampilkan pesan yang memotivasi siswa untuk mempelajari materi-materi selanjutnya.

Terdapat berbagai macam media audio visual di antaranya yaitu media audio visual Adobe Flash yang merupakan sebuah aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk membuat animasi 2 dimensi yang ringan dan handal sehingga banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD interaktif dan lainnya. Adobe Flash adalah aplikasi yang cocok untuk keperluan pembuatan sebuah media pembelajaran yang bisa digunakan untuk proses pembelajaran di sekolah inklusi. Adobe Flash merupakan aplikasi yang dapat digunakan dengan komputer spesifikasi rendah.

1.4 Kearifan Lokal Malang Selatan

Affandy & Wulandari (2012) mengatakan *Local wisdom refers to the knowledge that comes from the community's experiences and the accumulation of local knowledge. Local wisdom is found in societies, communities, and individuals*. Pendapat ini mempunyai arti bahwa kearifan lokal mengacu pada pengetahuan yang berasal dari pengalaman masyarakat dan merupakan akumulasi dari pengetahuan lokal. Kearifan lokal ditemukan di dalam masyarakat, komunitas dan individu.

Berbagai macam kearifan lokal yang ada di Malang selatan yaitu deretan pantai yang ada di Malang Selatan dengan sejarah dan kebudayaan daerah tersebut, peninggalan-peninggalan tempat sejarah di daerah Malang Selatan, Gunung Semeru dan Bromo, dan kesenian bordir yang ada di Pakis.

Pendidikan berbasis kearifan lokal tentu memiliki tujuan yang bersifat positif bagi peserta didik, menurut Asmani (2012) yang menyebutkan beberapa tujuan pendidikan berbasis kearifan lokal yaitu:

a. Agar siswa inklusi mengetahui keunggulan lokal daerah tempat tinggal, memahami berbagai aspek yang berhubungan dengan kearifan lokal tersebut.

- b. Mampu mengolah sumber daya, terlibat dalam pelayanan/jasa atau kegiatan lain yang berkaitan dengan keunggulan, sehingga memperoleh penghasilan sekaligus melestarikan budaya, tradisi, dan sumber daya yang menjadi unggulan daerah, serta mampu bersaing secara nasional dan global.
- c. Siswa inklusi diharapkan mencintai tanah kelahirannya, percaya diri menghadapi masa depan, dan bercita-cita mengembangkan potensi lokal, sehingga daerahnya bias berkembang pesat seiring dengan tuntutan era globalisasi dan informasi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian literatur ini maka peneliti menyimpulkan bahwa untuk mengembangkan Media Pembelajaran Tematik Adobe Flash berbasis Kearifan Lokal Malang Selatan membutuhkan kreativitas dan wawasan yang sangat luas. Media pembelajaran ini digunakan untuk menambah wawasan tentang berbagai macam kearifan lokal di daerah Malang Selatan yang belum banyak diketahui siswa. Melalui pengembangan media ini siswa diharapkan mampu untuk tetap menjaga kearifan lokal yang ada. Gambaran dalam pengembangan media Adobe Flash berbasis kearifan lokal Malang Selatan ini semoga dapat menjadi pedoman bagi praktisi pendidikan dalam pengembangan media lain sebagai proses pengajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Affandy, Didied & Putu Wulandari. 2012. *An Expiration Local Wisdom Priority in Public Budgeting Process of Local Government*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Cetakan ke -15. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2012. *Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta : Diva Press.
- Asnawir & M. Basyiruddin Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.

- Astuti, Y. P. (2017). Pembelajaran Tematik Berbasis Real Object di Sekolah Dasar. *Jurnal Autentik*, 1 (1): 13-19. Online: <http://www.ajppd.com/index.php/autentik/article/view/15>.
- Azhar, Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Dewi, N.W.B.S., Kristiantari, M.G.R., & Negara, I.G.A.O. (2014). Model Tematik Bernuansa Kearifan Lokal Berbantuan Media Animasi Berpengaruh terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SD Negeri Gugus Kapten Japa. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2 (1): 1-10. Online: <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJP-GSD/article/viewFile/3065/2538>.
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang RI No.20 tahun 2003. tentang sistem pendidikan nasional*.
- Dimiyati & Mudjiono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Khan, Yahya. 2010. *Pendidikan Karakter Berbasis Potensi Diri Mendongkrak Kualitas Pendidikan*. Yogyakarta: Pelangi Publishing.
- Rohani, Ahmad. 1997. *Media intruksional Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sadiman, Arief S. (2006). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana & Ahmad Rivai. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.

KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK BERDASARAKAN PENGARUH EKONOMI KELUARGA

Titik Rohmatin & Budhi Rahayu Sri Wulan

PGSD, STKIP PGRI Sidoarjo

titik.10244@gmail.com

Abstrak

Ekonomi keluarga berperan penting pada status gizi anak. Status gizi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kemampuan motorik kasar anak. Keluarga yang memiliki status ekonomi tinggi, akan memiliki kesempatan yang besar untuk memenuhi kebutuhan gizi anaknya, dan senantiasa mengamati perkembangan anaknya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan motorik kasar anak sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan yaitu kualitatif deskriptif. Jumlah responden dalam penelitian ini sebanyak 20 anak laki-laki. Data diperoleh dengan cara pengambilan data dengan menggunakan tes antropometri dan fleksibilitas, angket dan wawancara. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang memiliki kemampuan motorik kasar sangat baik cenderung berasal dari status ekonomi keluarga yang tinggi. Peserta didik yang memiliki kemampuan motorik kasar baik berasal dari status ekonomi keluarga sedang yang mendominasi, dan status ekonomi keluarga kurang. Peserta didik yang memiliki kemampuan motorik kasar kurang berasal dari status ekonomi keluarga sedang dan kurang, keduanya berimbang. Di SDN Kepatihan tidak ada peserta didik yang memiliki kemampuan motorik kasar sangat kurang.

Kata kunci: Kemampuan motorik kasar, Ekonomi Keluarga

PENDAHULUAN

Usia anak-anak di sekolah dasar menjadikan dasar perkembangan kemampuan anak, baik dari segi kognitif, psikomotor dan afektif. Pada materi pendidikan jasmani dan olahraga sudah dikenalkan pada siswa sejak menginjak kelas 1 SD.

Materi pendidikan jasmani dan olahraga yang selanjutnya disebut sebagai PENJASOR, menjadi salah satu media untuk mendorong perkembangan motorik dan kemampuan fisik siswa SD serta menjadikan matapelajaran pembiasaan untuk menjaga pola hidup sehat yang mampu merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak.

Anak usia sekolah dasar adalah dalam masa pertumbuhan dan perkembangan sehingga merupakan individu yang sangat aktif dalam melakukan aktifitas fisik dalam mengisi waktu luangnya. Mereka tidak bisa tinggal diam dan selalu bergerak setiap ada stimulus atau rangsangan yang datang dari sekelilingnya. Mereka selalu ingin mengetahui dan mencoba sesuatu yang dilihatnya.

Perkembangan motorik merupakan perkembangan seluruh tubuh yang melibatkan koordinasi antara susunan saraf pusat, syaraf dan otot. Secara umum perkembangan motorik kurang mendapat perhatian dan cenderung dianggap wajar karena berjalan secara otomatis (Martha, 2014).

Motorik kasar merupakan gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh, dengan menggunakan otot-otot besar, sebagian atau seluruh anggota tubuh. Perkembangan motorik kasar adalah perkembangan gerak gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri (Endah, 2008).

Usia anak merupakan usia perkembangan baik secara fisik maupun secara mental. Syamsu Yusuf (2008: 178) menyebutkan perkembangan yang terjadi pada akhir masa kanak-kanak adalah perkembangan fisik, perkembangan intelektual, perkembangan bahasa, perkembangan sosial, perkembangan emosi, perkembangan moral, perkembangan keagamaan, dan perkembangan motorik.

Proses tumbuh kembang motorik anak berhubungan dengan proses tumbuh kembang kemampuan gerak anak. Perkembangan kemampuan motorik anak akan terlihat jelas melalui berbagai gerakan dan permainan yang dapat mereka lakukan.

Makanan adalah kebutuhan dasar manusia, karena makanan mengandung zat gizi yang penting bagi kehidupan. Makanan yang baik dapat meningkatkan daya tahan tubuh seseorang, kesehatan, stabilitas emosional, dan semangat dalam menjalani hidup. (Ahira, 2011). Tingkatan pertumbuhan yang baik dan kemampuan imunologik yang memadai akan menghasilkan tingkat kesehatan yang baik pula. Sebaliknya, pertumbuhan fisik yang terhambat biasanya disertai dengan kemampuan imunologik yang rendah sehingga anak mudah terserang penyakit yang akan menimbulkan kelainan organ-organ tubuh seperti otak yang akhirnya dapat menghambat perkembangan tingkah laku/motorik anak.

Keadaan status sosial ekonomi keluarga mempunyai peranan penting terhadap perkembangan anak. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan bahwa status sosial ekonomi berpengaruh terhadap perkembangan anak yang salah satunya adalah keterampilan sosial anak. Perekonomian yang cukup berupa kepemilikan materi yang dihadapi anak di dalam keluarganya akan berdampak bagi anak. Kondisi tersebut sangat baik bagi anak untuk, ia mendapat kesempatan untuk memperkembangkan bermacam-macam kecakapan yang lebih luas. Selain kepemilikan materi, pendidikan orang tua juga berperan dalam pendidikan anak, karena tinggi/rendah tingkat pendidikan yang dimiliki atau dicapai orang tua, dimungkinkan akan membawa pengaruh pada anak-anaknya (Wrulich, 2013).

Orang tua yang mempunyai pengetahuan yang rendah sangat berpengaruh pada perkembangan anak. Misalnya, keluarga yang berlatar belakang pendidikan rendah akan cenderung lebih memusatkan perhatian pada pemenuhan kebutuhan primer. Sedangkan keluarga yang berlatar pendidikan tinggi akan lebih memusatkan perhatian perkembangan anak-anaknya. Orang tua dari kelompok status sosial ekonomi menengah lebih mampu

memberikan keteladanan dalam mengupayakan dalam mengembangkan kehidupan sosial yang baik (Sochib,2010). Sebaliknya orang tua dengan status sosial ekonomi rendah susah menciptakan keadaan menyesuaikan diri (Broestein,2014).

Gerungan (2004:196) menyatakan bahwa keadaan sosio-ekonomi keluarga tentulah berpengaruh terhadap perkembangan anak-anak, apabila kita perhatikan bahwa dengan adanya perekonomian yang cukup, lingkungan material yang dihadapi anak dalam keluarga itu lebih luas, ia mendapat kesempatan yang lebih luas untuk mengembangkan bermacam-macam kecakapan yang tidak dapat ia kembangkan apabila tidak ada prasarananya. Hal ini didukung oleh pendapat Djaali (2014:9) menyatakan bahwa pendidikan orang tua, status ekonomi, rumah kediaman, persentase hubungan orang tua, perkataan, dan bimbingan orang tua mempengaruhi pencapaian prestasi belajar anak.

Keadaan ekonomi orang tua siswa turut mendukung siswa dalam pemenuhan gizi nya, dan orang tua dengan pendidikan tinggi cenderung akan selalu memperhatikan perkembangan anaknya dan mampu memberikan sarana untuk pemenuhan gizi yang kompleks bagi perkembangan anak.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Hal tersebut dilakukan karena objek penelitian ini harus diungkap secara deskriptif tentang kemampuan motorik kasar anak sekolah dasar. Penelitian dilakukan di SDN Kepatihan Tulangan Sidoarjo Tahun 2018-2019. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 1 SDN Waung Krembung Sidoarjo.

Adapun rencana pelaksanaan penelitian yang di buat oleh peneliti terdiri dari tiga tahapan, yakni persiapan penelitian, pengambilan data dan analisis data. Ada tiga tahapan persiapan penelitian yakni : (a) Memilih subjek penelitian berdasarkan kemampuan motorik kasar anak, (b) Menyusun pedoman tes dan pedoman pengukuran antropometri kepada subjek penelitian dalam tes tulis, (c) menyusun pedoman wawancara. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah dengan

menggunakan tes antropometri dan fleksibilitas, tes angket dan wawancara.

Tes antropometri dan fleksibilitas, tes ini meliputi berat badan, tinggi badan. Tes fleksibilitas meliputi testee duduk tegap di lantai dengan posisi kaki lurus, setelah itu tester mengukur tinggi duduk siswa (*vertical*) mulai dari bawah (pantat) sampai tengkuk, tester mendorong tangannya ke depan sebisanya seolah akan meraih ujung jari kakinya, kemudian tester mengukur jarak antara dinding dengan tengkuk testee (*horizontal*) saat testee melakukan dorongan / mencium lutut, pencatat skor mencatat hasil yang telah diperoleh. Teknik angket dilakukan sebagai proses pemberian angket kepada siswa untuk mendapatkan informasi keragaman status ekonomi dari subjek penelitian. Yang terakhir dengan wawancara sebagai proses untuk mendapatkan data pertanggung jawaban angket, seputar data penghasilan keluarga, kecukupan gizi keluarga, serta data pendukung survei status ekonomi keluarga.

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri dari lembar tes antropometri, lembar angket dan pedoman wawancara. Prosedur analisis data yang dilakukan pada penelitian ini terdiri dari reduksi data, pemaparan data dan penarikan simpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian di lakukan di SDN Kepatihan, Tulangan, Sidoarjo. SD ini adalah satu-satunya sekolah di Desa Kepatihan. Dengan kondisi penduduk yang padat, pada jenjang kelas ini terdiri dari dua rombongan belajar, yaitu kelas I-A dan kelas I-B.

1. Pendidikan Orang Tua

Status Pendidikan Orang Tua	Jumlah	Persentase
Perguruan Tinggi	1	5%
SMA/Sederajat	10	50%
SMP/Sederajat	7	35%
SD/Sederajat	2	10%

Dari tabel 1 didapatkan hasil bahwa dari sampel yang berjumlah 20 orang, jumlah status pendidikan orang tua untuk perguruan tinggi sebesar 2,5 % (1 orang), SMA sederajat

sebesar 37,5 %(15 orang), SMP sederajat sebesar 50% (20 orang), SD sederajat sebesar 10% (4orang).

2. Penghasilan Orang Tua

Penghasilan	Jumlah	Persentase
Tinggi	2	10%
Sedang	15	75 %
Kurang	3	15%

Dari tabel 2 di atas menunjukkan bahwa dari sampel yang berjumlah 40 pendapatan menurut kategori tinggi dengan pendapatan sebanyak 3.000.0000-4.000.000 sebesar 5% (1 orang), kategori sedang dengan pendapatan 2.000.000 - 3.000.000 sebesar 82,5 %, pendapatan kategori kurang dari 1.000.000 sebesar 12,5 %.

3. Jenis Pekerjaan Orang Tua

Jenis Pekerjaan	Jumlah	Persentase
TNI/POLRI/PNS	1	5%
Karyawan Pabrik	10	50%
Pedagang	4	20%
Wirausaha	1	5%
Buruh / Petani	1	5%
Wiraswasta/Swasta	3	15%

Tabel 3 di atas menunjukkan bahwa dari sampel 40 pekerjaan TNI/POLRI/PNS sebesar 2,5% (1 orang), Karyawan pabrik sebesar 37,5% (15 orang), pedagang sebesar 12,5% (5 orang),wirausaha sebesar 2,5 % (1orang), buruh/petani sebesar 12,5 % (5 orang, wiraswasta/ swasta sebesar 32,5% (13 orang).

4. Status Gizi Siswa

Status Gizi	Jumlah	Persentase
Obesitas	1	5%
Gemuk	6	30%
Normal	11	55%
Kurus	1	5%
Kurus Sekali	1	5%

Dari tabel 4 di atas menunjukkan bahwa dari sampel berjumlah 40 siswa yang mempunyai nilai persentase tertinggi

adalah kategori normal sebesar 52,5% (21 anak), kategori gemuk sebesar 15% (6 anak), kategori obesitas sebesar 2,5% (1 anak), kategori kurus sebesar 25% (10 anak) , kategori kurus sekali sebesar 5% (2 anak).

5. Kemampuan Motorik Kasar Anak

Kemampuan Motorik Kasar	Jumlah	Persentase
Sangat Baik	2	10%
Baik	3	15%
Sedang	14	70%
Kurang	1	5%
Sangat Kurang	0	0%

Dari tabel 5 di atas menunjukkan bahwa dari sampel berjumlah 40 siswa yang memiliki kemampuan motorik sangat baik sebesar 5% (2 anak), kategori baik sebesar 20% (8 orang), kategori sedang sebesar 25% (10 orang), kategori sangat kurang sebesar 0% (tidak ada).

6. Kemampuan motorik kasar anak berdasarkan pengaruh ekonomi keluarga

Kemampuan Motorik Kasar Anak	Status Ekonomi Keluarga		
	Tinggi	Sedang	Kurang
Sangat Baik	2	0	0
Baik	0	2	1
Sedang	0	12	2
Kurang	0	0	1
Sangat Kurang	0	0	0

PEMBAHASAN

Dari penelitian yang telah dilakukan di SDN Kapatihan Tulangan, hasil penelitian menunjukkan bahwa ada beberapa peserta didik yang memiliki kemampuan motorik kasar yang sangat baik, baik, sedang, kurang dan sangat kurang. Anak yang memiliki kemampuan motorik kasar yang sangat baik dan baik cenderung memiliki berat badan dan tinggi badan yang seimbang sesuai dengan pertumbuhan pada usianya.

Kemampuan motorik kasar anak berhubungan dengan status gizi anak, dimana faktor ekonomi merupakan suatu penentu status gizi yang dapat mempengaruhi status gizi anak.

Status ekonomi yang rendah atau kemiskinan menduduki posisi pertama pada masyarakat yang menyebabkan gizi kurang (Suharjo, 2005).

Peserta didik yang memiliki keluarga berstatus sosial ekonomi tinggi diperkirakan akan mendapatkan makanan yang gizinya lebih kompleks, dan perhatian perkembangan yang lebih oleh orangtuanya dibandingkan dengan peserta didik yang berstatus sosial sedang. Begitu juga peserta didik yang memiliki keluarga berstatus sosial ekonomi lemah, akan mendapatkan makanan yang gizinya kurang, dan perhatian perkembangan yang kurang oleh orangtuanya dibandingkan dengan peserta didik yang berstatus ekonomi sedang maupun tinggi.

Menurut hasil wawancara tentang sosial ekonomi keluarga yang telah dikelompokkan, peserta didik terdiri dari tiga kelompok status ekonomi keluarga tinggi, sedang dan kurang, hal ini telah disesuaikan dengan pendapatan orang tua, jenis pekerjaan, dan pendidikan orangtua.

Keluarga merupakan kelompok sosial, yang didalamnya akan terjadi tidakan sosial. Kehidupan sosial ekonomi keluarga yang layak akan tercipta suasana yang baik, nyaman, aman dan damai dan boleh dikatakan makmur, dimungkinkan akan membawa dampak dalam proses belajar bagi anak-anak dalam satu keluarga berjalan baik. Apabila status sosial ekonomi orang tua siswa baik maka kesempatan siswa untuk memperoleh makanan dengan gizi yang baik, dan perhatian perkembangan motorik anak semakin besar.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang memiliki kemampuan motorik kasar sangat baik cenderung berasal dari s ekonomi keluarga yang tinggi. Peserta didik yang memiliki kemampuan motorik kasar baik berasal dari ekonomi keluarga sedang yang mendominasi, dan ekonomi keluarga kurang. Peserta didik yang memiliki kemampuan motorik kasar sedang berasal dari ekonomi keluarga sedang yang mendominasi, dan ekonomi keluarga kurang. Peserta didik yang memiliki kemampuan motorik kasar kurang berasal dari ekonomi keluarga sedang dan kurang, keduanya berimbang. Di SDN

Kepatihan tidak ada peserta didik yang memiliki kemampuan motorik kasar sangat kurang.

Sedangkan saran berdasarkan hasil penelitian yaitu bahwa orang tua hendaklah senantiasa untuk selalu memperhatikan perkembangan dan pertumbuhan anaknya, agar ia senantiasa mampu mengikut perkembangan kemampuan motoriknya dengan baik sesuai dengan usianya. Untuk pihak sekolah hendaknya selalu memberikan pengalaman berulang untuk anak melakukan kemampuan motorik kasarnya dan diharapkan adanya jalinan komunikasi dan kerjasama dengan orang tua dalam mendidik anak. Dengan adanya kerjasama tersebut, orang tua dan pihak sekolah akan mendapatkan informasi yang penting tentang masalah dan kesulitan yang dialami anak sehingga memudahkan baik orang tua atau guru dalam penyelesaiannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahira, Anne. 2011. Manfaat Gizi – Semua Ada Pada Makanan (Online), (<http://www.anneahira.com/manfaat-gizi.htm>, diakses 2 Agustus 2019).
- Bambang Laksono,dkk. 2012. *Kumpulan Permainan Rakyat Olahraga Tradisional*. Jakarta: Kementrian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia.
- C. S. Bornstein, M. H., & Tamis-LeMonda, Mother–infant interaction. 2010. In G. Bremner, & T. Wachs (Eds.), *Handbook of infant development (2nd ed)*. London: UK: Blackwell Publishers.
- Djaali. 2004. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta. PT Bumi Aksara
- Gerungan. 2004. *Psikologi Sosial*. Bandung. PT Refika Aditama.
- Hasanah, N., & Ansori, N, M. (2013). Hubungan Tingkat Pengetahuan Ibu dengan Perkembangan Motorik Kasar Pada Anak Usia 3-5 Tahun. *Jurnal Midpro*, 2013(2).
- Husdarta, M. Saputra Yudha. (2000). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Depdikbud.

- John M.Echols & Hasan Sadily. 2015. *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Martha, A.N. 2014. Hubungan Status Gizi Dan Asupan Besi dan Seng Terhadap Fungsi Motorik Anak Usia 2-5 Tahun. JNH. 2(2).
- M. H. & B. H. . Bronstein, *Socioeconomic status, parenting, and child development*. New York: Routledge, 2014.
- M. Sochib. 2010. *Pola asuh orang tua dalam membentuk anak mengembangkan disiplin diri*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nurhasan, dkk. 2005. *Petunjuk Praktis Pendidikan Jasmani*. Surabaya: Unesa University Press.
- R. Wrulich, M., Brunner, M., Stadler G., Schalke, D., Keller, U., Chmiel, M., Martin, "Childhood intelligence and adult health: the mediating role of education and socio economic status," *Intelligence*, vol. 41, pp. 490–500, 2013.
- Samsudin. 2010. *Gizi dan Tumbuh Kembang*. Jakarta: Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia
- Syamsu Yusuf. 2008. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yuyun. 2014. Hubungan Status Gizi terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Sekolah Dasar Kelas 1 di SDN Krembangan Utara I/56 Surabaya. *Jurnal Kesehatan Olahraga* Volume 02, Nomor 01, Tahun 2014, (<http://journal.unesa.ac.id/sju/index.php/scaffolding>, diakses tanggal 1 Agustus 2019).

PENGEMBANGAN MODUL POP UP BOOK PADA PEMBELAJARAN DI KELAS V SEKOLAH DASAR

Titik Rohmatin & Satrio Wibowo

PGSD, STKIP PGRI Sidoarjo

titik.10244@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas V dengan menggunakan modul pembelajaran *pop up book*. Subjek penelitian ini adalah siswa di SDN Waung, Sidoarjo. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian R&D (*Research and Development*). Pengembangan modul yang dihasilkan menghasilkan modul *pop up book*. Uji coba modul dilakukan di Kelas V-A SDN Waung. Untuk menguji efektivitas penggunaan modul berbentuk *pop up book* digunakan desain *pre-eksperimental* dengan pola *one group pretest-posttest* yang diterapkan di kelas V-A. Uji coba skala kecil dilakukan di kelas V-B. Penilaian kepraktisan modul yang digunakan dalam pembelajaran berasal dari penilaian guru kelas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa modul berbentuk *pop up book*. Kajian produk berdasarkan hasil validasi modul kepada validator, diperoleh presentase 98.29% dari validasi ahli modul, 95.43% dari ahli materi, 95.17% dari ahli pengguna (guru), dan 97.34% dari uji coba pengguna (siswa). Hasil validasi secara keseluruhan yaitu 96.55% dengan kriteria "Sangat Valid", maka modul *pop up book* sangat layak untuk digunakan.

Kata Kunci: Modul, *Pop Up Book*.

PENDAHULUAN

Bahan ajar terdiri dari dua jenis antara lain: bahan ajar cetak dan bahan ajar non cetak. Bahan ajar cetak terdiri dari: 1) handout, 2) buku, 3) modul, 4) ensiklopedia, 5) majalah, 6) Proses pembelajaran tematik menekankan pada keaktifan siswa sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan menemukan pengetahuan secara mandiri. Melalui pengalaman yang didapatkan secara langsung, siswa akan memahami konsep-konsep dari materi yang mereka pelajari dan menghubungkannya dengan konsep lain. Menurut Rustaman (2005), pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik, baik secara individu maupun kelompok aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik.

Menurut teori Gestalt pada Heri Rahyubi (2012: 82), seseorang dapat dikatakan berhasil dalam proses belajar jika mendapat insight. Insight diperoleh jika seseorang melihat hubungan tertentu antara berbagai unsur dalam kondisi tertentu. Berdasarkan teori tersebut, dalam pelaksanaan pembelajaran guru hendaknya menyampaikan materi pembelajaran dalam satu keutuhan yang utuh. Selain itu, murid harus berusaha menemukan hubungan antar bagian sehingga nantinya akan memperoleh *insight* agar dapat memahami keseluruhan situasi.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat mendukung siswa dalam memahami hubungan antar bagian yaitu pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan materi dari beberapa mata pelajaran. Tema adalah gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan. Melalui pembelajaran tematik, siswa dapat memperoleh pengalaman bermakna secara langsung. Bermakna berarti selama proses pembelajaran berlangsung, siswa tidak hanya menghafal konsep atau fakta namun melakukan kegiatan yang menghubungkan konsep-konsep untuk menghasilkan pemahaman yang utuh sehingga konsep yang dipelajari akan dipahami secara baik dan tidak mudah dilupakan. Oleh karena itu guru hendaknya berusaha mengetahui dan menggali konsep-konsep yang dimiliki oleh siswa dan memadukan secara harmonis

konsep tersebut dengan pengetahuan baru yang akan diajarkan.

Data hasil observasi pada siswa Kelas IV menunjukkan bahwa rata-rata 50% siswa menyatakan mata pelajaran tematik menyenangkan, 35% siswa menganggap mata pelajaran tematik biasa saja, dan 15% siswa mengatakan mata pelajaran tematik membosankan. Mata pelajaran tematik dikatakan menyenangkan karena materi yang diajarkan berhubungan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Selain itu, mereka juga mengatakan bahwa mata pelajaran tematik tidak sulit tapi tidak pula mudah dalam mempelajarinya.

Berdasarkan hasil tersebut seharusnya nilai rata-rata siswa berada diatas nilai KKM yang telah ditentukan yaitu 75. Namun berdasarkan daftar nilai yang diperoleh dari guru, nilai rata-rata hasil belajar kognitif siswa pada hanya mencapai 44,8. Selain itu, persentase siswa yang mendapatkan nilai ≥ 75 hanya sebesar 3,33%. Disini terjadi ketidaksesuaian antara minat siswa terhadap materi dengan hasil belajar yang dicapai. Pada umumnya, jika siswa menyukai atau tertarik terhadap materi, maka siswa akan mempelajari materi tersebut dengan perasaan senang. Ketika siswa belajar dalam suasana hati yang senang maka materi menjadi mudah dipahami sehingga hasil belajar sesuai dengan yang diharapkan.

Untuk memudahkan siswa dalam mempelajari konsep materi dalam pembelajaran tematik maka dibutuhkan modul yang menarik. Sebagai bagian dari sistem pendidikan, modul yang menarik mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran seperti memungkinkan keseragaman pengamatan dan persepsi bagi pengalaman belajar siswa, membangkitkan motivasi belajar siswa, menyajikan informasi belajar yang dapat diulang menurut kebutuhan, dan lain-lain. Penggunaan modul yang menarik akan membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Melalui penggunaan modul yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran maka tujuan pembelajaran akan mudah tercapai. Buku teks menjadi salah satu sumber belajar dan media yang sering digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran karena mudah dalam penggunaan dan praktis dalam membawanya.

Keberadaan modul saat ini masih verbal atau tekstual sehingga siswa masih merasa

kurang tertarik untuk membacanya. Agar siswa mau membaca dan mudah memahaminya, perlu dikembangkan modul dengan disertai gambar atau ilustrasi. Sifatnya yang konkrit, media gambar atau ilustrasi lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata (Yusro & Sasono, 2016). Ilustrasi dapat memperjelas penyampaian pesan dalam media verbal.

Guru di SDN Waung, Sidoarjo menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi dalam pelaksanaan pembelajaran. Selain ceramah, guru menerapkan metode pembelajaran diskusi, presentasi kelompok, demonstrasi, dan percobaan. Namun, semua metode pembelajaran yang diterapkan kurang mendapat tanggapan positif dari siswa. Hal tersebut mengakibatkan guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi. Sumber belajar yang biasa digunakan guru dalam menyampaikan materi berupa buku paket, slide presentasi, video, modul, alat peraga, lembar kerja siswa (LKS), dan internet.

Kurikulum 2013 bukan sekedar kurikulum, tetapi menuntut perubahan dalam pembelajaran di sekolah. Kurikulum 2013 menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran, yaitu menggunakan pendekatan ilmiah (*Scientific Approach*) dalam pembelajaran sebagaimana dimaksud meliputi mengamati, menanya, mendalar, mencoba, menyimpulkan. Sedangkan proses pembelajaran menyentuh tiga ranahan yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Bahan pembelajaran yang dikembangkan dalam Kurikulum 2013 dengan menggunakan pendekatan *scientific* berupa bahan ajar.

Bahan ajar terdiri dari dua jenis antara lain: bahan ajar cetak dan bahan ajar non cetak. Bahan ajar cetak terdiri dari: 1) handout, 2) buku, 3) modul, 4) ensiklopedia, 5) majalah 6) brosur, 7) lembar kerja siswa (LKS). Bahan ajar secara umum memiliki fungsi 1) fungsi bagi guru untuk mengarahkan semua aktifitasnya dalam proses pembelajaran sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya diajarkan kepada siswa, 2) sedangkan bagi siswa akan menjadi pedoman dalam proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari, 3) sebagai alat evaluasi pencapaian hasil belajar (Rahayu, 2015: 13).

Mulyasa(2014) Keunggulan modul dalam proses pembelajaran antara lain: 1) berfokus pada kemampuan individual siswa, karena pada hakikatnya siswa memiliki kemampuan untuk bekerja sendiri dan lebih bertanggung jawab atas tindakan-tindakannya, 2) adanya kontrol terhadap hasil belajar mengenai penggunaan standar kompetensi dalam setiap bahan ajar yang harus dicapai oleh siswa, 3) relevansi kurikulum ditunjukkan dengan adanya tujuan dan cara pencapaiannya, sehingga siswa dapat mengetahui keterkaitan antara pembelajaran dan hasil yang akan diperoleh.

Modul sebagai media pembelajaran memiliki keunggulan, salah satunya adalah dapat digunakan secara mandiri oleh siswa dalam belajar sesuai dengan kecepatan memahami materi masing-masing siswa agar efektif dan efisien. Menurut siswa kelas V, materi di dalam modul ringkas jika dibandingkan dengan buku paket sehingga materi mudah dipahami. Namun, modul yang selama ini digunakan dalam pembelajaran membuat siswa bosan karena terlalu banyak tulisan. Hal tersebut mengakibatkan siswa enggan untuk membaca materi yang ada di dalam modul. Dengan demikian, siswa hanya membaca bagian dari modul yang dijelaskan oleh guru.

Pop-up merupakan suatu bentukan tiga dimensi yang dimanfaatkan untuk memperindah suatu buku maupun kartu ucapan. *Pop up book* adalah sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur tiga dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka. Menurut Bluemel dan Taylor (2012: 22) Pop-Up Book adalah sebuah buku yang menampilkan potensi untuk bergerak dan interaksinya melalui penggunaan kertas sebagai bahan lipatan, gulungan, bentuk, roda, atau putarannya.

Pemilihan media haruslah tepat. Hal menarik dari pop-up adalah pop-up mampu memberikan hal-hal yang tidak terduga kepada orang yang membukanya. Beberapa penelitian pendidikan yang telah dilakukan menunjukkan bahwa pemanfaatan bentukan pop-up pada media pembelajaran sangat efektif digunakan. Guru dan sebagian besar siswa mengetahui bentuk pop-up dan tertarik pada media pembelajaran berbentuk pop-

up. Namun, media seperti itu belum pernah digunakan dalam pembelajaran di SDN Waung.

METODE

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan. Penelitian dan pengembangan menurut Sukmadinata (2009:164) adalah "suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan yang dapat dipertanggungjawabkan". Penelitian pengembangan yang dilakukan peneliti bertujuan untuk mengembangkan modul Pop-Up Book untuk pembelajaran Kelas V di SDN Waung, Sidoarjo yang valid.

Penelitian pengembangan yang dilakukan menggunakan model (*Research and Development/R&D*). Menurut Sugiono (2010) *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Sugiono (2010) menyatakan bahwa teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan interview (wawancara), kuesioner (angket), observasi (pengamatan), dan gabungan ketiganya. Namun, dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan angket. Teknik wawancara dilakukan pada guru Kelas V, sedangkan angket untuk siswa Kelas V SDN Waung, Sidoarjo.

Mengacu pada model penelitian dan pengembangan (R&D) menurut Borg dan Gall dalam Nana Syaodih (2010: 169-170) yang terdiri dari sepuluh langkah, peneliti mengambil sembilan langkah dalam proses ini. Adapun langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut.

Gambar 1. Bagan Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan

Penyusunan modul dilakukan dengan memperhatikan kerangka modul. Menurut Daryanto (2013) kerangka modul terdiri atas kata pengantar, daftar isi, pendahuluan, pembelajaran, dan daftar pustaka. Bagian pendahuluan berisi kompetensi inti dan kompetensi dasar, deskripsi, waktu, prasyarat, petunjuk penggunaan modul, tujuan akhir, dan cek penguasaan kompetensi inti.

Modul disusun seperti bentuk pop-up dibagian dalam. Modul ini terdiri dari dua bagian yaitu buku dan tempelan. Bagian buku merupakan bagian halaman awal hingga halaman akhir yang digunakan untuk menempelkan pop-up, hiasan, dan kertas yang berisi gambar ataupun tulisan. Bagian buku dicetak pada kertas dengan warna penuh disetiap halaman. Warna yang dipilih adalah warna-warna cerah yang soft sehingga tidak terlalu mencolok. Bagian kedua adalah tempelan yang terdiri dari pop-up. Bentuk pop-up terlihat saat buku dibuka. Bentuk ini hanya ditempelkan di beberapa halaman modul. Pop-up berisi gambar yang terkait dengan materi pembelajaran. Dua jenis pop-up yang digunakan dalam menyusun modul yaitu pop-up dengan bukaan 1800 untuk setiap gambar penjelas yang mendukung materi dan pop-up dengan bukaan 900 dalam bentuk tulisan dicetak langsung pada buku dan menggunakan warna hitam. Bagian terpenting dari modul ini adalah tulisan yang berisi materi dan juga gambar penjelas.

Modul *pop up book* dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi terhadap draf modul berbentuk *pop-up* yang telah disusun. Validasi media dilakukan oleh tim ahli media, sedangkan validasi materi dilakukan oleh tim ahli materi. Menurut Daryanto (2013) validasi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui dan mengukur apakah materi/isi modul masih sesuai (valid) dengan perkembangan kebutuhan dan kondisi yang berjalan saat ini.

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif. Rumus yang digunakan untuk mengolah data berupa deskriptif presentase menurut Sudijono (2010: 43) sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

f = Frekuensi yang sedang dicari presentase

N = Number Of Cases (Jumlah frekuensi/banyaknya individu)

P = Angka presentase

Data yang didapat kemudian dianalisis dengan menggunakan teknis analisis data pada tabel 1 akan dijelaskan rincian presentase dengan kriteria sebagai berikut.

Presentase	Kriteria
75,01 % - 100 %	Sangat Valid (dapat digunakan tanpa revisi).
50,01 % - 75,00 %	Cukup Valid (dapat digunakan dengan revisi kecil).
25,01 % - 50,00 %	Kurang Valid (tidak dapat digunakan dengan revisi total).
00,01 % - 25,00 %	Tidak Valid (tidak boleh digunakan).

(Akbar, 2013:157)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil validasi oleh ahli media diperoleh skor keseluruhan 93 dengan persentase sebesar 98.29%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, dapat dijelaskan bahwa modul *Pop-Up Book* dalam kriteria "Sangat Valid". Saran yang diberikan oleh ahli modul adalah perbaikan gambar dan melengkapi informasi pengembang. Hasil validasi oleh ahli materi diperoleh skor keseluruhan 85 dengan persentase sebesar 95.43%, sehingga termasuk dalam kriteria "Sangat Valid". Ahli modul juga memberikan saran penambahan isi materi dan pemberian evaluasi. Kemudian alidasi oleh ahli pengguna (guru) juga menunjukkan hasil yang termasuk dalam kriteria "Sangat Valid". Skor keseluruhan 65 dengan persentase sebesar 95.17%, dalam kriteria "Sangat Valid". Ahli pengguna juga memberikan komentar terkait perpaduan warna tulisan pada modul kurang cerah. Terlihat juga pada hasil uji coba siswa diperoleh skor keseluruhan 152 dengan persentase sebesar 97,34%, sehingga termasuk dalam kriteria "Sangat

Valid". Hasil *pre test* dan *post test* siswa menunjukkan adanya perbedaan nilai rata-rata sebelum penggunaan modul dan sesudah penggunaan modul, yakni 65,25 dan 82,5. Berdasarkan hasil uji coba siswa pada *pre test* dan *post test* untuk kualitas hasil akhir diperoleh kenaikan rata-rata 17,25% yang berarti media efektif untuk siswa, karena memberikan dampak untuk capaian hasil belajar siswa. Jika menggunakan acuan KKM 70, jumlah siswa

yang tidak tuntas pada *pre test* sebanyak 15, sedangkan pada *post test* tidak ada siswa yang tidak tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa modul *Pop-Up Book* dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran kelas V.

SIMPULAN

Kajian produk berdasarkan hasil validasi modul kepada validator, diperoleh presentase 98.29% dari validasi ahli modul, 95,43% dari ahli materi, 95.17% dari ahli pengguna (guru), dan 97,34% dari uji coba pengguna (siswa). Hasil validasi secara keseluruhan yaitu 96,55% dengan kriteria "Sangat Valid", maka modul *pop up book* sangat layak untuk digunakan.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memiliki beberapa saran untuk perbaikan di masa mendatang, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi pendidik, sebaiknya dapat memanfaatkan media pembelajaran *pop-up book* dalam kegiatan pembelajaran di kelas sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi.
2. Bagi peneliti lain, sebaiknya mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik untuk menyempurnakan produk hingga sampai ke produksi massal.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung : PT Remaja Rosda Karya
- Arief S. Sadiman dkk. (2006). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bluemel & Taylor. 2012. *Pop-up Books A Guide For Teachers and Librarians*. California: ABC-CLJO, LLC.
- Daryanto. 2013. *Menyusun Modul*. Yogyakarta: Gava Media.
- Devi, Anggit Shita, and Siti Maisaroh, 'Pengembangan Media Pembelajaran Buku Pop-Up Wayang Tokoh Pandhawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD', JURNAL PGSD INDONESIA, 2017.

Heri Rahyubi. (2012). *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung: Nusa Media.

Mulyasa. 2014. *Pengembangan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Nana Sudjana & Ahmad Rivai. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo

Nila Rahmawati. (2014). Pengaruh Media Pop-Up Book Terhadap PenguasaanKosa Kata Anak Usia 5-6 Tahun di TK Putera Harapan Surabaya. Diaksesdi www.unesa.ac.id pada tanggal 15 Juli 2019 pukul 17.30

Rahayu, W.P. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar*. Malang: Universitas Negeri Malang Fakultas Ekonomi Jurusan Manajemen.

Rustaman N. 2005. *Strategi Belajar Mengajar Biologi*. Malang: Universitas Negeri Malang.

Sudijono A. 2008. *Pengantar Statistika Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.

Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sukmadinata, Nana S. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Sunardi dkk. (2011). *Ayo Melakukan Pembelajaran Tematik*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius

Syaiful Sagala. (2006). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta

Trianto. (2010). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Prenada Media Group.

Yusro, A. C., & Sasono, M. (2016). Penggunaan modul ilustratif berbasis inkuiri terbimbing pokok bahasan kinematika gerak lurus untuk meningkatkan hasil belajar dan kemandirian siswa kelas VII SMPN 14 Madiun. *Jurnal Pendidikan*

Fisika Dan Keilmuan (JPFK), 2(1), 29–35. <https://doi.org/10.25273/jpfk.v2i1.22>

DESAIN PEMBELAJARAN MATEMATIKA SEKOLAH DASAR BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL EGRANG

Wulida Arina Najwa ¹, M.Feri Fadli ²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

STKIP Al Hikmah

najwaarina@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran matematika di sekolah dasar sudah seharusnya menyenangkan dan juga mengembangkan karakter siswa. Hal ini dikarenakan siswa sekolah dasar masih dalam tahap perkembangan operasional konkrit, yaitu siswa sudah dapat melakukan penalaran secara logis untuk hal-hal yang konkrit. Selain itu, karakter siswa sekolah dasar masih mudah untuk dibentuk. Namun belum banyak pembelajaran yang menerapkan demikian. Sebagian besar masih menggunakan pembelajaran konvensional sehingga kurang menyenangkan. Sedangkan karakter siswa bisa dikembangkan melalui permainan tradisional. Permainan tradisional sebagai budaya yang sebagian besar sudah ditinggalkan masyarakat sudah seharusnya ditumbuhkan kembali. Banyak sekali macam-macam permainan tradisional, mulai dari permainan menggunakan alat dan permainan tanpa alat. Egrang menjadi salah satu permainan tradisional yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran Matematika Dasar. Artikel ini merupakan *literatur review* yang bertujuan untuk menghasilkan draf desain pembelajaran Matematika sekolah dasar berbasis permainan tradisional egrang. Egrang dapat dikembangkan untuk pembelajaran Matematika, diantaranya bilangan, sudut, simetri putar, pengurangan dan penjumlahan, jarak, waktu dan kecepatan.

Kata Kunci: sekolah dasar, Matematika, permainan tradisional, egrang

PENDAHULUAN

Di era modern saat ini, permainan tradisional tidak banyak dijumpai lagi di lingkungan sekitar kita. Anak-anak milenial cenderung lebih suka permainan digital seperti play station, gadget, dan permainan digital lainnya. Mereka beranggapan bahwa permainan tersebut lebih mudah dan tidak memakan banyak ruang dibandingkan dengan permainan tradisional seperti engklek, kelereng, gobak sodor dan permainan-permainan tradisional lainnya yang membutuhkan banyak ruang untuk memainkannya (Nurrahmah, 2018). Padahal, tak dapat dipungkiri bahwa permainan modern dengan kecanggihannya dapat membawa dampak buruk karena menjadikan anak bersifat individualis dan merasa asing dengan lingkungan sekitarnya (Witarsa, 2018). Anak-anak cenderung lebih suka bermain sendiri daripada dengan temannya, anti sosial dan berkurangnya rasa tenggang rasa antar sesama teman (Chusna, 2017).

Permainan tradisional dapat membantu anak-anak menjadi lebih kreatif dan saling bekerjasama untuk meraih kemenangan. Dalam permainan tradisional terdapat beberapa kelompok yang saling bermain sehingga menumbuhkan sikap sosial yang tinggi (Andriani, 2012). Belum lagi dengan dampak jangka panjangnya yang akan diperoleh masing-masing anak seperti pertemanan yang jauh lebih melekat dibandingkan anak yang sering bermain sendiri dengan kecanggihan teknologi. Selain itu menurut (Anggita, 2018) permainan tradisional baik untuk memberikan pengalaman gerak anak yang berfungsi untuk pertumbuhan dan perkembangan fisiknya.

Permainan tradisional memberikan banyak manfaat bagi anak. Berdasarkan (Setiawan, 2016) permainan tradisional dapat menjadi sarana untuk mengembangkan dan melatih keterampilan sosial anak, melatih anak untuk bersosialisasi, dapat bekerja sama dengan baik bersama teman, memiliki empati terhadap sesama, melatih siswa bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan dan melatih persaingan sehat, serta jujur dan sportif.

Permainan tradisional yang memiliki banyak manfaat dapat digunakan untuk pembelajaran siswa di sekolah dasar. Matematika sebagai momok mata pelajaran yang sulit untuk siswa bisa dikolaborasikan

dengan permainan tradisional agar citra "sulit" Matematika dapat dihilangkan. Beberapa penelitian terdahulu tentang pembelajaran matematika menggunakan permainan tradisional banyak dituliskan. Penelitian yang dilakukan oleh (Rahmawati, 2013) berupa penelitian pengembangan strategi permainan tradisional Sunda Manda pada pembelajaran matematika di SMP menunjukkan bahwa strategi yang dikembangkan 78,45% efektif untuk digunakan. Penelitian lain dilaksanakan oleh (Ulya, 2017) tentang permainan tradisional sebagai media pembelajaran matematika seperti permainan dakon yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Berbeda dengan penelitian (Rahmawati, 2013) dan (Ulya, 2017), (Ismah, 2018) meneliti tentang pengembangan media pembelajaran matematika dengan konsep permainan engklek. Pengembangan media pembelajaran tersebut menggunakan 5 tahap yaitu analisis, design pengembangan, implementasi dan evaluasi. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media pembelajarannya valid, praktis dan efektif serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

PEMBAHASAN

Materi Matematika Sekolah Dasar

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran pokok di sekolah dasar. Tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar menurut (Kemdikbud, 2016) ditekankan pada dimensi pedagogik modern yaitu menggunakan pendekatan *scientific*. Kegiatan-kegiatan pada pendekatan *scientific* diantaranya mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji dan mencipta.

Ruang lingkup Matematika SD menurut Kemdikbud (2016) ada tiga yaitu bilangan (bilangan cacah, bilangan bulat, bilangan prima, bilangan pecahan, kelipatan dan faktor, pangkat dan akar sederhana), geometri (bangun datar dan bangun ruang, hubungan antar garis), pengukuran (berat, panjang, luas, volume, sudut, waktu, kecepatan, debit, letak dan koordinat suatu benda), serta statistika (menyajikan dan menafsirkan data tunggal) dalam penyelesaian masalah kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Pembelajaran Matematika di sekolah dasar diarahkan untuk mendorong siswa mencari tahu dari berbagai sumber, mampu

menyelesaikan masalah bukan hanya menyelesaikan masalah sederhana dalam kegiatan sehari-hari. Selain itu, pembelajaran juga diarahkan untuk melatih peserta didik berfikir logis dan kreatif, bukan hanya berfikir mekanistik. Serta mampu bekerjasama dan berkolaborasi dalam menyelesaikan permasalahan (Kemdikbud, 2016).

Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) menjadi salah satu pendekatan yang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran sehingga cocok digunakan dalam pembelajaran matematika sekolah dasar (Soviawati, 2011). RME menjadikan hal-hal yang kontekstual dan realistis sebagai titik awal pembelajaran. Berdasarkan (Widari, 2013) pendekatan pembelajaran matematika realistik dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar. Selain itu, penelitian (Fahrudin, 2018) menunjukan bahwa pendekatan RME dapat meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah dasar tidak lagi dilaksanakan secara konvensional tetapi harus dimulai dengan hal-hal yang nyata.

Permainan Tradisional

Dunia anak adalah dunia permainan. Hanya saja bentuk permainan yang disukai antara satu anak dengan anak yang lain bervariasi. Pada dunia permainan, dikenal ada dua jenis permainan yaitu permainan tradisional dan permainan modern. Permainan tradisional didefinisikan (Yulita, 2017) sebagai permainan yang sudah ada sejak zaman dahulu dan dimainkan dari generasi satu ke generasi lainnya. Permainan tradisional dibagi menjadi dua yaitu permainan yang menggunakan alat dan permainan tanpa alat. Sedangkan (Wulansari, 2017) mendefinisikan permainan tradisional sebagai suatu hasil budaya masyarakat yang berasal dari zaman yang sangat tua, tumbuh dan hidup hingga sekarang. Sehingga permainan tradisional bukan hanya sebagai alat penghibur atau sekedar penyegar pikiran melainkan memiliki latar belakang yang variatif. Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah warisan nenek moyang berupa permainan yang terdiri dari permainan tradisional menggunakan alat dan permainan tradisional tanpa alat.

Manfaat yang diperoleh dari permainan tradisional antara lain:

(1) Mengembangkan kecerdasan intelektual, (2) Mengembangkan kecerdasan emosional, (3) Mengembangkan daya kreativitas, (4) Mengembangkan kreatifitas anak, (5) Sebagai terapi anak, (6) Mengembangkan kecedasan majemuk (Nurhayati, 2012). Hal senada juga dituliskan oleh Yudiwinata dan Handoyo (2014) bahwa anak-anak yang melakukan permainan tradisional jauh lebih berkembang kemampuan dalam kerjasama, sportifitas, membangun strategi, ketangkasan dan karakternya. Selain itu, penelitian oleh Nurrahmah (2018) menunjukkan bahwa pembelajaran matematika melalui permainan tradisional dapat memotivasi siswa untuk menyukai matematika.

Permainan tradisional terbagi menjadi 2 yaitu permainan dengan alat dan permainan tanpa alat. Permainan dengan alat diantaranya: (1) Congklak, (2) Kelereng, (3) Gasing, (4) Balap Karung, (5) Bola Bekel, (6) Boi-Boian, (7) Lompat Karet, (8) Engklek, dan (9) Egrang.

Sedangkan permainan tradisional yang tanpa alat diantaranya:

(1) Bentengan, (2) Gobak Sodor, (3) Cublek-Cublek Suweng, (4) Petak Umpet, (5) Ular Naga, (6) ABC 5 Dasar, (7) Kucing dan Tikus, (8) Permainan Hantu Buta, (9) Dolip-dolipan, (10) Kotak Pos, (11) Tuan Dosep, (12) Domikado.

Permainan Egrang

Permainan tradisional egrang awalnya populer di daerah Jawa Barat. Itulah sebabnya permainan tradisional egrang menjadi permainan khas Sunda. Karena menarik, permainan ini akhirnya banyak dimainkan oleh masyarakat Jawa. Saat ini sudah sulit ditemukan anak-anak bermain egrang. Meskipun di beberapa daerah, masih ada beberapa yang memainkannya. Pada permainan egrang, keseimbangan tubuh adalah hal yang sangat penting karena pemain egrang harus mampu menjaga keseimbangannya (Herlambang, 2017).

Sebelum bermain egrang, tentunya kita harus mengetahui peraturan dan cara bermain egrang. Berdasarkan buku Supriyono (2018) ada beberapa hal yang harus diperhatikan ketika bermain egrang. Bermain egrang menggunakan sepasang bambu, lalu dibuat tumpuan sebagai alas kaki. Bagian tersulit dalam permainan egrang yaitu

menjaga keseimbangan tubuh. Untuk itu, diperlukan belajar dengan sabar dan tekun.

Egrang terbuat dari dua batang bambu dengan diameter seukuran lengan orang dewasa yang relatif lurus dan sudah tua dengan panjang masing-masing berkisar 1,5 – 3 meter, salah satu pangkal atau ujung bambu (lebih kurang 20 - 30 cm dari salah satu pangkal bambu) dilubangi untuk memasukan potongan bambu yang berukuran lebar 20 cm sebagai tempat

menjinjatkan kaki. Ikat atau paku pada bagian potongan bambu dan lobang, pastikan sambungan kuat untuk dinaiki (Yulita, 2017).

Pada permainan egrang, dibutuhkan keseimbangan untuk bisa berjalan menggunakan egrang tersebut. Yulita (2017) menjelaskan bahwa permainan egrang dimainkan dilapangan berukuran 3 x 7 meter atau lebih, dengan adu kecepatan dari salah satu sisi menuju sisi yang lainnya lalu kembali ke sisi awal. Nilai budaya yang terkandung dalam permainan ini adalah kerja keras, keuletan, keseimbangan dan sportivitas.

Desain Pembelajaran matematika Sekolah Dasar Berbasis Permainan Tradisional Egrang

1. Bilangan

Pada saat ini metode konvensional dalam penyampaian materi membutuhkan pengembangan. Hal ini sejalan dengan pendapat Erni (2018) bahwa penerapan metode pembelajaran modern dan konvensional dalam bentuk tutorial perlu dikembangkan oleh guru agar terjadi pertukaran informasi antara siswa dengan guru. Oleh karena itu perlu sebuah inovasi. Salah satu inovasi yang bisa diterapkan adalah menggunakan permainan tradisional seperti egrang (Nurrahmah, 2018).

Permainan egrang ini bisa dijadikan sebuah media dalam penyampaian materi matematika khususnya bilangan. Cara yang bisa dilakukan guru untuk menggunakan egrang dalam pembelajaran bilangan diantaranya sebagai berikut: Siapkan egrang yang akan di mainkan kemudian susun bilangan dari angka 1,2,3,...dst. Setelah siswa siap, maka guru mulai memberikan komando untuk memilih angka yang telah disiapkan. Misalnya guru meminta untuk memilih angka 2 maka siswa berlomba-lomba untuk menghampiri angka 2 yang disebutkan guru menggunakan egrang. Melalui pembelajaran

tersebut, siswa belajar mengenal bilangan menggunakan permainan egrang.

2. Sudut

Pada era modern ini, guru dituntut untuk membuat sebuah inovasi dalam cara penyampaian materi. Salah satu cara tersebut adalah menerapkan permainan tradisional egrang pada materi sudut. Menurut pendapat Nurrahmah (2018) permainan tradisional dapat memotivasi siswa dalam belajar.

Sudut merupakan bangun yang dibuat oleh dua garis yang berpotongan di sekitar titik potongnya (KBBI). Untuk mengajarkan materi pengukuran sudut dengan permainan egrang sebagai berikut: Siapkan egrang dan penggaris ukuran 100 cm. Pada bagian pijakan kaki ada bambu yang tertancap pada bambu yang lurus sehingga terdapat dua buah ruas yang titik pangkalnya sama. Maka hal itu dapat dijadikan pembelajaran kontekstual terkait sudut. Karena terdapat beberapa sudut yang terbentuk, guru dapat menjelaskan sudut yang terbentuk termasuk sudut lancip sudut siku-siku, sudut tumpul, sudut lurus atau sudut refleksi (Nining. 2016).

3. Simetri putar

Secara sederhana bentuk egrang dapat digambarkan seperti gambar di atas.

Simetri putar merupakan suatu bangun datar ketika diputar kurang dari 360 derajat maka pada titik tertentu akan menempati posisi semula (Mujilestari, 2017). Pada pembelajaran simetri putar, permainan egrang ini juga bisa diterapkan. Desain pembelajaran simetri putar sebagai berikut: dekatkan sepasang egrang sebelah kanan dan kiri seperti gambar di atas. kemudian ikat dengan kuat egrang yang sudah didekatkan. Dari penggabungan egrang tersebut didapatkan bentuk bangun datar yang bisa dijadikan bahan materi simetri putar. Kemudian guru menjelaskan kepada siswa banyaknya kemungkinan simetri putar pada bangun tersebut.

4. Penjumlahan dan Pengurangan

Materi penjumlahan dan pengurangan merupakan salah satu materi

esensial di sekolah dasar. Banyak sekali media yang bentuknya beragam untuk digunakan pada pembelajaran penjumlahan dan pengurangan di sekolah dasar. Salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran penjumlahan dan pengurangan adalah permainan tradisional egrang.

Desain pembelajaran penjumlahan dan pengurangan hampir sama dengan desain pembelajaran pada bilangan. Awalnya, guru menyiapkan potongan-potongan angka yang cukup besar kemudian menyusun angka-angka tersebut dengan rapi sesuai urutan dari terkecil hingga terbesar. Setelah semua tersusun, maka guru mulai memberikan soal penjumlahan atau pengurangan. Namun yang unik dari desain pembelajaran ini adalah cara menjawab siswa. Siswa menjawab pertanyaan guru bukan dengan tulisan di atas kertas melainkan dengan berjalan menuju bilangan yang merupakan jawaban menggunakan permainan tradisional egrang. Dengan cara seperti itu, maka siswa cenderung aktif dan tidak mudah bosan karena menggunakan semua komponen tubuh untuk menjawab pertanyaan tersebut (Hamdan, 2009).

5. Jarak, kecepatan dan waktu

Materi matematika terakhir dalam artikel ini yang bisa dikaitkan dengan permainan tradisional egrang adalah jarak, waktu dan kecepatan. Karena permainan tradisional egrang ini dimainkan dengan berjalan atau bergerak. Maka dapat digunakan untuk mengukur jarak yang ditempuh oleh siswa. Kemudian dari jarak tersebut dikaitkan lagi dengan berapa cepat siswa berjalan menggunakan egrang dengan jarak tertentu. Dari dua hal tersebut, selanjutnya kita bisa mengukur waktu yang ditempuh siswa dalam memainkan egrang pada jarak dan waktu tertentu. Dengan pengukuran waktu maka kecepatan siswa menggunakan egrang bisa dihitung berapa lama waktu yang dibutuhkan siswa dalam mencapai jarak tertentu. Setelah itu guru bisa menyediakan beberapa soal cerita. Misalnya siswa A setiap langkahnya mencapai 30 cm. Maka soal yang bisa disajikan guru seperti berikut "Umar akan pergi ke Masjid yang berjarak 600 cm dari rumahnya. Berapa banyak langkah yang dibutuhkan Umar?" (Pujiati, 2008).

Soal cerita untuk materi kecepatan juga bisa dikembangkan. Misalnya pada saat itu siswa diminta berjalan dengan egrang untuk menemukan jawaban dari pertanyaan guru tersebut "jika jarak masjid dan rumah Umar adalah 600 cm. Berapakah kecepatan Umar untuk menuju masjid?"

Soal yang terakhir yaitu tentang waktu. "Jika pukul 11.00 Umar berangkat ke masjid. Diketahui jarak rumah Umar dan masjid adalah 600 cm, dan setiap langkah Umar dengan egrang berjarak 30 cm. Pukul berapakah Umar sampai di masjid?" Pembahasan tentang jarak, kecepatan dan waktu bisa dikerjakan dalam waktu yang bersamaan. Karena tiga materi tersebut saling berkaitan satu sama lain. Dengan memberikan soal yang nyata dan kontekstual maka dapat membangun motivasi belajar siswa (Pujiati, 2008).

SIMPULAN

Pembelajaran sekolah dasar sudah seharusnya menyenangkan terutama untuk mata pelajaran yang banyak dianggap sulit oleh siswa, seperti matematika. Pada era modern ini, banyak sekali pembelajaran yang menggunakan teknologi. Teknologi itu sendiri dapat membawa pengaruh buruk dan pengaruh baik. Salah satu pengaruh buruknya adalah banyaknya siswa yang mulai meninggalkan budaya dan kekayaan Indonesia seperti permainan tradisional. Oleh karena itu, desain pembelajaran menggunakan permainan tradisional harus mulai digalakkan agar budaya tidak punah dan siswa bisa lebih berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Salah satu desain pembelajaran menggunakan permainan tradisional adalah pembelajaran matematika di sekolah dasar menggunakan permainan tradisional egrang. Beberapa materi matematika di Sekolah Dasar yang dapat digunakan pada permainan tradisional egrang diantaranya bilangan, sudut, simetri putar, pengurangan dan penjumlahan, jarak, waktu dan kecepatan.

Selain *literatur review* tentang desain pembelajaran berbasis permainan tradisional egrang, bisa dikembangkan penelitian yang lain. Penelitian tersebut diantaranya pembelajaran matematika menggunakan permainan tradisional yang lain, pembelajaran lain pada permainan egrang dan penelitian tindakan kelas menggunakan permainan tradisional yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, Tuti. (2012). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*, 9(1), 121-136.
- Anggita, Gustiana.A., Mukarromah, Siti.B., Ali, M.Arif., (2018). Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa. *Journal of Sport Science and Education*, 3(2), 55-59.
- Chusna, Puji. A., (2017). Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 315-330.
- Herlambang, T. (2017). Olahraga Tradisional Sebagai Identitas Budaya Indonesia. *Seminar Nasional Keindonesiaan II Tahun 2017 "Strategi Kebudayaan dan Tantangan Ketahanan Nasional Kontemporer"*.
- Ismah., Dwitama, A.T., (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Konsep Permainan Engklek (Matlek). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Era Revolusi "Membangun Sinergitas dalam Penguatan Pendidikan Karakter pada Era IR 4.0" Universitas Muhammadiyah Jakarta*, 24 Maret 2018.
- Fahrudin, A.G., Zuliana, E., Bintoro, H.S. (2018). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Melalui *Realistic Mathematics Education* Berbantu Alat Peraga Bongpas. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(1), 14-20.
- Kemdikbud. 2016. *Silabus Sekolah dasar/ Madrasah Ibtidaiyah Tematik Terpadu*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Nur, Haerani. (2013). Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 3(1), 87-94.
- Nurhayati, Iis. (2012). Peran Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Anak Usia Dini (Studi di PAUD Geger Sunten, desa Suntenjaya). *Jurnal EMPOWERMENT*, 1(2), 39-48.
- Nurrahmah, Arfatin., Ningsih, R., (2018). Penerapan Permainan Tradisional Berbasis Matematika. *Wikrama Parahita: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 43-50.
- Pendidikan Karakter No. 1. Universitas
- Pujiati. (2008). *Permasalahan Pembelajaran Jarak, Waktu dan Kecepatan Serta Alternatif Pemecahan di SD*. Yogyakarta: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Matematika.
- Buchori, Achmad., Bhihikmah. (2013). Pengembangan Strategi Permainan Tradisional Sunda Manda Pada Pembelajaran Matematika di SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(2), 165-172.
- Setiawan, M.Hery Yuli. (2016). Melatih Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Vol.5 Januari 2016*.
- Supriyono, Andreas. 2018. *Serunya Permainan Tradisional Zaman Dulu*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Soviawati, Evi. (2011). Pendekatan Matematika Realistik (PMR) untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Siswa di Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Edisi Khusus*, 2.
- Ulya, Himmatul. (2017). Permainan Tradisional Sebagai Media Dalam Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan "Membangun Generasi Berpendidikan dan Religius Menuju Indonesia Berkemajuan"*.
- Witarsa, Ramdhan., Hadi, R.S.M., Nurhanik., Haerani, N.R. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar.. *Jurnal PEDAGOGIK*, 6(1), 9-20.
- Widari, I. G.A.A., Putra, I.G.N.N., Suwija, I.K. (2013). Penerapan Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik Sebagai Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bangun Ruang pada Siswa Kelas IVA SDN Sesetan Tahun Pelajaran 2011/2012. *Jurnal Santiaji Pendidikan*, 3(2), 189-212.
- Wulansari, Betty. Y., (2017). Pelestarian Seni Budaya dan Permainan Tradisional Melalui Tema Kearifan Lokal dalam Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurna Indria: Jurnal Ilmiah Pendidikan PraSekolah dan Sekolah Awal*, 2(1), 1-10).
- Yudiwinata, Hikmah., Handoyo, Pambudi. (2014). Permainan Tradisional Dalam

- Budaya dan Perkembangan Anak.
Jurnal Paradigma, 2(3).
- Yulita, Rizky. (2017). *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Hamdan. (2009). Hubungan Antara Kepercayaan Diri dengan Kepercayaan diri pada Siswa SMUN 1 Setu Bekasi. *Jurnal Psikologi*, 2(3), 1- 18.
- Mujilestari, Suci. (2017). *Pengembangan buku ajar materi simetri berbasis pendidikan matematika realistik Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Wonosari 2 Malang*. Skripsi tidak di terbitkan.

WEB ENHANCED COURSE BERBASIS INFORMATION TECHNOLOGY SEBAGAI PENUNJANG KETERAMPILAN BERPARTISIPASI SISWA SEKOLAH DASAR

Yudha Popiyanto¹ & Salsabila Rafidah Ulfah Rusmi²

Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

popiyanto83@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini tentang *web enhanced course* berbasis *information technology* sebagai penunjang keterampilan berpartisipasi (mengemukakan pendapat, diskusi, tanya jawab) siswa Kelas IV SDN 2 Kedamean Kabupaten Gresik. *Web enhanced course* berbasis *information technology* sebagai sumber belajar *by utilization* dengan menggunakan fasilitas *electronic mail* (e-mail), *mailing list* (milis), *file transfer protocol* (ftp), *new groups*, dan *world wide web* (www) sebagai penunjang keterampilan berpartisipasi yang meliputi mengemukakan pendapat, diskusi, dan tanya jawab dalam proses pembelajaran tematik siswa kelas IV SDN 2 Kedamean Kabupaten Gresik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, sedangkan teknik pengumpulan data kualitatif dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara untuk menemukan permasalahan dari responden/siswa yang lebih mendalam. Observasi bertujuan mempelajari subyek/siswa tentang perilaku dan makna perilaku. Dokumentasi sebagai data-data pendukung untuk memberikan kejelasan di lokasi saat proses penelitian tentang *web enhanced course* berbasis *information technology* sebagai penunjang keterampilan berpartisipasi siswa kelas IV SDN 2 Kedamean Kabupaten Gresik. Penelitian ini menjelaskan *web enhanced course* berbasis *information technology* dengan menggunakan fasilitas *electronic mail* (e-mail) dan *mailing list* (milis) menunjang keterampilan berpartisipasi dalam mengemukakan pendapat. *File transfer protocol* (ftp) dan *new groups* menunjang keterampilan diskusi, selanjutnya *world wide web* (www) menunjang proses tanya jawab dalam pembelajaran tematik siswa Kelas IV di SDN 2 Kedamean Kabupaten Gresik. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa *web enhanced course* berbasis *information technology* menunjang keterampilan berpartisipasi (mengemukakan pendapat, diskusi, tanya jawab) dalam pembelajaran tematik siswa kelas IV di SDN 2 Kedamean Kabupaten Gresik.

Kata Kunci: Web Enhanced Course, Keterampilan Berpartisipasi, Tematik

PENDAHULUAN

Pendidikan formal diselenggarakan pihak Pemerintah/Negeri dan Yayasan/Swasta yang dipertanggung-jawabkan pada Dinas Pendidikan dalam pengelolaan Pemerintah Daerah Kabupaten/Kota. Menurut Sukmadinata (2010:2) kelebihan pendidikan formal adalah: Pertama, mempunyai kurikulum tertulis yang tersusun secara sistematis, jelas, dan rinci. Kedua, lingkup isi pendidikan lebih tinggi, lebih luas, serta mendalam yang berkenaan dengan kognitif, psikomotorik, dan afektif. Ketiga, mendapatkan pengawasan, bimbingan, dan penilaian dari guru yang memiliki ilmu pengetahuan serta keterampilan, khususnya bidang ilmu pendidikan. Keempat, difasilitasi sarana prasarana yang disertai peraturan-peraturan tertulis di jenjang Sekolah Dasar (SD).

Pendidikan merupakan proses belajar maupun pembelajaran antara siswa berinteraksi dengan sumber belajar yang memprioritaskan siswa dalam penguasaan kognitif, psikomotorik, dan afektif. Interaksi pendidikan menggunakan sumber belajar yang meliputi pesan, orang, bahan, peralatan, teknik, dan latar/lingkungan dapat berlangsung di lingkungan formal. Sumber belajar dapat dibedakan menjadi dua jenis; sumber belajar yang direncanakan (*by design*) dan sumber belajar karena dimanfaatkan (*by utilization*) (Miarso, 1986:9). Sumber belajar *by design* yaitu semua sumber belajar yang secara khusus telah dikembangkan sebagai "komponen sistem instruksional" untuk memberikan fasilitas belajar terarah dan bersifat formal, sedangkan sumber belajar *by utilization* yaitu sumber-sumber yang tidak secara khusus di desain untuk keperluan pembelajaran namun dapat ditemukan, diaplikasikan, dan diimplementasikan untuk memfasilitasi proses belajar maupun pembelajaran di lingkungan pendidikan formal.

Berdasarkan pengamatan pada siswa kelas IV SDN 2 Kedamean Kabupaten Gresik, proses pembelajaran tematik masih menerapkan paradigma *teacher centered or teacher oriented* yang mengedepankan peran guru sebagai pelaku utama dan lebih dominan menyebabkan siswa, hanya tertib menerima materi-materi pembelajaran tematik, *powerpoint* demi *powerpoint* secara lisan dan tulisan dalam proses pembelajaran di kelas. Pendekatan *teacher centered or*

teacher oriented, sudah dianggap tradisional dan perlu beralih pada *learner centered or learner oriented* (Amir, 2010:3). Pendekatan *learner centered or learner oriented* dapat dilaksanakan dengan memperhatikan variabel-variabel pembelajaran. Variabel-variabel pembelajaran terdiri dari; 1) variabel kondisi, 2) variabel metode, dan 3) variabel hasil. Pertama, variabel kondisi meliputi; tujuan dan karakteristik bidang studi, kendala dan karakteristik bidang studi, karakteristik siswa. Kedua, variabel metode meliputi; strategi pengorganisasian pembelajaran strategi mikro strategi makro, strategi penyampaian pembelajaran, strategi pengelolaan pembelajaran. Ketiga, variabel hasil meliputi; keefektifan, efisiensi, dan daya tarik pembelajaran.

Learner centered or learner oriented mengedepankan peran siswa, mengembangkan kemampuan siswa berpikir aktif, mensintesis pengetahuan serta pengalaman lama dan baru. Siswa berinteraksi dengan sumber belajar yang meliputi pesan, orang, bahan, peralatan, teknik, dan latar/lingkungan secara interaktif antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa, dan siswa dengan narasumber lain yang diimplementasikan secara langsung maupun *electronic learning (e-learning)* sebagai penunjang keterampilan berpartisipasi (mengemukakan pendapat, diskusi, tanya jawab) saat proses pembelajaran tematik di kelas dan di luar kelas.

Electronic learning (e-learning) dapat mengimplementasikan bentuk sistem pembelajaran yang mendayagunakan internet *web enhanced course*. *Web enhanced course* adalah pemanfaatan internet untuk pendidikan sebagai penunjang peningkatan kualitas pembelajaran di kelas, sehingga pembelajaran utamanya tatap muka di kelas (Sa'ud, 2010:210). *Web enhanced course* dapat dikategorikan sumber belajar *by utilization* dengan menggunakan fasilitas *electronic mail (e-mail)*, *mailing list (milis)*, *file transfer protocol (ftp)*, *new groups*, dan *world wide web (www)* secara online.

Penelitian ini mendeskripsikan *web enhanced course* berbasis *information technology* sebagai penunjang keterampilan berpartisipasi yang meliputi mengemukakan pendapat, diskusi, tanya jawab dalam proses pembelajaran tematik siswa kelas IV SDN 2 Kedamean Kabupaten Gresik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, metode deskriptif, teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan dokumentasi. Fokus penelitian *web enhanced course* berbasis *information technology* sebagai penunjang keterampilan berpartisipasi yang meliputi mengemukakan pendapat, diskusi, tanya jawab. *Web enhanced course* dengan menggunakan fasilitas *electronic mail (e-mail)*, *mailing list (milis)*, *file transfer protocol (ftp)*, *new groups*, dan *world wide web (www)*. Keterampilan berpartisipasi meliputi mengemukakan pendapat, diskusi, dan tanya jawab.

Social situation atau situasi sosial penelitian "*web enhanced course* berbasis *information technology* sebagai penunjang keterampilan berpartisipasi meliputi mengemukakan pendapat, diskusi, dan tanya jawab siswa Sekolah Dasar" terdiri atas tiga elemen yaitu: tempat (*place*), pelaku (*actors*), dan aktivitas (*activity*) yang berinteraksi secara sinergis.

Gambar 3.1. Situasi Sosial (*Social Situation*)

Tempat (*place*) penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Kedamean Kabupaten Gresik. Pelaku (*actors*) penelitian adalah siswa kelas IV, sedangkan subyek/informan sumber data sebagai berikut: siswa kelas IV-A sebanyak 3 siswa laki-laki dan 3 siswa perempuan, begitu juga siswa kelas IV-B sebanyak 3 siswa laki-laki dan 3 siswa perempuan. Aktivitas (*activity*) yang diimplementasikan dalam penelitian ini merupakan *web enhanced course* berbasis *information technology* dengan menggunakan fasilitas *electronic mail (e-mail)*, *mailing list (milis)*, *file transfer protocol (ftp)*, *new groups*, dan *world wide web (www)* sebagai penunjang keterampilan berpartisipasi yang meliputi mengemukakan pendapat, diskusi, tanya jawab dalam pembelajaran tematik.

Instrumen penelitian "*web enhanced course* berbasis *information technology* sebagai penunjang keterampilan berpartisipasi yang meliputi mengemukakan pendapat, diskusi, tanya jawab siswa Sekolah Dasar" adalah peneliti sebagai *human instrument*, berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data, dan membuat kesimpulan atas temuannya. Instrumen utamanya adalah peneliti sebagai *human instrument*, selanjutnya setelah fokus penelitian menjadi jelas maka kemungkinan akan dikembangkan instrumen penelitian sederhana yang diharapkan dapat melengkapi data dan membandingkan dengan data yang telah ditemukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Penelitian kualitatif menggunakan pengumpulan data pada *natural setting* (kondisi alamiah), sumber data primer, dan teknik pengumpulan data lebih pada observasi berpartisipasi (*participan observation*), wawancara mendalam (*in depth interview*) dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data merupakan langkah utama untuk mendapatkan data yang memenuhi standar diantaranya melalui *setting*, berbagai *sumber*, dan berbagai *cara*. Pengumpulan data dilakukan pada *setting* alamiah (*natural setting*) di kelas IV SDN 2 Kedamean Kabupaten Gresik. Sumber data adalah sumber data primer adalah siswa dan guru sebagai sumber data sekunder. Cara atau teknik pengumpulan data menggunakan observasi (pengamatan), interview (wawancara), dokumentasi, dan gabungan keempatnya.

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami. Analisis data kualitatif bersifat induktif, yaitu suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh, selanjutnya dikembangkan menjadi hipotesis. Apabila berdasarkan data yang dapat dikumpulkan secara berulang-ulang dengan teknik triangulasi, ternyata

hipotesis diterima maka hipotesis tersebut berkembang menjadi teori.

Analisis data penelitian kualitatif dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Miles and Huberman (dalam Sugiyono, 2011:334) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu data *reduction*, data *display*, dan *conclusion drawing/verification*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mendeskripsikan web *enhanced course* berbasis *information technology* sebagai penunjang keterampilan berpartisipasi dalam pembelajaran tematik siswa kelas IV SDN 2 Kedamean Kabupaten Gresik. Web *enhanced course* berbasis *information technology* menggunakan fasilitas sebagai berikut: *Electronic mail (e-mail)* adalah surat elektronik memungkinkan siswa mengirim dan menerima surat melalui internet. *E-mail* merupakan fasilitas yang paling sederhana, paling mudah penggunaannya dan digunakan secara luas oleh pengguna komputer. *E-mail* merupakan fasilitas yang memungkinkan dua siswa atau lebih melakukan komunikasi yang bersifat tidak sinkron (*asynchronous communication mode*) atau tidak bersifat *real time*.

Mailing list (milis) merupakan perluasan penggunaan *e-mail*, dengan fasilitas ini siswa yang telah memiliki alamat *e-mail* bisa bergabung dalam suatu kelompok diskusi, dan melalui *milis* ini bisa melakukan diskusi untuk memecahkan suatu permasalahan secara bersama-sama, dengan saling memberikan saran pemecahan (*brain storming*). Komunikasi melalui *milis* ini memiliki sifat yang sama dengan *e-mail*, yaitu bersifat tidak sinkron (*asynchronous communication mode*) atau bersifat *un-real time*. *File transfer protocol (ftp)* adalah fasilitas internet yang memberikan kemudahan kepada pengguna untuk dapat mengirimkan (*upload*) dan mengambil arsip *file (download)* di suatu server yang terhubung ke internet pada alamat tertentu yang menyediakan berbagai arsip (*file*), yang memang diizinkan untuk diambil oleh pengguna lain yang membutuhkannya. File ini berupa hasil penelitian, artikel-artikel jurnal dan lain-lain. Di samping itu, *file transfer protocol*

juga digunakan untuk meng-upload *file* materi situs (*homepage*) sehingga bisa diakses oleh pengguna dari seluruh pelosok dunia.

New groups dalam internet adalah fasilitas untuk melakukan komunikasi antara dua peserta didik atau lebih secara serempak dalam pengertian waktu yang sama (*real time*), dan dengan demikian berarti komunikasi yang dilakukan adalah komunikasi yang sinkron (*synchronous communication mode*). Bentuk pertemuan ini lazim disebut sebagai konferensi, dan fasilitas yang digunakan bisa sepenuhnya multimedia (*audio-visual*) dengan menggunakan fasilitas *video conferencing*, ataupun teks saja atau teks dan audio dengan menggunakan fasilitas *chat (IRC)*. *World wide web (www)* merupakan kumpulan koleksi besar tentang berbagai macam dokumentasi yang tersimpan dalam berbagai server di seluruh dunia, dan dokumentasi tersebut dikembangkan dalam format *hypertext* dan *hypermedia*, dengan menggunakan *Hypertext Markup Language (HTML)* yang memungkinkan terjadinya koneksi (*link*) dokumen yang satu dengan yang lain atau bagian dari dokumen yang satu dengan bagian yang lainnya, baik dalam bentuk teks, visual dan lain-lainnya.

Penelitian ini mendeskripsikan web *enhanced course* berbasis *information technology* sebagai penunjang keterampilan berpartisipasi meliputi dalam pembelajaran tematik siswa kelas IV SDN 2 Kedamean Kabupaten Gresik. Keterampilan berpartisipasi meliputi mengemukakan pendapat, diskusi, dan tanya jawab dalam proses pembelajaran tematik siswa kelas IV SDN 2 Kedamean Kabupaten Gresik. Berdasarkan jawaban dari enam siswa sebagai subyek penelitian atas pertanyaan apakah web *enhanced course* berbasis *information technology* sebagai penunjang keterampilan berpartisipasi dalam pembelajaran tematik siswa kelas IV SDN 2 Kedamean Kabupaten Gresik. Jawaban-jawaban atas pertanyaan-pertanyaan tersebut dapat dideskripsikan sebagai berikut:

Electronic mail (e-mail) menunjang keterampilan berpartisipasi mengemukakan pendapat dalam proses pembelajaran tematik siswa kelas IV SDN 2 Kedamean Kabupaten Gresik. *Mailing list (milis)* menunjang keterampilan berpartisipasi mengemukakan pendapat dalam proses pembelajaran tematik siswa kelas IV SDN 2 Kedamean Kabupaten Gresik. *File transfer protocol (ftp)* menunjang

keterampilan berpartisipasi diskusi dalam proses pembelajaran tematik siswa kelas IV SDN 2 Kedamean Kabupaten Gresik. *New groups* menunjang keterampilan berpartisipasi diskusi dalam proses pembelajaran tematik siswa kelas IV SDN 2 Kedamean Kabupaten Gresik. *World wide web (www)* menunjang keterampilan berpartisipasi tanya jawab dalam proses pembelajaran tematik kelas IV di SDN 2 Kedamean Kabupaten Gresik.

KESIMPULAN

Web enhanced course berbasis *information technology* dapat sebagai penunjang keterampilan berpartisipasi siswa Sekolah Dasar. *Web enhanced course* berbasis *information technology* dengan menggunakan fasilitas *electronic mail (e-mail)* menunjang keterampilan berpartisipasi mengemukakan pendapat. *Mailing list (milis)* menunjang keterampilan berpartisipasi mengemukakan pendapat. *File transfer protocol (ftp)* menunjang keterampilan berpartisipasi diskusi. *New groups* menunjang keterampilan berpartisipasi diskusi. *World wide web (www)* menunjang keterampilan berpartisipasi tanya jawab dalam proses pembelajaran tematik siswa kelas IV SDN 2 Kedamean Kabupaten Gresik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, Taufiq M. 2010. *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning: Bagaimana Pendidik Memberdayakan Pembelajar di Era Pengetahuan*. Jakarta: Kencana.
- Miarso, Yusufhadi. 1986. *Definisi Teknologi Pendidikan: Satuan Tugas Definisi Terminologi AECT*. Jakarta: Rajawali.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta
- Sa`ud, Udin Syaefudin. 2010. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana S. 2010. *Pengembangan Kurikulum: Teori dan Praktek*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

LITERASI DIGITAL DENGAN MEDIA SOFTWARE APLIKASI MATERI IPS SD UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

Zuni Eka Tiyas Rifayanti

PGSD, STKIP Bina Insan Mandiri , Surabaya , Indonesia

zunieka@stkipbim.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi tidak hanya berbentuk komputer (perangkat keras), namun juga berupa kemajuan yang pesat terjadi pada sisi perangkat lunak, setiap individu perlu memahami bahwa literasi digital merupakan hal penting yang dibutuhkan sebagai partisipasi di dunia modern sekarang ini. Literasi digital sama pentingnya dengan membaca, menulis, berhitung, dan disiplin ilmu lainnya. Generasi yang tumbuh dengan akses yang tidak terbatas dalam teknologi digital mempunyai pola berpikir yang berbeda dengan generasi sebelumnya. Berdasarkan materi pendukung literasi digital Kementerian pendidikan dan kebudayaan tahun 2017 Gerakan literasi digital yang diterapkan di sekolah dasar diantaranya yakni ; jumlah dan variasi bahan bacaan dan alat peraga berbasis digital, frekuensi peminjaman buku bertema digital, jumlah kegiatan di sekolah yang memanfaatkan teknologi dan informasi, jumlah penyajian informasi sekolah dengan menggunakan media digital atau situs laman, jumlah kebijakan sekolah tentang penggunaan dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dan komunikasi di lingkungan sekolah, dan tingkat pemanfaatan dan penerapan teknologi informasi dan komunikasi dan komunikasi dalam hal layanan sekolah (misalnya, rapor-e, pengelolaan keuangan, dapodik, pemanfaatan data siswa, profil sekolah, dsb.). Dengan adanya gerakan literasi digital tersebut maka peneliti memanfaatkan suatu software aplikasi berupa aplikasi materi IPS SD yang ada pada menu aplikasi, guna mendukung kegiatan literasi digital yang sedang marak dilagakkan di sekolah dasar. Tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan sumbangsih media pembelajaran berbasis digital berupa aplikasi materi IPS SD sebagai penunjang gerakan literasi digital di lingkungan Sekolah Dasar, selain itu penelitian ini juga bertujuan memberi solusi pada peningkatan hasil belajar siswa SD khususnya pada materi IPS SD.

Kata Kunci: Literasi Digital, Media, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Adanya Perkembangan IPTEK yang pesat di dunia pendidikan mengharuskan terutama untuk para guru dan siswa mampu menggunakan media berbasis ilmu teknologi guna menunjang proses pembelajaran, sehingga mampu menggapai tujuan pembelajaran yang maksimal dengan dimudahkannya para guru untuk menyampaikan ilmu kepada para siswa. Gerakan literasi digital yang digalakan oleh pemerintah kepada lingkungan sekolah dasar mengharuskan warga sekolah untuk mampu mengimplementasikan literasi digital di lingkungan sekolah, hal ini dapat di terapkan pada kegiatan proses belajar mengajar. Pada penelitian kali ini peneliti mengimplementasikan gerakan literasi digital di lingkungan sekolah khususnya kelas VI pada materi IPS SD sub tema perjuangan para pahlawan.

Hasil penelitian yang dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa nilai kompetensi penguasaan pengetahuan IPS siswa yang diajarkan menggunakan Model Pembelajaran Literasi pada siswa kelas IV SDN Jeruk sebagai Kelompok Eksperimen dilihat dari rata-rata nilai post tesnya sebesar 65,42. Dan kelompok kontrol dilihat dari rata-rata nilai post tesnya sebesar 73,94. Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti adalah sama-sama memakai 2 kelompok eksperimen untuk penelitian tersebut. Perbedaannya adalah peneliti terdahulu menggunakan budaya literasi untuk meningkatkan minat belajar sedangkan penelitian ini menggunakan budaya literasi untuk meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan materi pendukung literasi digital Kementerian pendidikan dan kebudayaan tahun 2017 Gerakan literasi digital yang diterapkan di sekolah dasar diantaranya yakni ; jumlah dan variasi bahan bacaan dan alat peraga berbasis digital, frekuensi peminjaman buku bertema digital, jumlah kegiatan di sekolah yang memanfaatkan teknologi dan informasi, jumlah penyajian informasi sekolah dengan menggunakan media digital atau situs laman, jumlah kebijakan sekolah tentang penggunaan dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dan komunikasi di lingkungan sekolah, dan tingkat pemanfaatan dan penerapan teknologi informasi dan komunikasi

dan komunikasi dalam hal layanan sekolah (misalnya, rapor-e, pengelolaan keuangan, dapodik, pemanfaatan data siswa, profil sekolah, dsb.).

Dengan adanya gerakan literasi digital tersebut maka peneliti membuat suatu software aplikasi berupa aplikasi materi IPS SD guna mendukung kegiatan literasi digital yang sedang marak dilagakkan di sekolah dasar. Tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan sumbangsih media pembelajaran berbasis digital berupa aplikasi materi IPS SD sebagai penunjang gerakan literasi digital di lingkungan Sekolah Dasar, selain itu penelitian ini juga bertujuan memberi solusi pada peningkatan hasil belajar siswa SD khususnya pada materi IPS SD.

Software aplikasi yang peneliti pakai merupakan media penunjang dalam implementasi gerakan budaya literasi di lingkungan sekolah dasar dan merupakan produk media yang baru di produksi oleh peneliti sehingga sangat membantu khususnya para siswa dalam menunjang proses belajar mengajar pada materi IPS SD kelas IV sub tema perjuangan para pahlawan, sehingga siswa tidak jenuh membaca di buku namun dipermudah dengan aplikasi yang di buat peneliti untuk bisa di akses di gawai masing-masing siswa dengan tanpa keterbatasan waktu.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif ini dilakukan dan didasarkan pada karakteristik data yang berupa angka, dan menggunakan perhitungan statistik. Peneliti menggunakan desain eksperimental tipe True Experimental Design. Adapun rancangan dalam penelitian ini yaitu rancangan Posttest-Only Control Design (Sugiyono, 2011: 74). Design ini dapat digambarkan seperti berikut:

R₁ X O₁
R₂ O₂

Keterangan:

R1 = Kelas Eksperimen
R2 = Kelas Kontrol
X = Diberi Perlakuan
O1 = Hasil Post Test setelah diberi perlakuan
O2 = Hasil Post Test dengan tidak diberi perlakuan

Dalam posttest-Only Control Design terdapat dua kelas. Dimana kelas pertama diberi perlakuan menggunakan metode budaya literasi (x) sedangkan kelas kedua tidak diberi perlakuan. Kelas pertama (kelompok yang diberi perlakuan) disebut dengan kelas eksperimen, sedangkan kelas kedua (kelompok yang tidak diberi perlakuan) disebut dengan kelas kontrol. Kedua kelas tersebut akan dibandingkan, jika terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh antara metode budaya literasi dan angka terhadap hasil belajar siswa SD Kelas 4.

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan untuk memperoleh data-data empirik yang digunakan untuk mencapai tujuan penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah intensitas pemanfaatan media aplikasi beserta hasil tes siswa. Posttest dilaksanakan di akhir pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Butir soal yang dibuat adalah 20 soal. 10 soal pilihan ganda, 5 soal essay, dan 5 soal uraian. Setiap soal pilihan ganda diberikan skor 2 (dua) jika soal dijawab dengan benar dan diberi skor 1 (satu) jika soal dijawab salah. Pada soal essay setiap soal diberikan skor 6 (enam) untuk jawaban benar dan Skor 1 (satu) untuk jawaban salah. Sedangkan pada soal uraian soal dengan jawaban benar diberi skor 10 (sepuluh) dan skor 2-9 (dua sampai sembilan) untuk jawaban yang kurang benar, skor 1 (satu) untuk jawaban yang salah. Semua soal diberikan nilai 0 (nol) jika soal tersebut tidak dijawab. Setiap jawaban dijumlahkan dan jumlah tersebut menjadi skor penguasaan kompetensi pengetahuan IPS yang berada pada rentang 0-100. 0 merupakan skor minimal dan 100 merupakan skor maksimal ideal penguasaan kompetensi pengetahuan IPS. Tes disusun mahasiswa melalui bimbingan pembimbing dan expert.

Analisis data yang diperoleh berupa tes hasil belajar yang akan dianalisis oleh peneliti menggunakan metode yang sesuai. Metode yang dipakai adalah Uji Normalitas, Uji Homogenitas, dan Uji Hipotesis. Pada uji normalitas data dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji kenormalan data dilakukan dengan menggunakan uji One-sample Kolmogorov

Smirnov (K-S) dengan bantuan SPSS for Windows release 17. Pada kolom kenormalan, kriteria yang berlaku adalah jika nilai signifikansi $K-S > 0,05$, maka data dinyatakan berdistribusi normal. (Purwanto dalam Surono, 2011:59)

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui sama tidaknya varian-varian yang ada dalam populasi penelitian. Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan SPSS for Windows release 17 dengan melihat probabilitas signifikansi Lavene Statistic, semakin kecil nilai Lavene Statistic maka semakin besar tingkat kehomogenitasnya, begitu juga sebaliknya. Untuk menetapkan homogenitas digunakan pedoman sebagai berikut: (a) Tetapkan taraf signifikan uji, $\alpha = 0,05$, (b) Jika signifikan yang diperoleh $> 0,05$, maka variansi setiap sampel sama (homogen), (c) Jika variansi yang diperoleh $< 0,05$, maka variansi setiap sampel tidak sama (tidak homogen).

Setelah dilakukan penghitungan tentang data-data yang tersedia, maka langkah terakhir yang dilakukan adalah pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui adakah pengaruh X (budaya literasi) terhadap Y (hasil belajar siswa). Pembelajaran dinilai berhasil apabila nilai rata-rata yang ada di kelas eksperimen lebih tinggi daripada di kelas kontrol. Pengujian hipotesis ini menggunakan uji Paired Sample t-Test dengan bantuan SPSS for Windows release 17. Kaidah pengambilan keputusan: dilihat dalam uji t yang dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS for Windows release 17 diperoleh nilai p (probabilitas) yang ditunjukkan oleh nilai Sig (2 – tailed). Dengan aturan jika nilai Sig $> 0,05$, maka H_0 diterima. Sebaliknya jika nilai Sig $< 0,05$, maka H_0 ditolak yang berarti bahwa H_1 diterima dan rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari pada rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pembahasan dalam bab ini adalah hasil penelitian pada siswa kelas 4 SD. Data yang diperoleh didapatkan dengan menggunakan teknik eksperimen.

Hasil Uji Validitas deskripsi data yang disajikan dari hasil penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran secara umum mengenai penyebaran data yang diperoleh peneliti di lapangan. Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai proses dan hasil serta

pembahasan dari pengolahan data yang telah dilakukan peneliti. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan pengaruh budaya literasi terhadap hasil belajar siswa, peneliti menggunakan *SPSS for Windows realease 17* sebagai alat bantu analisis serta untuk membuat kesimpulan berdasarkan uji hipotesis yang diajukan. Dalam menguji reliabilitas instrument tes, peneliti menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Berikut ini adalah hasil penghitungan uji reliabilitas instrument tes dengan menggunakan bantuan *SPSS for Windows realease 17*.

Tabel 2
Uji Reliabilitas Instrumen Tes
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha ^a	N of Items
.868	20

Berdasarkan hasil penghitungan *Cronbach's Alpha* pada tabel 4.2, hasil dapat dikonsultasikan dengan tabel klasifikasi koefisien reliabilitas dan dapat diketahui bahwa hasil uji reliabilitas instrument tes memiliki tingkat reliabel sangat kuat. Hasil pada tabel uji reliabilitas tes menunjukkan bahwa nilai *Cronbach Alpha* bernilai $0,868 > 0,6$ yang berarti instrumen tes ini dinyatakan reliabel.

Hasil Uji Normalitas Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data hasil belajar siswa yang diperoleh dari tes yang dilakukan guru sebelum penelitian dan tes yang diberikan setelah perlakuan (*posttest*). Tes ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang terjadi pada hasil belajar siswa kelas 5 setelah adanya perlakuan pada kelompok kelas. Berikut ini adalah data rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* di kelas kontrol dan eksperimen.

Tabel 3
Rata-rata Nilai Pretest dan Posstest

Kelas	Rata-rata	
	Nilai Pretest	Nilai Posttest
Kontrol	74,43	79,00
Eksperimen	74,43	90,76

Uji normalitas dilakukan berdasarkan data *pretest* dan *posttest* dari kedua sampel kelas untuk diuji data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov*. Setelah menghitung uji normalitas dengan bantuan *SPSS for Windows realease 17*, data tersebut diinterpretasikan dengan kriteria pengujian yaitu jika taraf signifikansi pada tabel

Kolmogorov-Smirnov $> 0,05$ maka data yang diperoleh berdistribusi dengan normal. Sebaliknya jika taraf signifikansinya pada tabel *Kolmogorov-Smirnov* $< 0,05$ maka data yang diperoleh tidak berdistribusi dengan normal.

Tabel 4
Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pre_eksperimen	.169	30	.290	.935	30	.068
pre_kontrol	.101	30	.200*	.973	30	.622
post_kontrol	.106	30	.200*	.962	30	.355
post_eksperimen	.141	30	.132	.922	30	.030

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan tabel 4 dapat dilihat normalitas dalam *Kolmogorov-Smirnov* pada hasil *pretest* mendapatkan nilai signifikansi lebih dari 0,05, yaitu pada kelas kontrol sebesar $0,200 > 0,05$ dan pada kelas eksperimen sebesar $0,290 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data hasil *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi dengan normal. Begitu juga pada hasil *posttest* mendapatkan hasil signifikansi lebih dari 0,05, yaitu pada kelas kontrol sebesar $0,200 > 0,05$ dan pada kelas eksperimen sebesar $0,132 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan data hasil *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi dengan normal.

Pengujian homogenitas ini dilakukan untuk mengetahui data yang diperoleh tersebut berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Pengujian dilakukan dengan menggunakan bantuan *SPSS for Windows realease 17* untuk melihat nilai signifikansi. Data tersebut diinterpretasikan dengan kriteria pengujian yaitu jika taraf signifikan pada tabel *Homogeneity of Variance Based on Mean* $> 0,05$ maka data yang diperoleh homogen atau sama. Sebaliknya jika taraf signifikansinya pada tabel *Homogeneity of Variance Based on Mean* $< 0,05$ maka data yang diperoleh tidak berdistribusi homogen. Hasil perhitungannya adalah sebagai berikut.

Tabel 5
Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kemampuan Berpikir Kritis	Based on Mean	,216	1	58	,347
	Based on Median	,003	1	58	,322
	Based on Median and with adjusted df	,003	1	58,804	,322
	Based on trimmed mean	,342	1	58	,352

Berdasarkan tabel 5 uji homogenitas, diketahui bahwa nilai signifikansi (*sig.*) *Based on Mean* adalah sebesar $0,347 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data *posttest* kelas eksperimen dan data *posttest* kelas kontrol adalah homogen atau sama.

Uji hipotesis digunakan untuk menguji kesamaan rata-rata antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada penelitian ini menggunakan uji T-test untuk membuktikan hipotesis tentang ada atau tidaknya pengaruh budaya literasi terhadap hasil belajar siswa kelas 4 SD. Setelah data dinyatakan terdistribusi dengan normal dan data tersebut bersifat homogen, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji T-test. Uji T-test digunakan untuk

membandingkan hasil *posttest* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada penelitian ini uji T-test berupa *Paired Samples T-test* dengan menggunakan bantuan *SPSS for Windows release 17*. Data tersebut diinterpretasikan dengan kriteria pengujian yaitu jika taraf signifikan pada tabel *Paired Samples T-test Output Pair 1* $< 0,05$ maka data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan. Sebaliknya jika taraf signifikansinya pada tabel *Paired Samples T-test Output Pair 1* $> 0,05$ maka data yang diperoleh adalah tidak ada pengaruh yang signifikan. Hasil perhitungannya dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut ini.

Tabel 6
Uji T-Test

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
			Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pre_eksperimen - post_eksperimen	-16,333	6,970	1,272	-18,936	-13,731	-12,836	29	,000
Pair 2	pre_kontrol - post_kontrol	-4,567	8,516	1,555	-7,747	-1,387	-2,937	29	,000

Berdasarkan tabel uji *t-test*, *output Pair 1* diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa untuk *pretest* kelas eksperimen dengan *posttest* kelas eksperimen. Berdasarkan tabel uji *t-test*, *output Pair 2* diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa untuk *pretest* kelas kontrol dengan *posttest* kelas kontrol. Jadi dapat disimpulkan bahwa berdasarkan pembahasan *output Pair 1* dan *output Pair 2* terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen yang

menggunakan budaya literasi dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan budaya literasi (menggunakan model pembelajaran konvensional).

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui adanya pengaruh budaya literasi terhadap hasil belajar siswa. Sebelum mencapai hasil penelitian, terlebih dahulu akan diuraikan mengenai gambaran pelaksanaan penelitian beserta hasil analisis data yang telah dilakukan. Pelaksanaan pembelajaran pada kelas kontrol dalam

penelitian ini berlangsung sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun. Siswa memperoleh materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang difokuskan pada materi Proklamasi Kemerdekaan. Pembelajaran di kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Guru sebagai pemegang kunci pembelajaran dan satu-satunya sumber informasi materi setelah buku ajar. Guru menjelaskan dan siswa mencatat semua materi yang diberikan, sehingga siswa cenderung merasa jenuh dalam mengikuti kegiatan belajar.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada kelas eksperimen berjalan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran. Pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan budaya literasi yang difokuskan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Guru sebagai fasilitator dan memberikan arahan kepada siswa untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kritis, dan menarik. Siswa dilibatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Pada saat pelaksanaan posttest, kesulitan siswa dalam memahami konsep materi menjadi berkurang pada masing-masing kelas. Namun, perolehan nilai rata-rata kelas kontrol dan eksperimen berbeda. Nilai rata-rata posttest pada kelas kontrol ialah sebesar 79,00, sedangkan nilai rata-rata posttest pada kelas eksperimen ialah sebesar 90,76. Pencapaian nilai rata-rata tersebut membuktikan bahwa hasil belajar siswa di kelas eksperimen lebih baik jika dibandingkan dengan kelas kontrol.

Data-data nilai posttest yang telah disampaikan pada uraian sebelumnya kemudian dianalisis dengan menggunakan bantuan program SPSS for Windows release 17. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah uji normalitas dan uji hipotesis. Peneliti melakukan uji normalitas dengan menggunakan rumus Kolmogorov-Smirnov. Kriteria pengujiannya adalah jika taraf signifikansi pada tabel Kolmogorov-Smirnov $> 0,05$ maka data yang diperoleh berdistribusi dengan normal, begitu sebaliknya jika taraf signifikansinya pada tabel Kolmogorov-Smirnov $< 0,05$ maka data yang diperoleh tidak berdistribusi dengan normal.

Berdasarkan tabel 5 hasil perhitungan uji normalitas, dapat dilihat normalitas dalam Kolmogorov-Smirnov pada data hasil pretest mendapatkan nilai signifikansi lebih dari 0,05, yaitu pada kelas kontrol sebesar $0,200 > 0,05$

dan pada kelas eksperimen sebesar $0,290 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data hasil pretest kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi dengan normal.

Tabel 4 hasil perhitungan uji normalitas, menunjukkan bahwa normalitas dalam Kolmogorov-Smirnov pada data hasil posttest mendapatkan hasil signifikansi lebih dari 0,05, yaitu pada kelas kontrol sebesar $0,200 > 0,05$ dan pada kelas eksperimen sebesar $0,132 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan data hasil posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi dengan normal. Setelah diketahui data berdistribusi normal, tahap penelitian selanjutnya adalah melaksanakan uji hipotesis dengan menggunakan Paired Sample T-Test yang terdapat pada program SPSS for Windows release 17. Berdasarkan tabel 4.7 hasil perhitungan uji t-test, output Pair 1 diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa untuk pretest kelas eksperimen dengan posttest kelas eksperimen.

Berdasarkan tabel 6 hasil perhitungan uji t-test, output Pair 2 diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa untuk pretest kelas kontrol dengan posttest kelas kontrol. Berdasarkan pembahasan output Pair 1 dan output Pair 2, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan budaya literasi.

Menurut Desmita (2010:35) bahwa anak-anak sekolah dasar memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak-anak yang usianya lebih muda. Anak-anak sekolah dasar senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dengan kelompok dan senang merasakan ataupun melakukan sesuatu secara langsung. Dengan berlandaskan teori tersebut, seorang guru harus mampu mengajarkan suatu materi pembelajaran dengan menggunakan cara yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penerapan budaya literasi merupakan cara yang tepat karena dalam penerapan ini siswa dapat aktif, dan siswa terlibat secara langsung. Kegiatan yang dilakukan oleh siswa tersebut akan berkesan karena siswa mendapat pengalaman belajar secara langsung. Dalam materi proklamasi kemerdekaan penerapan budaya literasi adalah hal yang tepat karena sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar pada umumnya, hal itu terbukti dengan hasil belajar

maksimal yang diperoleh oleh siswa pada materi proklamasi kemerdekaan.

Menurut Sudjana (2009:3) hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sedangkan menurut Gagne (dalam Sudjana, 2009:3) membagi hasil belajar dalam lima kategori yaitu, informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap, keterampilan motoris. Hasil belajar yang memuaskan harus melibatkan keterampilan dan keaktifan siswa agar pembelajaran menjadi berkesan pada diri siswa.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa budaya literasi mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas 4SD. Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas, dapat dilihat bahwa data hasil pretest kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi dengan normal. Begitu juga dengan data hasil posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi dengan normal. Selain itu uji hipotesis dengan menggunakan Paired Sample T-Test juga menunjukkan bahwa ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa untuk posttest kelas eksperimen dengan posttest kelas kontrol. Berdasarkan pembahasan output Pair 1 dan output Pair 2, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan budaya literasi. Jadi, dari uraian di atas, dapat disimpulkan budaya literasi sangat berpengaruh dan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa kelas 4 SD.

Ahmad, Susanto. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwasilah. 2012. *Pokoknya Rekayasa Literasi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Amiruddin Mahmud. (2016). *Membangun Budaya Literasi*, (Online), (http://www.kompasiana.com/amirudinmahmud/membangun-budaya-literasi_570261c7a623bd58094c29f9). Diakses pada tanggal 21 Februari 2018).
- Anggoro, M. Toha, dkk. 2009. *Metode Penelitian*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Anwar, Muhammad. 2016. *Materi Pelajaran IPS Kelas 5 Semester 1/2 Lengkap*. (Online). (<http://skripsi%20fix/Bab%208%20Proklamasi%20Kemerdekaan%20Republik%20Indonesia.pdf>). Diakses pada 15 Maret 2018).
- Arikunto, Suharsimi. 2000. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktis)*. Ed Revisi VI. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Desmita. 2010. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Gempur, Santoso. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Jakarta: Gramedia.
- Gipayana, Muhana. 2010. *Pengajaran Literasi*. Malang: Asih Asah Asuh.
- Juliyanti, Siti. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing terhadap Hasil Belajar Siswa pada Konten Tekanan: Kuasi Eksperimen di SMPN 2 Kelapa Dua-Tangerang*. Skripsi tidak diterbitkan. Jakarta: Universitas Islam Negeri Hidayatullah.
- Kusumaningsih, Diah. 2011. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mardapi, Djemari. 2015. *Pengukuran, Penilaian, dan Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- McCartney, K. & Phillips, D. 2008. *Blackwell Handbook of Early Childhood Development*. Singapore: C.O.S. Printers Pte. Ltd.
- Nana, Sudjana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Redaktur Media. (2015). *Literasi Indonesia Sangat Rendah*, (Online), (<http://www.republika.co.id/berita/koran/didaktika/14/12/15/ngm3g840-literasi-indonesia-sangat-rendah>). Diakses pada tanggal 21 Februari 2018).
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Afabeta.
- Sumaatmadja, Nursid. 2008. *Materi PokokKonsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Karunika Universitas Terbuka. Jakarta.
- Tim Bina Karya Guru. 2006. *IPS Terpadu untuk SD Kelas V*. Jakarta: Erlangga.

- Widyastuti, Ana. 2017. *Kiat Jitu Anak Gemar Baca Tulis*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Wulandari, Ranti. 2017. *Implementasi Kebijakan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar Islam Terpadu Lukman Al Hakim Internasional*. Skripsi tidak diterbitkan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

ISBN 978-623-7563-03-7

Penerbit Bina Guru
Jalan Kebonsari Elveka V
Surabaya
(031) 829 5825