



PROSIDING

SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN PGSD FIP UNNES 2019

*“Tantangan Pendidikan Abad 21 dalam Meningkatkan Kualitas
Pendidik dan Generasi Muda di Era Digital”*

Semarang, 16 September 2019

Penerbit :
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP UNNES



Hima PGSD



himapgsdjaya.blogspot.com



[himapgsdunnes](https://www.instagram.com/himapgsdunnes)



[HIMA PGSD UNNES](https://www.youtube.com/HIMA_PGSD_UNNES)

**PROSIDING
SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN PGSD FIP UNNES 2019**

**“Tantangan Pendidikan Abad 21 dalam Meningkatkan Kualitas
Pendidik dan Generasi Muda di Era Digital ”**

ISBN : 978-602-0747-15-6

Panitia Pengarah:

Dekan	: Dr. Achmad Rifai RC, M. Pd
Ketua Jurusan	: Drs. Isa Ansori, M.Pd
Pembina Kemahasiswaan	: Nugraheti Sismulyasih SB, S. Pd., M. Pd

Panitia Pelaksana:

Ketua Himpunan Mahasiswa	: Galih Pambudi
Wakil Ketua Himpunan Mahasiswa	: Angkon Peristiwanto
Ketua Panitia	: M. Khammas Ainun Ni'am
Sekretaris	: Laila Damayanti Rohmatul Arifah
Bendahara	: Rara Ayu Oktaviani Mayang Yuninda Pangesti
Sie Acara	: Muhammad Imaduddin Septyana Candra Puspita Evi Vidiastutik Kondang Septiani Puji Astuti Zahnara Fiky Permana Eka Layli Rahmawati Aulia Faatin Durrotun Nasihah M. Sukron
Sie Humas	: Kristina Nur Aprenti Amelia Agustina H Primus Devra R Ragil Kurniawan Ananda Heryunita Puspitasari Rivan Dikmawan Nur P Ainun Nur Afidah M. Abdul Karim
Sie Konsumsi	: Khoirin Nisa Gofita Destiviani Pratama Zulfa Nur D Tashfiya Ashri B Naufal Fayrianto Latif Arham Yuhiro Ratna Riani Resya Waryani
Sie Perlengkapan	: Risca Zidni F Maryatul Khibtiyah

Irwan Permadi
Diana Safitri
Muhammad Miftahul Qulub
Nafisya Trisaktiani
Luthfi Hakim Mahendra
Rinda Triliana Aisya

Sie Publikasi dan dokumentasi : Sakila Nur Khofifah
Astari Restu R
Nabil Fikri A
Muhammad Adip P.U.
Ah Shanah Qashasy
Yustina Dwi Y
Gusnandita Kandung S.
Dicky Eka Zulfikar.

Reviewer:

Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D.
Nugraheti Sismulyasih SB, S. Pd., M. Pd.
Trimurtini, S. Pd., M. Pd.
Dr. Deni Setiawan, S. Sn., M. Hum.

Editor:

Aulia Faatin Durotun Nasihah
Septyana Candra Puspita
Eka Layli Rahmawati

Desain Sampul:

Sakila Nur Khofifah

Penerbit: Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) FIP UNNES

Tulisan yang dimuat di Prosiding belum tentu merupakan cerminan sikap dan atau pendapat Penyunting Pelaksana, Penyunting, dan Penyunting Ahli. Tanggung jawab terhadap isi dan atau akibat dari tulisan, tetap terletak pada penulis. Artikel yang dimuat dalam prosiding ini dinyatakan sah.

Redaksi:

Kampus Jurusan PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang
Jl. Beringin Raya No.15, Wonosari, Kec. Ngaliyan, Kota Semarang, Jawa Tengah 50244
Telepon/fax :024-8660106,
Email: pgsd@mail.unnes.ac.id
Facebook : [Jurusan PGSD Semarang](https://www.facebook.com/JurusanPGSDSemarang)
Website : <https://pgsd.unnes.ac.id>
Cetakan pertama, September 2019

Hak cipta dilindungi undang-undang. Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin tertulis dari penerbit.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah yang telah diberikan kepada kita semua, sehingga buku Prosiding Seminar Nasional PGSD FIP UNNES 2019 dapat diterbitkan. Seminar dengan tema “Tantangan Pendidikan Abad 21 dalam Meningkatkan Kualitas Pendidik dan Generasi Muda di Era Digital” dilaksanakan pada tanggal 16 September 2019 di Gedung Serba Guna Lt. 2 Kampus PGSD UNNES Semarang.

Buku Prosiding ini memuat sejumlah makalah hasil penelitian pada berbagai bidang Pendidikan yang dilakukan oleh peneliti, akademisi, dan mahasiswa dari berbagai daerah di seluruh Indonesia yang dikumpulkan dan ditata oleh tim kepanitiaan dari Himpunan Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini perkenankan kami mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Achmad Rifai, M. Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
2. Drs. Isa Ansori, M.Pd., selaku Ketua Jurusan PGSD FIP UNNES.
3. Nugraheti Sismulyasih Sb, S. Pd., M. Pd., selaku Dosen Pendamping Hima PGSD FIP UNNES 2019.
4. Falidan Ahmad, M.Pd., selaku pembicara dan Widyaiswara PPPPTK PKn IPS Kemdikbud.
5. Yunina Resmi Prananta, M.Pd., selaku pembicara dan Master Teacher RuangGuru Excellent, Writer, and Trainer.
6. Prof. Dr. Totok Sumaryanto F., M.Pd., selaku pembicara dan Guru Besar UNNES serta Pakar Penelitian dan Evaluasi Pendidikan.
7. Bapak/Ibu Dosen Prodi PGSD FIP UNNES.
8. Panitia Seminar Nasional Pendidikan 2019.
9. Bapak/Ibu dosen dan mahasiswa peserta Seminar Nasional Pendidikan 2019.

Dengan disusunnya Buku Prosiding ini, diharapkan dapat bermanfaat bagi kita semua dalam mengembangkan ilmu pengetahuan demi kemajuan bangsa dan negara. Terakhir, kami ingin mengucapkan mohon maaf apabila ada kesalahan baik selama berlangsungnya acara seminar serta yang berkaitan dengan isi Buku Prosiding ini.

Hormat kami

Redaksi

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i-ii
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	iv-vi
Kata Sambutan Ketua Panitia	vii
Hubungan Disiplin Belajar Siswa dengan Hasil Belajar PPKn	
<i>Oleh: Maulina Nur Janah dan Eko Purwanti</i>	<i>1</i>
Inovasi Cara Mengajarkan Problem Solving Skills dalam Revolusi Industri 4.0 untuk Siswa Kelas IV SD	
<i>Oleh: Aldi Pranari dan Cakra Febrian Firmansyah</i>	<i>8</i>
Pengembangan Media Doriang (Ludo Geometri Ruang) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V Sekolah Dasar	
<i>Oleh: Novia Ulfah dan Sumilah</i>	<i>15</i>
Model Pembelajaran Berbasis Riset (Pbr)	
<i>Oleh: Marjuni, Kurotul Aeni, Umi Setijowati, dan Khasanah Setyanindi Lestari.....</i>	<i>21</i>
Keefektifan Media Audiovisual dalam Pembelajaran Materi Batik Jumput di Sekolah Dasar	
<i>Oleh: Atip Nurharini, Yuyarti, dan Asyifa Rizka Opnami.....</i>	<i>27</i>
Membentuk Karakter Peserta Didik Usia Sekolah Dasar Melalui Implikasi Nilai-Nilai Keteladanan dan Penerapan Kompetensi Kepribadian Pendidik	
<i>Oleh: Sri Sami Asih</i>	<i>33</i>
Model Pembinaan Kompetensi Guru Berbasis Pendekatan Saintifik	
<i>Oleh: Umi Setijowati</i>	<i>44</i>
Pembelajaran IPA SD Abad 21	
<i>Oleh: Sri Sulistyorini.....</i>	<i>53</i>

**Gerakan Literasi Sekolah Sebagai Penanaman Minat Baca Santri Madrasah
Aswaja Al-Busyairiah Krapyak Semarang Barat**

Oleh: A. Busyairi 59

**Penggunaan Graphic Orginizer Compare and Contrast dalam Meningkatkan
Keterampilan Berpikir Kritis Melalui Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Oleh: Ririk Ratnasari 66

**Cekermilea (Cerita Kreatif Milenial) Versi Youtube Guna Menanamkan
Pendidikan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar**

Oleh: Fatia Nur Azizah 71

**Inovasi Buku Sejarah Berbasis Augmented Reality sebagai Media
Pembelajaran Dasar (Ibujari Dilan Dasar)**

Oleh: Aisya Puspa Anggita 77

**Implementasi Pendidikan Karakter Pada Peserta Didik Melalui Program
Unggulan di Sekolah Dasar Unggulan Terpadu Bumi Kartini Kabupaten
Jepara**

Oleh: Husni Mubarak dan Faidlussalam 81

**Metode Pembelajaran Bagi Anak dengan Kesulitan Belajar Tipe Disleksia
untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Pada Ranah Pendidikan
Inklusi**

Oleh: Laila Damayanti 88

Tips Efektif Pendidikan Karakter Di Sekolah

Oleh: Fuad Abdullah 97

**Inquiry and Discovery Learning: Metode Efektif untuk Memberikan Pelayanan
Pendidikan yang Berkualitas Melalui Pendekatan Belajar Mandiri**

Oleh: Malik Akbar Mulki Rahman, Siti Faridah, dan Ayu Wulandari 104

**Cara (Belanja) Belajar Literasi pada Anak Sekolah Dasar Jaman Sekarang
dengan Teknologi Digital**

Oleh: Eka Nur Widya Marwanti 110

Modul Kolase dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)

Oleh: Ahmad Haikal Asy Syauqi, Ahmad Hafidz Kurniawan, dan

Adhy Putri Rilianti..... 115

Hubungan Kreativitas Guru dengan Hasil Belajar IPA SD

Oleh: Diah Malaka Syakilah dan Eko Purwanti 120

Penerapan Awal Pembelajaran Animasi Kartun (Apel Akar) Guna Menanamkan Pendidikan Karakter pada Siswa Sekolah Dasar

Oleh: Kurnia Dwi Indah Safitri..... 128

Inovasi dalam Membentuk Karakter Disiplin Peserta Didik Sekolah Dasar

Oleh: Riyanto dan Slamet Widodo 132

Pengajaran Adab Melalui Penerapan Etnokatif dalam Pembentukan Karakter Anak SD

Oleh: Yusha Ailunda Suda dan Lina Wijayanti..... 136

Pola Komunikasi Orangtua Siswa Sekolah Dasar Di Era Digital

Oleh: Sukardi, Mudzanatun, dan Bevi Anisa Devi..... 141

Keefektifan Model Discovery Learning Berbantuan Media Geoboard Terhadap Hasil Belajar Matematika

Oleh: Mulidah Kusmiyatun dan Trimurtini..... 149

Analisis Kemampuan Alumni Hasil Tracer Study Fakultas Ilmu Pendidikan

Oleh: Trimurtini, Muslikah, dan Niam Wahzudik..... 156

Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) untuk Siswa Sekolah Dasar

Oleh: Sri Sulistyorini, Zainal Abidin, dan Sri Sami Asih 162

SAMBUTAN KETUA PANITIA

Puji dan syukur kita panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena atas karunia-Nya prosiding Seminar Nasional Pendidikan (SEMNAS PENDIDIKAN) 2019 dapat diterbitkan. Seminar dengan tema “Tantangan Pendidikan Abad 21 dalam Meningkatkan Kualitas Pendidik dan Generasi Muda di Era Digital” diselenggarakan pada tanggal 16 September 2019 di Gedung Serba Guna Lt. 2 Kampus PGSD FIP UNNES Semarang. Prosiding ini berisi sekumpulan makalah dari berbagai perguruan tinggi di Indonesia yang telah dipresentasikan dan didiskusikan pada seminar ini.

Seminar Nasional Pendidikan (SEMNAS Pendidikan) 2019 diselenggarakan karena dilatar belakangi oleh masih kurangnya pengetahuan tentang teknologi, kurangnya kesadaran guru zaman sekarang mengenai tugas dan kewajibannya sebagai guru, selain itu juga dikarenakan kreatifitas yang terbatas. Peningkatan mutu pendidikan di Indonesia harus digencarkan melalui kegiatan kegiatan yang dapat membangun motivasi dan kesadaran guru di Indonesia untuk mengatasi masalah hambatan yang ada di Indonesia. Harapannya setelah mengikuti seminar pendidikan ini dapat meningkatkan kualitas sebagai guru maupun sebagai generasi muda, serta mendapatkan bekal untuk menghadapi peluang ataupun tantangan pendidikan di abad 21 dan di era digital nantinya.. Seminar ini mempunyai beberapa topik, yaitu: Pendidikan Karakter, Inovasi dan Media Pembelajaran, Teknologi, Informasi, dan Komunikasi, dan Pendidikan Literasi.

Akhirnya, izinkan saya atas nama panitia Seminar Nasional Pendidikan (SEMNAS Pendidikan) 2019 mengucapkan terima kasih kepada para pembicara, pemakalah, moderator serta berbagai pihak yang berpartisipasi dalam acara ini sehingga dapat berjalan dengan lancar dan baik.

M. Khammas Ainun Ni'am

Ketua Panitia

HUBUNGAN DISIPLIN BELAJAR SISWA DENGAN HASIL BELAJAR PPKn

Maulina Nur Janah¹ dan Eko Purwanti²

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas
Negeri Semarang, 50189, Semarang

E-mail : alinalin2012@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji hubungan disiplin belajar siswa dengan hasil belajar PPKn pada siswa kelas V SDN Kecamatan Kebonagung Kabupaten Demak. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian korelasi. Sampel penelitian berjumlah 107 siswa diambil dengan menggunakan teknik *cluster sampling* dengan cara *one stage cluster sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, dokumentasi, dan observasi. Teknik analisis data dengan statistik deskriptif, uji normalitas, uji linieritas dan analisis korelasi sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara disiplin belajar siswa dengan hasil belajar PPKn. Ditunjukkan oleh hasil analisis nilai r hitung lebih besar dari r tabel ($0,665 > 0,1900$). Simpulan dari penelitian ini adalah dengan disiplin belajar siswa yang baik akan meningkatkan hasil belajar.

Kata Kunci: *disiplin belajar siswa; hasil belajar; PPKn*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kegiatan yang sistematis dan terarah kepada terbentuknya kepribadian peserta didik. Sesuai dengan fungsi dan tujuan pendidikan berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 2 menyebutkan bahwa Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Wasliman (dalam Susanto, 2016) mengungkapkan ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

Disiplin belajar siswa merupakan faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar. Daryanto (2013:) disiplin pada dasarnya kontrol diri dalam mematuhi aturan baik yang dibuat oleh diri sendiri

maupun diluar diri baik keluarga, lembaga pendidikan, masyarakat, bernegara maupun beragama. Dengan adanya disiplin, siswa belajar beradaptasi dengan lingkungan sehingga muncul keseimbangan dalam hubungan dengan orang lain (Tu'u, 2004). Disiplin belajar siswa sangat berperan penting dalam pembelajaran. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Susanto (2016) mengemukakan Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Sekolah harus merencanakan dan melaksanakan disiplin dengan baik, konsekuen, dan konsisten. Disiplin yang diterapkan dengan baik di sekolah akan memberikan andil bagi perkembangan siswa dalam meraih prestasi belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan temuan peneliti diketahui hasil belajar PPKn di kelas V

SDN Kecamatan Kebonagung Kabupaten Demak menunjukkan masih ada siswa yang nilainya belum mencapai KKM. Hasil observasi di kelas V SDN Kecamatan Kebonagung Kabupaten Demak yaitu keaktifan belajar siswa di kelas berbeda-beda, ada beberapa hal yang mempengaruhi konsentrasi siswa dalam belajar di kelas, diantaranya teman sebangku yang terkadang mengajak bicara ketika guru sedang menyampaikan materi pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, saat guru bertanya tentang materi yang telah diajarkan, beberapa siswa cenderung diam dan pasif dalam menanggapi pertanyaan guru sehingga sikap disiplin belajar siswa masih perlu ditingkatkan. Uraian di atas didukung hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh M. Arief Nabawi, Monawati, dan Awaluddin pada tahun 2017 dalam Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar (Volume 2 Nomor 1), hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan yang positif dan signifikan antara penanaman nilai kedisiplinan terhadap hasil belajar PKn pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Pagar Air Kabupaten Aceh Besar berada pada kategori kuat. Penelitian yang dilakukan oleh Agustan Rusni pada tahun 2018 dalam Jurnal Riset Pendidikan Dasar (Volume 1 Nomor 1), hasil penelitian menunjukkan bahwa kedisiplinan itu sendiri mempunyai pengaruh yang positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, maka diharapkan antara guru dan orangtua mampu bekerja sama agar kedepannya kedisiplinan belajar siswa semakin meningkat sehingga diharapkan hasil belajarnya juga ikut meningkat. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Aslianda Zainidar, Israwati dan Nurhaidah pada tahun 2017 dalam Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar (Volume 2 Nomor 1), hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat korelasi yang positif dan signifikan dari disiplin belajar terhadap hasil belajar siswa. Penelitian dari Elly Sukmanasa pada tahun 2016 dalam Jurnal Kreatif, penelitian ini bertujuan untuk

mengetahui hubungan antara disiplin belajar dengan hasil belajar pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial di Sekolah Dasar Negeri Ciheuleut 1 Kota Bogor Tahun Pelajaran 2015/2016. hasil penelitian menunjukkan bahwa bahwa terdapat hubungan yang cenderung tinggi antara Disiplin Belajar dengan Hasil Belajar sebesar 94%.

Kemudian jurnal penelitian internasional oleh Nicholas Odoyo Simba, John Odwar Agak, dan Eric K. Kabuka pada tahun 2016 dalam *Journal of Education and Practice Vol.7, No.6*, hasil penelitian menunjukkan disiplin memiliki hubungan yang positif, dan menyumbang varians dalam kinerja akademik murid kelas delapan di sekolah dasar negeri di Muhoroni Sub-County, Kenya. Ini berarti bahwa untuk meningkatkan prestasi akademik murid dilakukan dengan peningkatan tingkat disiplin. Penelitian yang dilakukan oleh Dr. Ignatius Jeffrey dan Ade Zein pada tahun 2017 dalam *International Journal of Development Research Vol. 07, Issue, 09, pp.15471-15478*, hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar, disiplin belajar, dan fasilitas belajar memiliki pengaruh yang signifikan pada hasil belajar siswa di SMA Yadika 5 Jakarta Barat Indonesia. Nilai koefisien korelasi positif dengan interpretasi tingkat hubungan rendah. Jadi jika fasilitas motivasi belajar, disiplin belajar lebih baik, semakin baik hasil belajar bagi siswa. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Devika Wasiatul Aulia, Muhammad Khafid, dan Masturi dalam *Journal of Primary Education* tahun 2018 (Volume 7 Nomor 2), penelitian ini menyatakan bahwa disiplin belajar mempengaruhi prestasi belajar secara signifikan. Jadi, ada pengaruh positif dan signifikan antara disiplin belajar terhadap prestasi belajar siswa pada siswa kelas lima. Disiplin belajar siswa yang lebih tinggi sesuai dengan prestasi belajar yang lebih tinggi. Dari penelitian-penelitian tersebut diperoleh kesimpulan jika disiplin belajar siswa mempunyai hubungan yang

signifikan terhadap hasil belajar. Apabila disiplin belajar siswa meningkat maka hasil yang diperoleh siswa juga akan meningkat.

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah dari penelitian ini yaitu apakah ada hubungan antara disiplin belajar siswa dengan hasil belajar PPKn kelas V SDN Kecamatan Kebonagung Kabupaten Demak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji ada tidaknya hubungan disiplin belajar siswa dengan hasil belajar mata pelajaran PPKn SDN Kecamatan Kebonagung Kabupaten Demak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian korelasi. Penelitian korelasi bertujuan untuk menemukan ada tidaknya suatu hubungan berupa eratnya hubungan serta berarti tidaknya hubungan tersebut (Arikunto, 2010). Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Kecamatan Kebonagung Kabupaten Demak sebanyak 182 siswa. Teknik pengambilan sampel yaitu *cluster sampling* dengan cara *one stage cluster sampling*, jumlah sampel dalam penelitian yaitu 107 siswa. Variabel dalam penelitian ini terdiri atas dua variabel bebas dan satu variabel terikat. Variabel bebas adalah disiplin belajar siswa, sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar PPKn.

Teknik pengumpulan data dengan angket, dokumentasi, dan observasi. Angket digunakan untuk mengumpulkan data variabel disiplin belajar siswa sedangkan dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data hasil belajar PPKn. Sebelum instrumen penelitian digunakan, maka dilakukan uji coba. Selanjutnya peneliti menguji validitas dan reliabilitas instrumen tersebut. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah: (1) uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas, linieritas, dan multikolinearitas; (2) analisis statistik

deskriptif; dan (3) analisis pengujian hipotesis menggunakan korelasi sederhana. Analisis data menggunakan bantuan SPSS versi 22.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan secara rinci setiap variabel penelitian. Pembahasan variabel menggunakan data kuantitatif, yaitu data yang diolah berbentuk angka atau skor yang kemudian ditafsirkan secara deskriptif. Pengkategorian data angket disiplin belajar siswa, dan data dokumentasi hasil belajar PPKn dibedakan menjadi empat kategori yaitu sangat baik, baik, cukup baik, dan kurang baik (Widoyoko, 2015).

Hasil Analisis Deskriptif Disiplin Belajar Siswa (X_2)

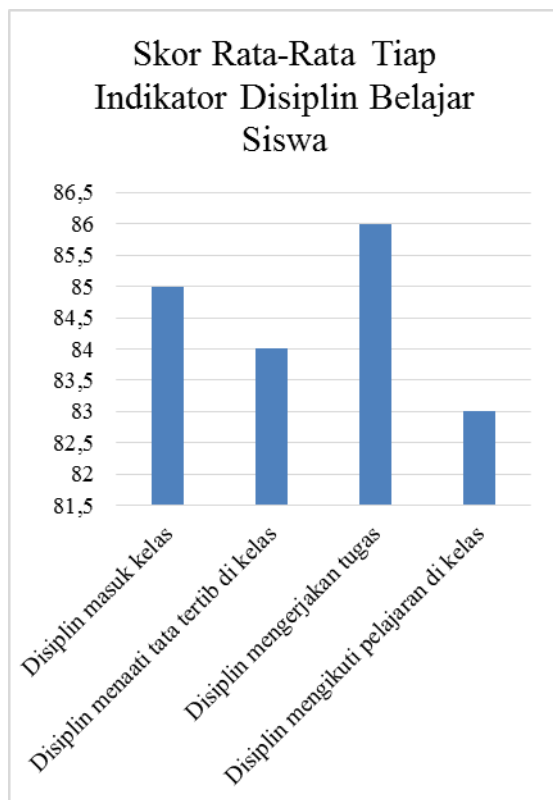
Jumlah pernyataan dalam angket disiplin belajar siswa terdiri atas 33 item. Disiplin belajarsiswa kelas V SDN Kecamatan Kebonagung Kabupaten Demak dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Kategori Disiplin Belajar Siswa

Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
82 – 100	Sangat Baik	73	68%
63 – 81	Baik	34	32%
44 – 62	Cukup Baik	0	0%
25 – 43	Kurang Baik	0	0%
Jumlah		107	100%
Rata-rata	84 (Sangat Baik)		

Berdasarkan tabel 1 terlihat bahwa secara umum persepsi siswa tentang disiplin belajar siswa di SDN Kecamatan Kebonagung Kabupaten Demak termasuk dalam kategori sangat baik dengan skor rata-rata sebesar 84. Berikut skor rata-rata tiap indikator variabel disiplin belajar siswa.

Gambar 1. Skor Rata-Rata Tiap Indikator Disiplin Belajar Siswa



Berdasarkan gambar 1, indikator yang lemah adalah indikator disiplin mengikuti pelajaran di kelas. Guru hendaknya meningkatkan indikator yang lemah karena merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Untuk meningkatkan indikator disiplin mengikuti pelajaran di kelas, guru dapat melatih siswa untuk membiasakan berperilaku tertib. Jika siswa teratur, rajin, dan tertib dalam mengikuti pelajaran di kelas akan mempengaruhi konsentrasi belajar siswa itu sendiri dan hasil belajar siswa lebih baik.

Analisis Deskriptif Hasil Belajar PPKn (Y)

Data nilai hasil belajar PPKn diperoleh melalui dokumentasi nilai Ulangan Tema 6 siswa semester genap. Berikut tabel kategori hasil belajar PPKn siswa kelas V SDN Kecamatan Kebonagung Kabupaten Demak.

Tabel 2. Kategori Hasil Belajar PPKn

Kategori	Nilai	Frekuensi	Persentase
Sangat Baik	76-100	66	62%
Baik	51-75	41	38%
Cukup Baik	26-50	0	0%
Kurang Baik	0-25	0	0%
Jumlah		107	100%
Rata-rata	77 (Sangat Baik)		

Berdasarkan tabel 2 terlihat bahwa dari 107 siswa, 66 siswa memiliki kategori sangat baik, 41 siswa dengan kategori baik, dan tidak ada siswa yang memiliki kategori cukup baik dan kurang baik. Oleh karena itu secara umum hasil belajar PPKn siswa kelas V di SDN Kecamatan Kebonagung Kabupaten Demak termasuk dalam kategori sangat baik dengan skor rata-rata sebesar 77.

Uji Prasyarat Analisis

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan peneliti untuk menentukan apakah data berdistribusi normal atau tidak. Pengujian dilakukan menggunakan analisis *Kolmogorov-Smirnov Test*. Berdasarkan hasil uji normalitas didapatkan nilai pada disiplin belajar siswa sebesar 0,200, dan

variabel hasil belajar PPKn sebesar 0,200 yang berarti bahwa nilai signifikansi pada masing-masing variabel mempunyai nilai yang lebih besar dari 0,05, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kedua variabel tersebut berdistribusi normal.

Uji Linieritas

Uji linieritas variabel disiplin belajar siswa dengan hasil belajar PPKn diperoleh nilai signifikansi *Deviation from Linearity* $0,519 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa hubungan antara disiplin belajar siswa dengan hasil belajar PPKn siswa dinyatakan linier.

Hubungan Disiplin Belajar Siswa dengan Hasil Belajar PPKn SD

Uji korelasi sederhana dalam penelitian ini menggunakan uji korelasi *product moment* dengan bantuan program SPSS versi 22. Hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Korelasi Disiplin Belajar Siswa dengan Hasil Belajar PPKn SD

r_{hitung}	Taraf Kesalahan	Sig.
0,665	0,05	0,000

Tabel 3 menunjukkan hasil bahwa uji korelasi disiplin belajar siswa dengan hasil belajar PPKn diperoleh hasil bahwa korelasi antara disiplin belajar siswa dengan hasil belajar PPKn didapat nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} yaitu $0,665 > 0,1900$, sehingga H_{a2} diterima, tanda positif pada r_{hitung} yaitu 0,665 menunjukkan bahwa hubungan yang terjadi adalah positif atau searah, artinya semakin baik disiplin belajar siswa maka semakin baik pula hasil belajar PPKn. Nilai 0,665 menunjukkan besarnya

koefisien korelasi termasuk kriteria kuat yaitu berada pada rentang 0,60 - 0,799. Pada taraf signifikansi 5%, didapatkan nilai signifikansi 0,000 ($0,000 < 0,05$) sehingga korelasi dikatakan signifikan dan berlaku untuk populasi.

Disiplin merupakan perilaku yang sangat penting. Disiplin merupakan kesadaran diri yang muncul dari dalam hati untuk mengikuti dan menaati peraturan-peraturan, nilai-nilai, dan hukuman yang berlaku dalam suatu lingkungan tertentu. Disiplin belajar akan menumbuhkan rasa tanggung jawab siswa untuk belajar dengan baik, yaitu dengan mengikuti aturan yang berlaku di dalam belajar. Siswa yang memiliki sikap disiplin belajar akan menunjukkan kesiapannya dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sebaliknya siswa yang kurang disiplin belajar maka tidak menunjukkan kesiapan dalam mengikuti pelajaran, tidak mengerjakan tugas-tugas, mencontek, tidak memperhatikan pelajaran yang sedang dijelaskan oleh guru, dan berbicara dengan teman saat pelajaran berlangsung. Hal ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Itsna Rahmawati dan Sri Sami Asih pada tahun 2018 dalam *Joyful Learning Journal* (Volume 7 Nomor 3), hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan positif dan signifikan disiplin belajar dengan hasil belajar PPKn dengan nilai r_{hitung} 0,676, termasuk kategori kuat, dan berkontribusi sebesar 45,7%. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Siti Nur Isnaeni dan Sumilah pada tahun 2018 dalam *Joyful Learning Journal* (Volume 7 Nomor 1), hasil penelitian diperoleh koefisien korelasi 0,646 menunjukkan adanya hubungan yang kuat antara disiplin belajar dengan hasil belajar PPKn siswa. Hal ini berarti disiplin belajar siswa yang kuat akan meningkatkan hasil belajar yang baik. Dan penelitian yang dilakukan oleh Nisa Dian Rachmawati dan Wahyudin Noe pada tahun 2014 dalam *Jurnal Pedagogik* (Volume 2 Nomor 2), hasil penelitian menunjukkan bahwa

terdapat hubungan yang signifikan antara disiplin belajar dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas IV. Koefisien determinasi sebesar 68% menunjukkan bahwa disiplin belajar memberikan kontribusi terhadap hasil belajar siswa. Sedangkan 32% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Berdasarkan uraian di atas telah membuktikan secara langsung bahwa disiplin belajar siswa memiliki hubungan yang positif terhadap hasil belajar siswa. Semakin baik sikap disiplin belajar siswa di kelas dalam arti disiplin masuk kelas, disiplin menaati tata tertib di kelas, disiplin mengerjakan tugas, dan disiplin mengikuti pelajaran di kelas yang diterapkan baik akan berkaitan erat dengan kegiatan belajar siswa. Yang nanti pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara disiplin belajar siswa dengan hasil belajar PPKn kelas V SDN Kecamatan Kebonagung Kabupaten Demak, dengan koefisien korelasi $r_{hitung} = 0,665$ dan termasuk kategori kuat. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa terdapat hubungan yang positif antara disiplin belajar siswa dengan hasil belajar siswa. Semakin baik disiplin belajar siswa kegiatan belajar di kelas, akan semakin baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Amri, S. 2013. *Pengembangan & Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.

Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Aulia, D. W., Khafid, M., & Masturi. (2018). Role of Learning Discipline in Mediating The Influence of Parent's Parenting Towards Student's Learning Achievement. *Jurnal Kreatif*, 7 (2): 155 - 162.

Isnaeni, S. N. & Sumilah. (2018). Hubungan Motivasi Belajar dan Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar PKn. *Joyful Learning Journal*, 7 (1):1-10.

Jeffrey, I. & Zein, A. (2017). The Effects of Achievement Motivation, Learning Discipline and Learning Facilities on Student Learning Outcomes. *International Journal of Development Research*, 7 (9): 15471-15478.

Nabawi, M. A., Monawati, & Awaluddin. 2017. Hubungan antara Penanaman Nilai Kedisiplinan terhadap Hasil Belajar PKn pada Siswa Kelas IV di SD Negeri 1 Pagar Air Kabupaten Aceh Besar. *Economic Education Analysis Journal*, 2 (1): 78- 89.

Peraturan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian. Jakarta: Depdiknas.

Rachmawati, N. D. & Noe, W. (2014). Hubungan Disiplin Belajar dengan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn di Sekolah Dasar Negeri Sumber Jaya 04 Tambun Selatan Kabupaten Bekasi. *Jurnal Pedagogik*, 2 (2):20-25.

Rahmawati, I. & Asih, S. S. (2018). Hubungan Disiplin Belajar dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar PPKn. *Joyful Learning Journal*, 7 (3):1-9.

Rusni, A. (2018). Pengaruh Kedisiplinan Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 1 (1): 1-9.

Simba, N. O., Agak, J. O., & Kabuka, E. K. (2016). Impact of Discipline on

Academic Performance of Pupils in Public Primary Schools in Muhoroni Sub-County, Kenya. *Journal of Education and Practice*, 7(6): 164- 173.

Sukmanasa, E. (2016). Hubungan antara Disiplin Belajar dengan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Kreatif*, 7 (1): 11-24.

Susanto, A. 2016. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Prenadamedia Group.

Tu'u, T. 2004. *Peran Disiplin Pada Perilaku dan Prestasi Siswa*. Jakarta : Grasindo.

Widoyoko, Eko Putro. 2017. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Zainidar, A., Israwati, & Nurhaidah. (2017). Hubungan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 18 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2 (1) : 236-243.

INOVASI CARA MENGAJARKAN PROBLEM SOLVING SKILLS DALAM REVOLUSI INDUSTRI 4.0 UNTUK SISWA KELAS IV SD

Aldi Pranari¹ dan Cakra Febrian Firmansyah²

¹PGSD, STKIP Al Hikmah, 60232, Surabaya

²PGSD, STKIP Al Hikmah, 60232, Surabaya

E-mail : aldipranari11@gmail.com

ABSTRAK

Era revolusi Industri 4.0 sudah *familiar* di Indonesia, akibatnya banyak sektor pekerjaan dan kehidupan harus menyesuaikan dengan era tersebut. Agar tidak tertinggal di era tersebut diperlukan keterampilan yang mendukung. Salah satu keterampilan yang harus dimiliki di era 4.0 adalah *problem solving skills*. Dalam dunia pendidikan, siswa SD sebagai generasi penerus bangsa juga harus memiliki *problem solving skills*, sebab tantangan kedepan masalah yang dihadapi siswa lebih kompleks sehingga siswa perlu terampil dalam menyelesaikan masalah. Oleh karena itu, solusi yang dapat ditawarkan adalah guru mengajarkan *problem solving skills*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *literatur review* dengan menganalisis dari berbagai artikel baik dari buku, jurnal, media masa atau sejenisnya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa inovasi dalam mengajarkan *problem solving skills* untuk siswa kelas IV SD, adalah 1. Guru mengajarkan *problem solving skills* kepada siswa dengan mengenalkan permasalahan sehari-hari. 2. Guru membimbing siswa untuk mencari penyebab masalah. 3. Guru membantu siswa untuk mencari dampak dari permasalahan. 4. Guru membimbing siswa untuk membuat alternatif penyelesaian masalah. 5. Guru membimbing siswa dalam pengambilan keputusan terbaik untuk menyelesaikan masalah. 6. Guru membimbing siswa untuk memprediksi hasil yang akan terjadi setelah diambil langkah penyelesaian. 7. Guru beserta siswa mengevaluasi hasil pembelajaran. 8. Guru memberikan latihan soal di buku sebagai penguatan dari kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: *Industri 4.0, Problem solving, siswa SD*

PENDAHULUAN

Dewasa ini dunia sedang mengalami era revolusi industri 4.0. Istilah industri 4.0 dimulai saat pemerintah Jerman untuk mempromosikan komputerasi manufaktur (Prasetyo dan Wahyudi, 2018). Prinsip dasar industri 4.0 adalah penggabungan antara teknologi manual dan digital melalui analitik, kecerdasan buatan, dan *Internet of Things* (IoT) untuk menghasilkan sesuatu yang lebih mudah, efektif, dan keputusan yang lebih tepat.

Industri 4.0 berdampak pada pesatnya perkembangan teknologi dalam berbagai bidang yang mengakibatkan daya

saing industri tiap negara dalam menghadapi pasar global yang tak menentu. Drath dan Horch (2014) berpendapat bahwa tantangan yang dihadapi oleh suatu negara ketika menerapkan Industri 4.0 adalah munculnya resistensi terhadap perubahan demografi dan aspek sosial, ketidakstabilan kondisi politik, keterbatasan sumber daya, risiko bencana alam dan tuntutan penerapan teknologi yang ramah lingkungan.

Tantangan era industri 4.0 tidak hanya diperuntukkan untuk orang dewasa namun juga diperuntukkan untuk anak-anak. Anak-anak adalah generasi penerus bangsa sehingga perlu dipersiapkan masa

depan mereka dengan pembekalan keterampilan yang sesuai jaman dan kebutuhan. Menurut (BSNP, 2010) terdapat kualifikasi sumber daya manusia di abad 21 berdasarkan “*21st Century Partnership Learning Framework*” terdapat salah satu kompetensi atau keterampilan yang harus dimiliki oleh sumber daya manusia abad 21, yaitu: kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah (*Critical-Thinking and Problem-Solving Skills*) – mampu berfikir secara kritis, lateral, dan sistemik, terutama dalam konteks pemecahan masalah.

Oleh sebab itu, diperlukannya peran pendidik melalui guru untuk menjawab tantangan di abad 21 saat ini untuk melakukan perencanaan dan usaha guna mempersiapkan siswa SD sebagai generasi masa depan yang unggul melalui keterampilan dalam menyelesaikan masalah sehari-hari agar siswa terbiasa menyelesaikan masalah. Peran guru berfungsi sebagai perencana, fasilitator, dan pendamping saat siswa melakukan proses pembelajaran.

Penelitian ini dibuat bertujuan untuk memberikan inovasi cara mengajarkan *problem solving skills* kepada siswa SD kelas IV. Manfaat penelitian ini untuk memberikan inspirasi kepada guru dalam mengajarkan *problem solving skills* dan untuk siswa untuk membiasakan menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari sehingga pembekalan menuju sumber daya manusia yang unggul di masa depan dapat terwujud.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Metode yang digunakan adalah *literatur review*. Prosedur yang dilakukan sebagai berikut, yaitu:

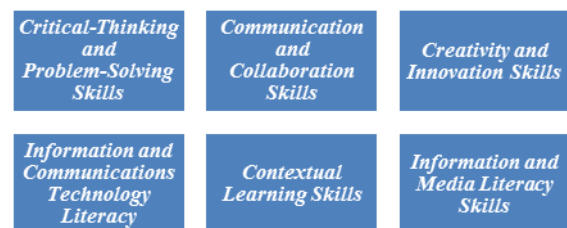
1. Menentukan topik penelitian
2. Mencari sumber yang relevan melalui buku dan hasil penelitian
3. Mengsintesis
4. Menulis artikel dari hasil sintesis dan tahap analisis data. (Snyder, 2019)

Instrumen berasal dari peneliti sendiri. Alat pengumpulan data berasal berbagai karya ilmiah berupa, buku, artikel, dan hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Keterampilan *Problem Solving*

Era revolusi industri 4.0 berada di abad 21, tantangan hidup kedepan juga semakin berat. Generasi penerus bangsa yakni siswa SD harus dipersiapkan secara matang baik secara akademik maupun keterampilan yang mendukung. SDM abad 21 yang unggul haruslah mempunyai keterampilan sesuai era revolusi industri 4.0 ada 8 sebagaimana yang termuat dalam (BSNP, 2010) sebagai berikut:



Bagan 3.1. Keterampilan Abad 21

Salah satu keterampilan yang harus dimiliki siswa SD untuk mewujudkan generasi bangsa sebagai SDM yang unggul salah satunya adalah *problem solving*. *Problem solving skills* adalah sebuah kemampuan berfikir kritis dan sistematis untuk menyelesaikan permasalahan secara benar dan tuntas. Keterampilan ini tidak serta merta dipunyai oleh siswa SD sehingga siswa SD haruslah perlu pembekalan, latihan, dan pembiasaan. Strategi untuk mewujudkannya adalah berupa pengajaran di sekolah yang dilakukan oleh guru.

B. Peran Guru dalam Mengajarkan *Problem Solving Skills*

Peran guru dalam pembelajaran ada 3 sebagai berikut

1. Fasilitator

Peran guru adalah melayani siswa dengan menyajikan materi dengan menarik dan memudahkan proses belajar bagi siswa. Oleh sebab itu, tujuan pembelajaran akan lebih mudah dicapai oleh siswa. Pendekatan yang digunakan menggunakan ciri khas kurikulum 13 “*student center*” yaitu pendekatan pembelajaran yang bervariasi dan berpusat pada peserta didik. Berdasarkan hal tersebut maka proses pembelajaran siswa akan lebih aktif dan peran guru mengarahkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Pelatih dan Pendamping

Peran guru melatih siswa jika mengalami kesusahan saat proses pembelajaran dan mendampingi setiap proses yang dilakukan siswa untuk mencapai tujuan belajar. Hal yang dilakukan saat proses pembelajaran adalah mendukung, apresiasi, membenarkan, dan evaluasi setiap proses pembelajaran yang dilakukan siswa.

C. Analisis

Pembahasan makalah ini akan disesuaikan dengan prosedur penelitian.

1. Topik pembahasan

Topik yang dibahas adalah inovasi bagaimana cara guru mengajarkan *problem solving skills* kepada siswa di era industri 4.0.

2. Mencari sumber yang relevan melalui buku dan hasil penelitian

3. Sintesis

Pembahasan pada poin sintesis adalah mencari poin-poin utama dari sumber buku dan hasil penelitian yang relevan.

a. Sintesis sumber dari buku

Buku dengan judul LKS: berbasis pendekatan saintifik tema tempat tinggal untuk kelas 4 SD (Widodo, 2019). Buku tersebut memberikan arahan kepada guru bagaimana cara mengenalkan, menjelaskan, dan menyelesaikan masalah sehingga siswa akan terlatih *problem solving skills*. Poin yang dapat diambil dari buku pada halaman 9 sebagai sampel yang membahas tentang permasalahan sampah di selokan ada 6, sebagai berikut:

1) Mengenalkan masalah dalam kehidupan sehari-hari siswa.

Masalah adalah hambatan untuk mencapai tujuan. Menurut Butterfeld (2010) menyatakan masalah adalah perbedaan antara kondisi saat ini dan kondisi di mana Anda ingin berada. Cara mengenalkan masalah berupa gambar dan deskripsi di buku. Namun, bisa juga divariasi menggunakan video dan juga menunjukkan masalah langsung dari tempat kejadian di sekitar lingkungan sekolah. Contoh masalah: adanya sampah di selokan.

2) Mencari penyebab masalah.

Contoh: siswa diminta menganalisis dan mengira-ngira kegiatan manusia yang dapat menyebabkan sampah ada di selokan. Ferguson (2009) mengatakan bahwa sebelum menyelesaikan masalah sangat penting untuk mengidentifikasi masalah terlebih dahulu. Salah satu yang identifikasi dari masalah

adalah penyebab terjadinya masalah.

3) Mencari dampak dari permasalahan.

Contoh: siswa diminta menganalisis dan mengira-ngira dampak apa yang akan terjadi jika sampah ada di selokan.

4) Membuat alternatif penyelesaian masalah.

Contoh: siswa diminta membuat beberapa alternative kegiatan untuk menyelesaikan sampah yang ada di selokan.

5) Pengambilan keputusan

Contoh: dari banyaknya alternative penyelesaian masalah yang telah dibuat, siswa diminta menentukan langkah terbaik untuk menyelesaikan masalah.

6) Prediksi hasil

Contoh: siswa menduga hasil yang akan didapatkan setelah melakukan penyelesaian masalah.

Berdasarkan 6 poin tersebut dapat pula ditambahkan mengerjakan latihan soal yang ada di buku untuk menguatkan hasil belajar yang telah dilakukan siswa saat melakukan proses pembelajaran.

b. Sintesis sumber dari hasil penelitian

Sintesis ini bersumber dari hasil penelitian yang dilakukan oleh (Patnani, 2013) dan artikel penelitian lainnya yang terdapat dalam poin. Hasil penelitian tersebut mengemukakan ada 5 poin untuk meningkatkan *problem solving skills*, sebagai berikut:

1) Identifikasi masalah

Langkah ini untuk memahami masalah yang sedang terjadi dan diperlukan daya kreatifitas dan kemauan untuk tidak terburu-buru dalam menyelesaikan

masalah. Identifikasi masalah bias berupa pegamatan langsung maupun melihat gambar maupun video.

2) Penggambaran masalah

Penggambaran masalah dapat dilakukan secara sederhana dengan membayangkan masalah yang sedang terjadi dengan suatu alat bantu tertentu seperti gambar, grafik dan lain-lain untuk menemukan makna dalam masalah sehingga seseorang dapat memahami masalah dengan benar.

3) Pemilihan strategi pemecahan masalah

Pemecahan masalah yang dilakukan berupa membuat beberapa alternatif penyelesaian masalah dengan beberapa strategi seperti mencoba dan melihat hasil, menyelesaikan masalah satu per satu, dan menggunakan analogi. Ferguson (2009) menyebut dalam menghasilkan salah satunya adalah tetap berpikiran terbuka terhadap ide orang lain. Penyelesaian masalah haruslah dilihat dari berbagai sudut pandang sehingga memerlukan kerja samatim, kolaborasi, dan komunikasi dengan orang lain (Zubaidah, 2016).

4) Implementasi strategi pemecahan masalah

Implementasi yang dimaksud adalah menerapkan alternatif penyelesaian masalah yang telah dibuat dengan memilih yang paling efektif dan tepat guna.

5) Evaluasi hasil

Evaluasi berarti melihat realita yang terjadi setelah melakukan alternatif penyelesaian masalah dan dilakukan tindakan ulang yang lebih tepat sehingga mampu mengatasi masalah yang terjadi (Teare, 2006).

4. Teknik analisis data

Berdasarkan hasil sintesis dari 2 sumber berbeda yang berasal dari buku dan hasil penelitian maka bias di sederhanakan untuk mencari kesamaan. Sintesis dari buku memuat 6 poin, Sedangkan hasil sintesi yang berasal dari artikel hasil penelitian memuat 5 poin sebagai berikut:

Tabel 3.1. proses *problem solving skills*

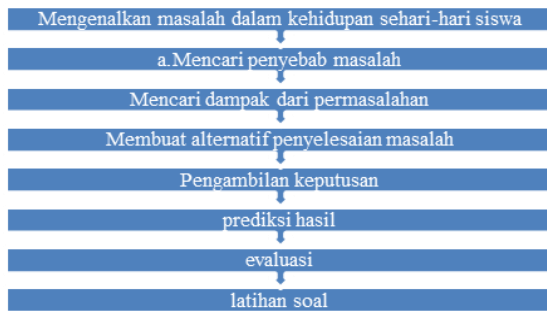
Sumber buku	Sumber artikel
a. Mengenalkan masalah dalam kehidupan sehari-hari siswa.	a. Identifikasi masalah
b. Mencari penyebab masalah.	b. Representasi masalah
c. Mencari dampak dari permasalahan	c. Pemilihan strategi pemecahan masalah
d. Membuat alternatif penyelesaian masalah.	d. Implementasi strategi pemecahan masalah
e. Pengambilan keputusan	e. Evaluasi hasil
f. Prediksi hasil	

Sehingga dari kedua sumber tersebut dapat dicari kesamaannya berupa :

- Poin **a, b, dan c** pada sumber pertama sama dengan sumber kedua poin **a dan b** sebab mempunyai kesamaan dalam menggambarkan dan mengidentifikasi masalah yang sedang terjadi
- Poin **d** pada sumber pertama sama dengan poin **c** pada sumber kedua sebab sama-sama membahas tentang pencarian alternative penyelesaian masalah.
- Poin **e** pada sumber pertama sama dengan poin **d** pada sumber kedua sama-sama membahas tentang tindakan yang diambil yang paling tepat untuk menyelesaikan masalah.
- Poin **f** pada sumber pertama **berbeda** dengan poin **e** pada sumber kedua sebab poin **f** menduga hasil yang akan terjadi tanpa ada evaluasi setelah tindakan dilakukan. Berbeda dengan poin **e** yang setelah mengetahui hasil dan tetap mencari tindakan yang paling tepat untuk mencapai hasil yang maksimal.

D. Hasil

Setelah dilakukan sesuai prosedur penelitian maka inovasi cara mengajarkan *problem solving skills* untuk siswa kelas IV SD bisa dilakukan dalam 8 proses sebagai berikut :



Bagan 3.2. proses problem solving skills

SIMPULAN

Peran guru sangatlah penting bagi dunia Pendidikan untuk mewujudkan generasi penerus bangsa unggul dimasa mendatang khususnya di era industri 4.0 (abad 21). Salah satu keterampilan yang harus dimiliki siswa untuk menjawab tantangan di era industri 4.0 (abad 21) adalah *problem solving skills* maka guru haruslah mempunyai rencana dan strategi untuk mewujudkan siswa yang mempunyai kompetensi tersebut guna melatih untuk menjawab tantangan dunia di masa mendatang.

Rencana dan strategi yang bisa digunakan sebagai solusi guna mewujudkan siswa yang memiliki *problem solving skills* adalah melalui cara pengajaran. Peran guru dalam proses pembelajaran sebagai fasilitator dan pengarah siswa dalam menuntaskan proses pembelajaran. Hal ini berguna untuk mempersiapkan generasi penerus bangsa yang mampu berpikir kritis dan kreatif dalam menghadapi tantangan di era industri 4.0.

Berdasarkan hasil sintesis dan analisis data bias didapatkan kesimpulan bahwa inovasi cara mengajarkan *problem solving skills* dapat dikombinasikan antara

sumber pertama dan kedua. Hasil penelitian ini menunjukkan inovasi dalam mengajarkan *problem solving skills* untuk siswa kelas IV SD. Inovasi yang diberikan guru berupa anak ditunjukkan langsung dengan permasalahan sehari-hari, dilatih secara mandiri dengan cara (mencari masalah, mencari alternatif penyelesaian, pengambilan keputusan, dan prediksi hasil), latihan soal di buku, dan evaluasi.

DAFTAR PUSTAKA

Badan standart nasional pendidikan. 2010. *Paradigma Pendidikan Nasional Abad xxi*. Jakarta: 2010.

Butterfield, J. 2010. *Problem Solving and Decision Making*. Boston: Cengage Learning.

Drath, R., & Horch, A. 2014. *Industrie 4.0: Hit or Hype? [Industry Forum]*. IEEE industrial electronics magazine, 8(2), pp. 56-58.

Ferguson. 2009. *Problem Solving, Third Edition*. New York: Infobase Publishing.

Patnani, M. 2013. *Upaya meningkatkan kemampuan problem solving pada mahasiswa*. Jurnal Psikogenesis. Vol. 1, No. 2.

Prasetyo, H dan Wahyudi, S. 2018. *Industri 4.0: Telaah Klasifikasi Aspek dan Arah Perkembangan Riset*. Jurnal Teknik Industri. Vol. 13, No. 1.

Snyder, H. 2019. *Literature Review as A Research Methodology: An Overview and Guidelines*. Journal of Business Research 104 (2019) 333–339.

Teare, B. 2006. *Problem-Solving and Thinking Skills Resources for Able and Talented Children*. London: Network Continuum education.

Widodo, S. 2019. *LKS: Berbasis Pendekatan Saintifik*. Surabaya: Bina Guru.

Zubaidah, S. 2016. *Keterampilan Abad Ke-21: Keterampilan Yang Diajarkan Melalui Pembelajaran*. Jurnal Biologi FMIPA Universitas Negeri Malang.

PENGEMBANGAN MEDIA DORIAN (LUDO GEOMETRI RUANG) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS V SEKOLAH DASAR

Novia Ulfah¹ dan Sumilah²

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang, 50186, Semarang

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang, 50186, Semarang

E-mail : noviaaulfah22@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media DORIAN (Ludo Geometri Ruang), sertamengetahui kelayakan dan keefektifan media DORIAN (Ludo Geometri Ruang) dalam pembelajaran matematika. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 02 Tegalmati Pemalang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan, angket, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan meliputi uji kelayakan, uji normalitas, uji t dan uji gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) media DORIAN (Ludo Geometri Ruang) layak digunakan dalam pembelajaran matematika, berdasarkan penilaian ahli media, ahlimateri, serta tanggapan guru dan siswa yaitu dengan nilaipersentase 97,5%, 90,63%, 87,5%, dan 86%; (2) media DORIAN (Ludo Geometri Ruang) efektif meningkatkan hasil belajar matematikasiswa dengan indeks gain sebesar 0,39 dengan kategori sedang. Simpulan dari penelitian ini adalah media DORIAN (Ludo Geometri Ruang) layak digunakan dalam pembelajaran dan efektif meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Kata Kunci : *media DORIAN (Ludo Geometri Ruang); hasil belajar; matematika.*

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu muatan pelajaran yang terdapat pada kurikulum pendidikan dasar. Pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga peserta didik memperoleh pengetahuan tentang matematika yang dipelajari, cerdas, terampil, mampu memahami dengan baik bahan yang diajarkan (Amir, 2014). Oleh karena itu, tujuan akhir pembelajaran matematika di Sekolah Dasar agar siswa terampil dalam menggunakan berbagai konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari (Yurniwati, 2017). Menurut Heruman (2017), konsep-konsep pada kurikulum matematika SD dapat dibagi menjadi tiga kelompok besar, yaitu

penanaman konsep, pemahaman konsep, dan pembinaan keterampilan.

Penanaman konsep merupakan pembelajaran suatu konsep baru yang belum pernah dipelajari oleh siswa. Pada tahap ini penggunaan alat peraga atau media sangat penting. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Wijayanti, Hasan dan Loganathan (2018), bahwa media pembelajaran dapat menjadikan hal yang abstrak menjadi lebih konkret, sehingga siswa lebih mudah memahami materi pelajaran.

Dari hasil wawancara diketahui bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa. Hal ini didukung dengan hasil studi dokumentasi berupa nilai PTS (Penilaian Tengah Semester) 1 pada mata pelajaran

matematika menunjukkan bahwa 52% dari 25 siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada saat pembelajaran matematika, penyebab rendahnya nilai matematika siswa dikarenakan cara mengajar guru yang hanya menjelaskan rumus-rumus dan kurangnya media pembelajaran matematika. Permasalahan tersebut didukung oleh masalah yang pernah diteliti sebelumnya oleh Ginting (2017) yang menjelaskan bahwa banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar matematika siswa, antara lain, guru masih melakukan pembelajaran satu arah, kurangnya pemahaman siswa tentang matematika, kurangnya aktivitas pada masalah-masalah yang berhubungan dengan matematika, dan penggunaan alat peraga yang tidak maksimal dalam pembelajaran matematika. Untuk itu diperlukan perbaikan kualitas pembelajaran.

Upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dapat dilakukan dengan meningkatkan keterampilan guru. Salah satu keterampilan guru adalah terampil dalam memanfaatkan media pembelajaran. Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam pembelajaran dapat membangkitkan minat, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa (Arsyad, 2013). Dalam pemilihan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik siswa. Bentuk-bentuk karakteristik siswa sekolah dasar menurut Sumantri (2015) yaitu: (1) senang bermain; (2) senang bergerak; (3) anak senang bekerja dalam kelompok; dan (4) senang merasakan atau melakukan/memperagakan sesuatu secara langsung.

Berdasarkan karakteristik siswa sekolah dasar, salah satu media pembelajaran yang cocok digunakan untuk siswa sekolah dasar adalah APE (Alat Permainan Edukatif). Uraian tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Rahaju dan Semin, dengan hasil penelitian diketahui bahwa persentase ketuntasan siswa meningkat setelah menggunakan media permainan.

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah pada penelitian yaitu adakah kelayakan dan keefektifan media DORIAN (Ludo Geometri Ruang) untuk meningkatkan hasil belajar matematika kelas V SDN 02 Tegalmati, Kabupaten Pemalang. Sedangkan tujuan penelitian ini adalah menguji kelayakan dan keefektifan media DORIAN (Ludo Geometri Ruang) untuk digunakan dalam pembelajaran matematika kelas V SDN 02 Tegalmati, Kabupaten Pemalang.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian yaitu *Research and Development* (R&D). Prosedur *Research and Development* yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan model Sugiyono (2016) dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) merancang desain produk; (4) validasi desain produk; (5) revisi desain produk; (6) uji coba produk skala kecil; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian skala besar; (9) produk final. Desain penelitian ini menggunakan *One Group Pretest-Posttest* yaitu dengan memberi pretest dan posttest dengan subjek yang sama, desain ini sama halnya seperti yang digunakan pada penelitian yang dilakukan oleh Y. Astuti dan B. Setiawan (2013). Variabel dalam penelitian ini meliputi variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah

media DORIAN (Ludo Geometri Ruang), sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar matematika. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 02 Tegalmati, Kabupaten Pemalang. Sampel pada tahap uji coba skala kecil berjumlah 6 siswa dengan teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* sesuai penelitian Arisman (2015) dimana pengambilan sampel menggunakan kriteria tertentu yaitu siswa berakademik tinggi, sedang, dan rendah.

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan nontes, teknik tes berupa soal dan teknik nontes berupa angket, dokumentasi dan observasi. Instrumen angket yang digunakan meliputi angket tentang kebutuhan guru dan siswa, angket penilaian validator, dan angket tanggapan guru dan siswa. Dokumentasi digunakan sebagai alat pengumpul data variabel hasil belajar matematika. Sedangkan observasi digunakan untuk mengambil data pendukung dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media DORIAN (Ludo Geometri Ruang). Teknik analisis data terdiri dari analisis data awal dan akhir yang dianalisis menggunakan *Microsoft Excel*. Analisis data awal berupa penilaian dari para ahli (media dan materi) untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Analisis data akhir berupa *paired t-test* dan uji Gain nilai *pretest-posttest* untuk mengetahui keefektifan produk terhadap hasil belajar siswa kelas V serta menganalisis angket respon guru dan siswa uji pemakaian produk pada skala besar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini membuktikan bahwa media DORIAN (Ludo Geometri Ruang) yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran matematika dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 02 Tegalmati, Kabupaten Pemalang. Hasil penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

Media DORIAN (Ludo Geometri Ruang)

Media DORIAN merupakan singkatan dari Ludo Geometri Ruang, berupa modifikasi dari permainan ludo yang digabungkan dengan materi pembelajaran geometri ruang (Novia, 2019).



Gambar 1. Media DORIAN (Ludo Geometri Ruang)

Media DORIAN (Ludo Geometri Ruang) yang dikembangkan peneliti terdiri atas papan permainan, dadu, pion, lembar petunjuk siswa dan guru, kartu ingatan, dan kartu tantangan. Berikut ini adalah penjelasan mengenai komponen media DORIAN (Ludo Geometri Ruang) yang dikembangkan oleh peneliti:

- 1) Papan Permainan
Digunakan sebagai tempat berjalannya pion pemain. Papan yang digunakan adalah papan catur berukuran $36\text{ cm} \times 36\text{ cm}$ yang ditemplei dengan desain papan Ludo yang terdiri atas empat sisi rumah pion yang berwarna merah, biru, kuning, dan hijau. Lalu pada beberapa kotak perjalanan dilengkapi dengan simbol bintang.
- 2) Dadu
Digunakan untuk menentukan banyaknya langkah pion. Dadu yang digunakan terbuat dari kubus kayu yang berukuran $2\text{ cm} \times 2\text{ cm} \times 2\text{ cm}$.
- 3) Pion
Digunakan sebagai pemain untuk menjalankan permainan. Pion yang digunakan berupa prisma segilima. Terdapat delapan pion dalam satu set DORIAN.

- 4) Kartu Kompetensi Dasar dan Indikator
Berisi kemampuan matematika yang akan dicapai dengan bermain DORIAN.
- 5) Lembar Petunjuk Siswa
Berisi penjelasan langkah media DORIAN.
- 6) Lembar Kartu Petunjuk Guru
Berisi penjelasan tentang langkah-langkah yang dilakukan oleh guru untuk menggunakan media DORIAN dalam pembelajaran.
- 7) Kartu Ingatan
Terdapat 15 kartu yang mencakup seluruh materi untuk semua indikator pembelajaran yang akan dicapai.
- 8) Kartu Tantangan
Terdapat 12 kartu yang memuat pertanyaan dari semua indikator pembelajaran yang akan dicapai.

Media DORIAN (Ludo Geometri Ruang) ini dapat digunakan terintegrasi dalam pembelajaran maupun diluar pembelajaran serta dapat digunakan sebagai sarana berkompetisi bagi siswa. Media pembelajaran ini tidak membutuhkan perawatan khusus dan memiliki berbagai kelebihan, yaitu mudah dimainkan, mudah dibawa dan dipindahkan, terbuat dari bahan yang tahan lama, tidak membahayakan, serta melatih keterampilan peserta didik dalam memecahkan masalah matematika.

Kelayakan Media DORIAN (Ludo Geometri Ruang)

Media DORIAN (Ludo Geometri Ruang) dikatakan layak atau tidak berdasar penilaian validator (ahli media dan materi) terhadap desain produk awal (*prototype*), penilaian menggunakan angket berbentuk skala likert, validator memberi saran dan komentar jika desain produk awal memerlukan perbaikan. Hasil validasi ahli

media dan ahli materi terhadap media DORIAN (Ludo Geometri Ruang) adalah sebagai berikut:

Tabel 1.Rekapitulasi Validasi Ahli Media dan Materi

No	Skor Maks.	Skor yang diperoleh	Persentase	Kriteria
1	40	39	97,5%	Sangat Layak
2	64	58	90,63%	Sangat Layak

Berdasar tabel 1 secara klasikal perolehan nilai validator menunjukkan media DORIAN (Ludo Geometri Ruang) termasuk dalam kategori sangat layak, sehingga dapat digunakan pada tahap ujicoba produk dengan melakukan perbaikan sesuai saran para ahli. Hasil tersebut diperkuat oleh hasil tanggapanguru dan siswa terhadap penggunaan media DORIAN(Ludo Geometri Ruang) dengan persentase 87,5% dan 86% dalam kategori sangat baik

Keefektifan Media DORIAN (Ludo Geometri Ruang)

Keefektifan media DORIAN (Ludo Geometri Ruang)pada penelitian ini dianalisis dengan *paired t-test* dan uji gain terhadap hasil nilai *pretest* dan *posttest*. Proses analisis dilakukan menggunakan *Microsoft Excel*. *Paired t-test* digunakan untuk menguji hipotesis sebagai berikut:

H_0 : Media media DORIAN (Ludo Geometri Ruang) tidak efektif digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar matematika.

H_a : Media media DORIAN (Ludo Geometri Ruang) efektif digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar matematika.

Pemberian *pretest* dan *posttest* dilaksanakan pada tahap ujicoba

pemakaian produk skala besar dengan subjek penelitian siswa kelas V SDN 02 Tegalmatlisebanyak 25 anak. Hasil analisis *paired t-test* dan uji gain dijabarkan pada tabel 2 dan tabel 3.

Tabel 2. Hasil *Paired t-test* Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Tindakan	Rata-rata	t_{hitung}	t_{tabel}
Pretest	60,72	12,10	2,063
Posttest	75,96		

Berdasar tabel 2 $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak, maka dapat dikatakan terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan nilai *posttest*.

Tabel 3. Hasil Uji Gain Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Tindakan	Rata-rata Skor	Indeks Gain	Kriteria
Pretest	24,96	0,39	Sedang
Posttest	31,16		

Berdasar tabel 3 diperoleh n-gain sebesar 0,39 dengan kriteria sedang. Rata-rata nilai *pretest* adalah 60,72 sedangkan rata-rata nilai *posttest* adalah 75,96. Sehingga selisih rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* adalah 15,24, hal tersebut menunjukkan terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas V SDN 02 Tegalmatlai, Kabupaten Pemalang. Jadi berdasar hasil *paired t-test* dan uji Gain dapat disimpulkan bahwa media DORIANG (Ludo Geometri Ruang) efektif digunakan pada pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 02 Tegalmatlai, Kabupaten Pemalang.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, disimpulkan bahwa media DORIANG (Ludo Geometri Ruang) yang dikembangkan terdiri atas papan permainan, dadu, pion, lembar petunjuk

siswa dan guru, kartu ingatan, dan kartu tantangan. Media DORIANG (Ludo Geometri Ruang) memperoleh kategori sangat layak dari penilaian ahli media dan materi dengan persentase 97,5% dan 90,63%. Selain itu media DORIANG (Ludo Geometri Ruang) efektif meningkatkan hasil belajar matematikasiswa kelas V SDN 02 Tegalmatlai, Kabupaten Pemalang melalui hasil uji t dengan nilai rata-rata *pretest* 60,72 meningkat menjadi 75,96 pada saat *posttest*, serta hasil uji Gain sebesar 0,39 dengan kategori sedang.

DAFTAR PUSTAKA

Amir, A. 2014. Pembelajaran Matematika SD dengan Menggunakan Media Manipulatif. *Forum Pedagogik*, Vol. 4(1):72-89.

Arisman, A. & Permanasari, A. 2015. Penerapan Pembelajaran Kooperatif STAD dengan Metode Praktikum dan Demonstrasi Multimedia Interaktif (MMI) dalam Pembelajaran IPA Terpadu untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa. *Edusains*, Vol.7(2) p-ISSN 1979-7281 e- ISSN 2443-1281.

Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. RajaGrafindo Persada.

Astuti, Y. & Setiawan, B. 2013. Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Pendekatan Inkuiri Terbimbing dalam Pembelajaran Kooperatif Materi Kalor. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, Vol.2(1).

Atmoko, S.W., Cahyadi, F., & Listyarini, I. 2017. Pengembangan Media Utama (Ular Tangga Matematika) dalam Pemecahan Masalah Matematika Materi Luas Keliling Bangun Datar Kelas III SD/MI. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4(1): 119-128.

Ginting, I.N., Surya, E. 2017. Use of Figure Tools to Increase Mathematics

Result Learning Student Class V Primary School 101796 Patumbak. *Intenational Journal of Sciences: Basic and Applied Re-search*. 34(1): 247-260.

Heruman. 2017. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Standar Pendidikan Nasional.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

Sumantri, Mohammad Syarif. 2015. *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

Ulfah, Novia. 2019. Pengembangan Media DORIAN (Ludo Geometri Ruang) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V SDN 02 Tegalmati Kabupaten Pemalang. *Skripsi*. Jurusan PGSD FIP UNNES, Semarang.

Wijayanti, R., Hasan, B., Loganathan, R.K. 2018. Math Berbasis White-board Animation dalam Pelajaran Matematika. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika* Vol 5/(1), p:53-63.

Yurniwati., Hanum, L. 2017. Improving Mathematics Achievement Of Indonesian 5 Grade Students Through Guided Discovery Learning. *Journal on Mathematics Education*. Vol. 8, No. 1, pp. 77-84.

MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS RISET (PBR)

Marjuni¹, Kurotul Aeni², Umi Setijowati³, Dan Khasanah Setyanindi Lestari⁴

¹pgsd Upp Tegal, Fip, Universitas Negeri Semarang

²pgsd Upp Tegal, Fip, Universitas Negeri Semarang

³pgsd Upp Tegal, Fip, Universitas Negeri Semarang

⁴pgsd Upp Tegal, Fip, Universitas Negeri Semarang

E-Mail : Marjuniharis@Mail.Unnes.Ac.Id

ABSTRAK

Upaya menghasilkan lulusan yang berkualitas, alternatif pembelajaran yang sesuai bagi mahasiswa perlu dipikirkan, dipelajari dan dipraktekkan. Penelitian ini bertujuan untuk mempelajari bagaimana model pembelajaran berbasis riset yang sesuai dengan kondisi satuan pendidikan. Penelitian ini bersifat kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Data dikumpulkan melalui studi kepustakaan dengan menelusuri sumber-sumber literatur pada jurnal konseptual maupun hasil penelitian yang berkaitan dengan model pembelajaran berbasis riset diperguruan tinggi, selanjutnya dianalisis isi untuk mengembangkan model. Hasil penelitian menemukan cara untuk mempermudah penerapan pembelajaran berbasis riset melalui tiga tahap klasifikasi. Tahap pertama, pengembangan wawasan riset dosen mahasiswa, Tahap kedua, memberikan tugas riset skala kecil, tahap ketiga yaitu pengembangan riset lanjut. Di Indonesia hal ini dapat dikatakan baru, maka dapat dimulaidaritahap pertama dan berkelanjutan ke tahap lanjut jika sumber daya mendukung.

Kata Kunci:*Perguruan tinggi, pembelajaran, riset.*

PENDAHULUAN

Penghalang Perguruan Tinggi Indonesia masuk ke jajaran *world class university* disebabkan rendahnya publikasi ilmiah ke jurnal bereputasi Internasional, (Sutikno,2011). Bagaimana label *wold class university* diperoleh? Salah satunya dengan mengintegrasikan riset dalam setiap pembelajaran(Dafik,2015). Mengapa mempelajari berbasis riset diinginkan? Jawabannya dengan pembelajaran berbasisriset materi pembelajaran selalu diperbaharui dengan berbagai penemuan dan perkembangan baik pengetahuan, tehnologi, maupun berbagai aspirasi yang berkembang dalam masyarakat (Muktiyanto (2017). Giller (2011) dalam Dekker dan Woff (2016) Pembelajaran berbasis riset penting bagi universitas karena membantu universitas untuk memenuhi misi mereka untuk merangsang, mendorong dan mendukung

mahasiswa untuk mengembangkan pengetahuan, wawasan, sikap, dan keterampilan yang mereka butuhkan dalam studi lanjutan dan karier profesional. Pembelajaranberbasis riset dapat menguatkan budaya meneliti di perguruan tinggi (Ardiman dan Gustina, 2018).

Dari uraian diatas jelaslah bahwa penerapan model pembelajaran berbasisriset itu penting.Di Indonesia hal ini dapat dikatakan baru, akan tetapi kita dapat belajar dari profesi lain dan dari negara lain bagaimana mempersiapkan dan memulai pembelajaran berbasis riset baik dari segi materi maupun metode penyampaianya(Wijayanti, K dan Wibowo,R, 2017).

Tujuan penulisan artikel ini adalah mempelajari bagaimana mengembangkanmodel pembelajaran berbasis riset yang sesuai dengan kondisi satuan pendidikan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bersifat kualitatif dengan menggunakan metode penelitian deskriptif. Data dikumpulkan melalui studi kepustakaan dengan menelusuri sumber literatur pada jurnal konseptual maupun hasil penelitian yang berkaitan dengan model pembelajaran berbasis riset diperguruan tinggi, selanjutnya dianalisis isi (Denzin, N dan Lincoln, Y, 2009) untuk mengembangkan model yang cocok diterapkan sesuai kondisi satuan pendidikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep PBR

Apa itu pembelajaran berbasis riset? Dekker, W dan Wolff, SW (2016) menyampaikan pemikiran dari beberapa ahli, dapat digambarkan sebagai berikut: tentang payung konsep-konsep pembelajaran berbasis riset yaitu, *'teaching-research nexus', 'intertwining teaching and research', and 'research-informed-teaching'*. *Research-based teaching is one the crystallized forms thereof (together with 'research-engaged teaching', 'research intensive learning', 'inquiry-based learning', and 'students as researchers pedagogy'*.

Mengkonseptualisasikan hubungan pengajaran-riset dan konsep menyeluruh dibutuhkan konsep konseptualisasi tiga konsep: apa inti pengajaran, apa yang mendukung riset dan hubungan keduanya. Hubungan pengajaran dan riset terjalin dalam berbagai bentuk. Siswa dapat belajar dari, tentang dan melalui riset. Belajar dari riset berarti bahwa siswa memperoleh pengetahuan tentang teori-teori penting dan riset di bidang ilmu mereka. Belajar tentang riset berarti bahwa siswa memperoleh pengetahuan tentang metode dan teknik riset dalam pelajaran metode dan teknik riset dan / atau di laboratorium riset. Belajar melalui riset berarti bahwa siswa memperoleh

pengetahuan tentang disiplin ilmu mereka dengan melakukan riset.

Perbedaan antara pengajaran yang dipandu riset, berorientasi riset, diajar riset, dan berbasis riset. Dalam pengajaran yang dipandu riset, penekannya pada konten riset dan siswa hanya sebagai audiens. Dalam pengajaran berorientasi riset fokusnya digeser ke arah proses riset tetapi siswa masih sebagai penonton saja. Dalam pengajaran 'diajar riset' siswa adalah peserta tetapi fokusnya hanya pada konten riset. Dalam pengajaran 'berbasis riset, para siswa adalah peserta dan fokusnya adalah pada proses riset. Perbedaan ini juga diterapkan dalam kurikulum, kurikulum yang dipandu riset bertujuan untuk memastikan bahwa apa yang dipelajari siswa dengan jelas mencerminkan riset saat ini yang sedang berlangsung dalam disiplin ilmu mereka, mungkin termasuk riset yang dilakukan oleh staf yang mengajar mereka. Fokus kurikulum berorientasi riset adalah mengembangkan pengetahuan dan kemampuan siswa untuk melaksanakan metodologi dan metode riset yang sesuai dengan disiplin ilmu atau profesi mereka. Dalam kurikulum yang diajar riset, fokusnya adalah pada siswa dan staf yang secara kritis mendiskusikan riset dalam disiplin ilmu. Kurikulum berbasis riset bertujuan untuk memastikan agar sebanyak mungkin siswa belajar mode riset dan atau penemuan.

Setiap unit pendidikan (kuliah, pertemuan kelompok kerja, dll) dan setiap mata kuliah, kurikulum, dan universitas dapat ditempatkan pada skala ini dengan mempelajari tingkat integrasi riset dalam pengajaran secara umum dan fokus riset, Dengan demikian perbaikan dapat dimonitor secara teratur.

Strategi Mewujudkan PBR

Berdasarkan beberapa pedoman pembelajaran berbasis riset diantaranya Universitas Gajah Mada, Universitas Jember, Universitas Islam Malang, Prodi Pendidikan Biologi Universitas Sebelas

Maret. Dalam pengembangannya pada umumnya mengadopsi Strategi PBR di University of Griffith dan University of Melbourne. Strategi mewujudkan PBR dalam mata kuliah adalah sebagai berikut:

1. Memperkaya bahan ajar dengan hasil penelitian dosen;
2. Menggunakan temuan-temuan penelitian mutakhir dan melacak sejarah ditemukannya perkembangan mutakhir tersebut;
3. Memperkaya kegiatan pembelajaran dengan isu-isu penelitian kontemporer;
4. Mengajarkan materi metodologi penelitian di dalam proses pembelajaran;
5. Memperkaya proses pembelajaran dengan kegiatan penelitian dalam skala kecil;
6. Memperkaya poses pembelajaran dengan melibatkan mahasiswa dalam kegiatan penelitian institusi;
7. Memperkaya proses pembelajaran dengan mendorong mahasiswa agar merasa menjadi bagian dari budaya penelitian di fakultas atau jurusan;
8. Memperkaya proses pembelajaran dengan nilai-nilai yang harus dimiliki oleh peneliti.

Gagasan Penerapan PBR

Dafik (2015) menyatakan menjadi *research university* merupakan pilihan terbaik di masa yang akan datang, karena beberapa performansi perguruan tinggi terbaik sekarang adalah menekankan pada pentingnya penelitian dosen dan mahasiswa. Hanya dengan indikator penelitian yang baguslah universitas mendapatkan label universitas ternama di dunia. Universitas akan dikatakan terbaik dalam kegiatan risetnya apabila universitas mendapatkan label WCRU (*World Class Researt University*). Bagaimana label ini diperoleh? Salah satunya dengan mengintegrasikan kegiatan riset dalam setiap pembelajaran. Menurut *research university* sudah mendapatkan wadah khusus dalam Permenristekdikti nomor 44 tahun 2014.

Sesuai dengan pandangan Muktiyanto (2017) bahwa Model otonomi, bertujuan mentransformasi perguruan tinggi dari universitas pembelajaran menjadi universitas riset. Status universitas riset sangat mendukung kinerja dosen dalam pembelajaran berbasis riset sehingga materi pembelajaran selalu diperbaharui dengan berbagai penemuan dan perkembangan pengetahuan, teknologi, maupun berbagai aspirasi yang berkembang dalam masyarakat.

Untuk mempermudah perguruan tinggi yang akan melakukan transformasi dari perguruan tinggi pembelajaran menuju perguruan tinggi riset Resbiantoro (2018) mengklasifikasikan strategi menjadi tiga tahap. Tahap pertama yang harus dilakukan adalah pengembangan wawasan riset dosen dan mahasiswa. Langkah yang dilakukan dalam tahap ini adalah mengkaji riset-riset mutakhir dan isu-isu riset kontemporer dalam perkuliahan, tentu disesuaikan dengan topik perkuliahan yang dilaksanakan. Dosen dan mahasiswa bersama-sama melakukan aktualisasi pengetahuan tentang fenomena-fenomena riset yang berkembang. Proses ini sekaligus mengkaji metodologi riset dalam topik bahasan kuliah. Tahap ini diharapkan dosen dan mahasiswa menemukan gagasan-gagasan tentang riset yang bisa dikerjakan. Keduanya diharapkan sudah mempunyai fokus bidang riset yang dipilih.

Tahap kedua adalah memberikan riset skala kecil kepada kelompok mahasiswa dengan dosen pengampu kuliah sebagai pembimbing. Artinya, perkuliahan sudah memberikan tugas tagihan hasil riset dari mahasiswa. Secara tidak langsung terjalin kolaborasi antara dosen dan mahasiswa dalam riset. Hasil tahap kedua ini ditindak lanjuti pada tahap ketiga yaitu pengembangan riset lanjut. Riset-riset yang dilakukan oleh kelompok mahasiswa dalam perkuliahan selanjutnya dikembangkan lebih mendalam. Pengembangan ini bisa diwujudkan dalam

pengajaran kompetisihibah baik level dosen maupun mahasiswa. Kolaborasi yang sudah terjalin antara dosen dan mahasiswa diharapkan terus dipertahankan sehingga suasana akademik kampus benar-benar berbasis riset. Hasil-hasil pengembangan riset tersebut selanjutnya dapat diadopsi oleh dosen untuk diintegrasikan ke dalam bahan ajar.

Gagasan lain, dari Wibawa, Samodra (2017) mengusulkan implementasi PBR bagi mahasiswa yang berkarakter aktif dan mahasiswa yang sulit untuk didorong berkarakter aktif. Bagi mahasiswa yang berkarakter aktif pembelajaran berbasis riset bisa berlangsung dengan sifat yang mirip dengan cara belajar siswa aktif sebagai berikut:

1. Dosen memulai kuliah dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada mahasiswa. Bisa juga mahasiswa diminta merumuskan pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan mata kuliah
2. Mahasiswa menulis makalah untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut dengan membaca literatur dan mempresentasikan di depan kelas.
3. Mahasiswa lain menanggapi, dosen memberikan komentar, dan mahasiswa memperbaiki makalah.
4. Dosen merancang proposal penelitian bersama-sama mahasiswa.
5. Mahasiswa melakukan penelitian mencari data (lapangan maupun literatur) dan menganalisisnya dengan bimbingan dosen.
6. Hasil penelitian didiskusikan di kelas, lalu disusun laporan sementara.
7. Laporan sementara dipresentasikan di dalam seminar yang dihadiri oleh stakeholders (ilmuwan dan praktisi) dari instansi lain.
8. Mahasiswa menulis artikel dari laporan tersebut, dengan bimbingan dosen, dan dikirim ke jurnal maupun media massa.

Sekiranya mahasiswa sulit untuk didorong berkarakter aktif, maka alternatif pembelajaran berbasis riset di mana

dosen punya peran yang lebih dominan adalah sebagai berikut:

1. Dosen membuka kuliah dengan menerangkan pengertian dasar dari mata kuliah yang bersangkutan, sejarah perkembangan serta perspektif keilmuan yang ada di dalamnya.
2. Dosen menerangkan tema-tema kuliah yang akan diajarkan selama satu semester, lalu menjelaskan tiap tema tersebut dalam setiap pertemuan kuliah.
3. Dalam setiap pertemuan sebaiknya mungkin dosen mengutip laporan-laporan hasil penelitian yang relevan dengan tema yang sedang dibahas, lebih bagus jika itu adalah penelitian yang pernah dilakukannya sendiri.
4. Adalah bagus jika pada semester yang bersangkutan dosen sedang melakukan penelitian dalam tema yang sama dengan mata kuliahnya. Dalam hal ini mahasiswa dapat diajak untuk melakukan penelitian: mencari literatur untuk menyusun landasan teori, merumuskan definisi konsep dan indikator-indikatornya, menentukan sampel, melakukan wawancara dan metode pengumpulan data yang lain, menganalisis, menulis laporan hingga presentasi.

Terapannya dalam setiap mata kuliah dapat menggunakan satu atau gabungan dari beberapa metode pembelajaran sesuai dengan standar proses pembelajaran Permenristekdikti Nomor. 44 tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi, yaitu : diskusi kelompok, simulasi, studi kasus, pembelajaran kolaboratif, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis masalah, atau metode pembelajaran lain, yang dapat secara efektif memfasilitasi pemenuhan capaian pembelajaran lulusan.

Dengan cara tersebut perkuliahan diharapkan memenuhi standar proses pembelajaran di perguruan tinggi dengan karakteristik interaktif, holistik, integratif, saintifik, kontekstual, tematik, efektif,

kolaboratif, dan berpusat pada mahasiswa. Berpusat pada mahasiswa yaitu capaian pembelajaran lulusan diraih melalui proses pembelajaran yang mengutamakan pengembangan kreatifitas, kapasitas, kepribadian, dan kebutuhan mahasiswa, serta mengembangkan kemandirian dalam mencari dan menemukan pengetahuan.

Keberhasilan PBR

Apakah PBR berhasil dalam praktek? Keberhasilan PBR dapat dilacak dari hasil-hasil penelitian, diantaranya, Penelitian Umar, dkk (2011) tentang Pengembangan Pembelajaran Berbasis Riset di Program Studi Pendidikan Fisika FMIPA Universitas Gorontalo, hasil penelitian menunjukkan salah satu pengembangan pembelajaran ke model pembelajaran berbasis riset adalah pembelajaran dengan langkah-langkah pada kegiatan inti pembelajaran sebagai berikut: (1) memberikan informasi pokok tentang materi yang sedang dipelajari, (2) menunjukkan hasil-hasil penelitian dosen yang berkenaan dengan materi yang sedang dibahas, (3) membagi mahasiswa dalam kelompok diskusi, (4) memberikan penugasan kepada mahasiswa dalam bentuk diskusi dalam kelompok-kelompok tentang (a) isi pokok penelitian, (b) proses penelitian, (c) cara analisis, (d) perumusan kesimpulan, dan (e) nilai-nilai yang muncul dari hasil penelitian tersebut, (4) dengan dipimpin dosen mahasiswa melakukan diskusi antar kelompok, (5) bersama dosen mahasiswa membuat kesimpulan. Dengan demikian pembelajaran berbasis riset telah secara efektif meningkatkan proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang maksimal dapat berdampak pada makin meningkatnya hasil belajar.

Penelitian Pertiwi, Dwi Ari (2017) tentang Implementasi pembelajaran berbasis riset dapat dilaksanakan secara maksimal pada mata kuliah akuntansi keuangan, mampu meningkatkan kemampuan memecahkan masalah dan menanamkan pendidikan karakter pada

diri mahasiswa. Temuan penelitian Suatma, dkk (2011) dapat meningkatkan keterampilan riset pendidikan sains mahasiswa calon guru Biologi. penelitian Masfingatin, T dkk (2017) PBR dapat mengembangkan kompetensi profesional mahasiswa pada mata kuliah geometri dengan tingkat ketercapaian sebesar 78,57%. Temuan penelitian Kartika Chrysti S (2011) PBR dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Penelitian Serevina, V dan Mulyati, D (2015) model pembelajaran berbasis riset yang dikembangkan dapat diimplementasikan dengan baik dalam perkuliahan pada program studi fisika Universitas Negeri Jakarta. Hasil uji coba kepada mahasiswa menunjukkan adanya peningkatan pemahaman materi mata kuliah elektronika dengan kategori baik.

Kendala PBR

Temuan penelitian yang dilakukan oleh Heni Marheni (2018) tentang implementasi pembelajaran berbasis riset di Jurusan Akuntansi Universitas Negeri Malang menggunakan: 1) penelitian sebagai bahan ajar yang tercantum pada silabus pada mata kuliah dan mengaplikasikannya pada kegiatan pembelajaran; 2) penelitian sebagai referensi pendukung pada bahan ajar yang tercantum pada silabus tetapi tidak diaplikasikan pada proses pembelajaran. Implementasi model-model tersebut belum maksimal oleh dosen. Kendala belum maksimalnya implementasi pembelajaran berbasis riset disebabkan karena belum dipersiapkan mulai dari komitmen lembaga, visi misi jurusan, sarana prasarana yang belum memadai, Sumber daya manusia yaitu pendidik dan tenaga kependidikan yang belum mempersiapkan ke arah pembelajaran berbasis riset.

SIMPULAN

Di Indonesia, model pembelajaran berbasis riset di bidang pendidikan masih berada pada tahap awal. Tingkat integrasi riset dalam pembelajaran yang akan

dikembangkan disesuaikan dengan tingkat perkembangan satuan pendidikan. Keberhasilan tergantung komitmen lembaga, dan kesiapan sumber daya yang ada. Cara untuk mempermudah penerapan pembelajaran berbasis riset melalui tiga tahap klasifikasi. Tahap pertama, pengembangan wawasan riset dosen mahasiswa, Tahap kedua, memberikan tugas riset skala kecil, tahap ketiga yaitu pengembangan riset lanjut

DAFTAR PUSTAKA

Dafik. 2015. Pengembangan PBR (Pembelajaran Berbasis Riset) Dalam Mata Kuliah. Lembaga Pembinaan dan Pengembangan Kependidikan Universitas Jember

Dekker, H dan Wolff.S.W 2016. Re-inventing Research-Based Teaching and Learning. Universiteit Leiden

Hafsah, 2015 Implementasi Riset Based Learning Dalam Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran. Fe.unp. ac.id. SNEMA, 496-504

Kartika Chrysti S. 2011. Implementasi Pembelajaran Berbasis Riset Kajian: Fermentasi Limbah Cucian Beras (Leri) untuk pembuatan Nata Pada Mata Kuliah Konsep dasar IPA Mahasiswa S1 PGSD FKIP UNS. Jurnal fkip. uns. ac.id Vol 8. No.1

Marheni, Heni. 2018. Implementasi Pembelajaran Berbasis riset di PerguruanTinggi (Studi kasus di Jurusan Akuntansi Universitas Negeri Malang). Skripsi, Jurusan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Malang.

Masfingatin, T, Murtafiah, W, Krisdiana,Ika. 2017. Pembelajaran Berbasis Riset untuk Mengembangkan Kompetensi Profesional Mahasiswa pada Mata Kuliah Geografi. Prosiding. unipma.ac.id. 139-145

Muktiyanto, Ali. 2014. Good University Governance dan Kinerja Perguruan Tinggi, repository. ut.ac.id

Pertiwi, DA. 2018. Implementasi Reasearch Based Learning (RBL) Berbasis Karakter untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Mahasiswa pada Mata Kuliah Akuntansi Keuangan. ejournal.unhasy.ac.id. Vol 3 No 2

Prahmana, RC. 2015. Penelitian Pendidikan Matematika Pembelajaran Berbasis Riset. eprints. uad.ac.id.

Resbiyantoro, G.2018. Pembelajaran Berbasis Riset sebagai Pondai Menuju Research University. Blog. iain-Tulungagung.ac.id.

Suatma, dkk (2012) Pengembangan Bahan Ajar Perkuliahan Metodologi Penelitian untuk Meningkatkan Keterampilan Riset Kependidikan Sains Mahasiswa Calon Guru, Jurnal, fkip.unila.ac.id. vol 13 no 2

Sutikno.2011. Rendahnya, Publikasi Ilmiah Peneliti di PerguruanTinggi Indonesia, Berita 30 April 2011. <http://unnes.ac.id>

Umar, dkk. 2011.Pengembangan Pembelajaran Berbasis Riset di Program Studi Pendidikan Fisika FMIPA Universitas Negeri Gorontalo. repository.ung.ac.id.simlit

Wibowo, S. 2017. Pembelajaran Berbasis Riset. Journal of Public Administration and Local Covernance, Vol. 1,No. 1 September 2017

Wijayanti, K, dan Wibowo, R 2017. Pembelajaran Pendidikan Kesehatan Berbasis Riset Ulasan dan Implementasinya.Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olah Raga Volume 9 Nomor 2 Sepetember 2017.

KEEFEKTIFAN MEDIA AUDIOVISUAL DALAM PEMBELAJARAN MATERI BATIK JUMPUT DI SEKOLAH DASAR

Atip Nurharini¹, Yuyarti², dan Asyifa Rizka Opnami³

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP Universitas Negeri Semarang, 50181,
Semarang.

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP Universitas Negeri Semarang, 50181,
Semarang.

³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP Universitas Negeri Semarang, 50181,
Semarang.

E-mail : e-mail atip.nurharini@mail.unnes.ac.id

ABSTRAK

Artikel ini menjelaskan tentang pemanfaatan media audiovisual dalam kegiatan pembelajaran batik jumput. pengambilan sampel dengan menggunakan cluster random sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, non tes, analisis data uji t-test dan N-Gain. Hasil yang di capai yaitu dengan adanya pemanfaatan audiovisual dapat membantu siswa dalam belajar membuat batik sehingga menghasilkan hasil belajar kognitif dan keterampilan. yaitu rata-rata sebesar 84. Media pembelajaran audiovisual efektif digunakan dalam pembelajaran dibuktikan dengan hasil uji t-test diperoleh nilai thitung 6,850 lebih besar dari ttabel 2,056 sehingga Ho ditolak. Peningkatan rata-rata (n-gain) sebesar 0,545 dengan kriteria sedang.

Kata Kunci: *Audiovisual, Kognitif, kreativitas, Keterampilan, Seni batik jumput*

PENDAHULUAN

Batik sudah di kenal di berbagai kalangan baik itu anak-anak, remaja, dan tua. Keberadaan batik sudah menjadi bagian dalam kehidupan manusia. Batik adalah bentuk seni visual pada bahan tekstil yang diproduksi menggunakan teknik menggambar tradisional yang berasal dari Indonesia. Bagi orang Jawa, batik adalah kain tradisional yang memiliki identitas budaya. (Eny Kustiyah, 2017). Pada ornamen kain batik menggambarkan ucapan hidup dan nilai-nilai yang menjadi dasar kehidupan masyarakat. (Tresnadi and Sachari, 2015).

Dari keberadaan batik dari jaman dulu dan sekarang tidak hanya dipertahankan dan dilestarikan tetapi nilai, dan makna symbol yang ada di dalamnya sudah sepantasnya dihargai dan aplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Namun disisi lain di era modern ini banyak sekali generasi bangsa justru tidak

mengenal dengan familiar tentang kearifan lokal batik yang ada di wilayahnya, seperti halnya batik jumput.

Batik jumput merupakan batik yang pada proses pembuatannya kain dijumput pada beberapa bagian tertentu, kemudian diikat dengan karet atau tali lalu dicelup, maka kain akan menyerap warna kecuali pada bagian yang di ikat. Batik Jumput adalah batik yang dikerjakan dengan cara dijumput dan diikat pada bagian tertentu lalu dicelup kedalam pewarna tanpa menggunakan malam sebagai bahan penghalang warna pada serat kain.

Batik juga di kenalkan dalam pendidikan seni budaya dan keterampilan. Dalam kegiatan pembelajaran tersebut di butuhkan media yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran batik dapat menciptakan siswa menjadi kreatif, imajinatif, dan tereampil. (Mason, Nurharini and Estiastuti, 2019).

Untuk menciptakan aktivitas siswa seperti itu seperti itu diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran khususnya pada materi membuat batik jumput. Kualitas pembelajaran memerlukan berbagai upaya untuk dapat mewujudkannya agar lebih baik. Salah satu upaya yang terkait dengan berbagai komponen yang ada di dalam pembelajaran yaitu pemanfaatan media pembelajaran. Arsyad (2013:10), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Media pembelajaran audiovisual yaitu segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari berbagai suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Media Pembelajaran audiovisual adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mempermudah dalam menyampaikan suatu informasi pada proses belajar mengajar sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif, efektif, dan dapat merangsang minat siswa dalam belajar. (Asyhar, 2011:8). Selain dengan sebutan audiovisual ada yang menyebutkan dengan istilah multimedia artinya melibatkan dengan berbagai media visual, dan audio. Multimedia bermanfaat untuk menawarkan pengalaman, dan mampu membuat siswa mengeksplorasi persepsi siswa. (So, Chen and Wan, 2019). Multimedia juga dapat meningkatkan prestasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. (Cai and Cai, 2018). Multimedia merupakan pembelajaran yang efektif melibatkan berbagai multidimensional, yang terdiri dari media audia, visual, audiovisual, aplikasi dan internet. (Gao *et al.*, 2017).

Media pembelajaran audiovisual merupakan alat bantu mengajar yang melibatkan indera pendengaran dan indera penglihatan yang dapat mempermudah

guru dan siswa dalam proses pembelajaran, berfungsi untuk memperjelas dalam memahami materi yang sedang dipelajari. Media audiovisual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal maupun nonverbal. Akan tetapi yang terjadi di kegiatan pembelajaran adalah banyak sekali guru kurang memanfaatkan adanya peran serta media audiovisual dalam kegiatan pembelajaran batik jumput.

Fenomena yang terjadi di SD Negeri 4 Krandegan Banjarnegara melalui hasil wawancara dengan guru kelas V adalah guru belum menguasai materi pembuatan batik jumput. Guru belum menguasai pengetahuan tentang teknik pembuatan batik jumput. Dalam kegiatan mengajar terlihat bahwa guru belum menggunakan media audiovisual yang menunjang proses pembelajaran batik. Media yang dipakai guru masih terbatas dalam bentuk visual dan tekstual, tidak ada penjelasan secara nyata bagaimana teknik pembuatan batik jumput. Fenomena tersebut berdampak pada pencapaian hasil belajar siswa menjadi kurang mencapai kriteria ketuntasan belajar.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut solusi yang ditawarkan adalah dengan penerapan media audiovisual dalam pembelajaran batik jumput.

Alasan peneliti mengkaji tentang penerapan media audiovisual dalam pembelajaran seni batik jumput yaitu untuk memudahkan guru dalam mentransfer ilmu tentang batik jumput, serta untuk menciptakan kreativitas pembuatan batik jumput.

METODE

Metode kuantitatif yang dipilih adalah metode eksperimen. Metode eksperimen sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain

dalam kondisi terkendali Dalam penelitian ini, siswa yang menjadi subjek penelitian adalah kelas V SD Negeri 4 Krandegan Banjarnegara tahun ajaran 2018/2019 sebanyak 33 siswa, yang terdiri dari 15 siswa laki-laki, dan 118 siswa perempuan. Siswa berperan sebagai uji coba pemakaian skala kecil dan skala besar. Uji coba produk dilakukan dalam skala kecil yang terdiri 88 dari 6 siswa, sedangkan pada uji coba skala besar terdiri dari 33 siswa.

Teknik yang di pakai dalam penelian yaitu dengan cara :

- a. *Test* dilakukan diakhir pembelajaran sebagai evaluasi dari kegiatan belajar membuat batik jumput.
- b. *Studi dokumen*: digunakan untuk mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan tentang batik tulis. Studi dokumen berupa data-data terdahulu, buku, article, dan catatan sejarah, video serta foto-foto yang mendukung.
- c. *Observasi*
Observasi yang di lakukan dengan cara mengamati sesuatu secara simultan merekam untuk digunakan sebagai bahan analisis. Dalam observasi ini terkandung dua hal yang perlu diperhatikan, yaitu: 1) Pengamatan terhadap segala sesuatu tentang pelaksanaan proses pembelajaran seni membuat batik jumput, 2). pencatatan data-data dan gejala yang ditimbulkan yang terkait dengan praktek membuat batik jumput.
- d. *Teknik Catatan Lapangan*
Catatan lapangan meliputi catatan tentang kegiatan penelitian selama pembelajaran seni batik jumput. Catatan ini memuat peristiwa-peristiwa penting dalam kegiatan proses pembuatan batik jumput
- e. *Dokumentasi*
Dokumentasi adalah merupakan catatan peristiwa penting yang sudah berlalu, tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang, serta foto-foto kegiatan dan video.

Analisis hasil belajar siswa digunakan untuk mengetahui ketuntasan belajar pada ranah kognitif dengan tes pilihan ganda. Hasil tes diperiksa kemudian diberi nilai (skor). Item soal yang menjawab benar mendapat skor 1 (satu) dan yang menjawab salah mendapat skor 0 (nol). Poerwanti (2008: 6.3) mengemukakan bahwa nilai siswa diperoleh dengan rumus:

$$N = \frac{B}{N} \times 100$$

Keterangan:

B : banyaknya butir yang menjawab benar

N : jumlah butir soal

Analisis hasil belajar siswa pada ranah keterampilan dengan tes unjuk kerja. Hasil tes diperiksa kemudian diberi nilai (skor). Dengan kriteria sangat baik diberi skor 4 (empat), kriteria baik diberi skor 3 (tiga), kriteria cukup diberi skor 2 (dua), dan kriteria perlu bimbingan diberi skor 1 (satu).

$$N = \frac{B}{N} \times 100$$

Keterangan:

B : banyaknya butir yang menjawab benar

N : jumlah butir soal

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil belajar tentang batik jumput di peroleh dari nilai kognitif dan keterampilan. Adapun media audiovisual yang di gunakan dalam kegiatan pembelajaran batik jumput adalah dapat dilihat pada gambar sebagai berikut.



Gambar 1. Cover media audiovisual



Gambar 2. Materi konseptual yang terdapat pada media



Gambar 3. Materi praktek pembuatan batik jumput



Gambar 4. Materi cara pembuatan batik jumput

Hasil belajar kognitif

Hasil belajar kognitif diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest*, nilai *pretest* diperoleh sebelum pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran audiovisual, sedangkan nilai *posttest* yaitu nilai yang didapat siswa setelah mengikuti pembelajaran batik jumput dengan menggunakan media pembelajaran audiovisual. Berikut adalah tabel rekapitulasi hasil belajar kognitif siswa yang menunjukkan peningkatan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*.

Tabel1. Hasil Belajar Kognitif Siswa

Hasil Belajar Kognitif	Score Rata-Rata	Score Tertinggi	Score Terendah	Siswa yang tuntas	(%)
Pretest	63.3	87	33	13	39.3 %
Posttest	84	93	67	29	89 %

Dari table 1. menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari pretest 63.3 menjadi rata-rata nilai posttest sebesar 84. Dari data tersebut dapat dilihat perbedaan nilai dan banyaknya persentase ketuntasan belajar siswa, pada saat *pretest* jumlah siswa yang sudah mencapai KKM hanya 13 siswa dengan persentase sebesar 39.3 % sedangkan pada saat *posttest* mengalami peningkatan menjadi 89 % atau sebanyak 29 anak yang sudah mencapai nilai KKM. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa media berbasis audiovisual sangat efektif digunakan dalam pembelajaran, dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media dalam pembelajaran batik jumput.

Hasil belajar Keterampilan

Selain dari hasil belajar kognitif data pendukung untuk mengetahui keefektifan media audiovisual dapat dilihat dari hasil belajar keterampilan. Hasil belajar keterampilan didapat dari nilai unjuk kerja siswa membuat batik jumput. Berikut adalah hasil belajar keterampilan batik jumput.

Tabel 2. Hasil Belajar Keterampilan

Kriteria	Jumlah Mendapatkan	Siswa	yang Skor	Jumlah Skor
	4	3	2	1
Variasi ikatan	20	13	0	0
Kreativitas bentuk	10	20	6	0
Kerapian ikatan	20	10	6	0
Harmonisasi	10	6	20	0
				93

Berdasarkan tabel 2 tentang hasil belajar keterampilan siswa menunjukkan bahwa siswa mampu membuat macam macam ikatan, jenis ikatan yang di hasilkan kreatif, siswa mampu membuat batik jumput dengan rapidan siswa mampu memadukan ikatan dengan volume bentuk, warna untuk menghasilkan batik yang seimbang dan harmonisasi. Hasil karya siswa dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 5. Hasil karya siswa dalam membuat batik jumput



Gambar 6. Kreativitas karya siswa membuat batik jumput

Peningkatan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* dihitung menggunakan analisis indeks gain dengan bantuan aplikasi *Microsoft Excel 2007*. Hasil uji N-gain $< 0,3$ masuk dalam kriteria rendah, $0,3 \leq \text{N-gain} < 0,7$ kategori sedang dan $\text{N-gain} \geq 0,7$ termasuk kriteria tinggi. Berikut adalah hasil dari perhitungan uji N-gain.

Tabel 3. Hasil N-gain Skala Kecil

Kelas	Rata-rata	Selisih Rata-rata	N-Gain	Kriteria
Pretest	59			
Posttest	84.3333	25.3	0.617886	Sedang

Berdasarkan tabel 3. hasil uji *n-gain* skala kecil, didapat hasil peningkatan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* sebesar 0.617886, berdasarkan kriteria indeks *gain* masuk dalam kriteria sedang. Selisih rata-rata nilai sebesar 25.3, dari hasil angka tersebut bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran audiovisual efektif digunakan dalam pembelajaran seni batik jumput.

Tabel 4. Hasil N-gain Skala Besar

Kelas	Rata-rata	Selisih Rata-rata	N-Gain	Kriteria
Pretest	64.62963			
Posttest		19.3	0.54555	Sedang

Posttest	83.92
test	593

Berdasarkan tabel 4.mengenai hasil perhitungan *n-gain* skala besar, rata-rata hasil belajar siswa sebelum menggunakan media sebesar 64.6, setelah menggunakan media rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 83.9 dengan selisih keduanya sebesar 19.3. Hasil perhitungan uji *n-gain* dengan menggunakan bantuan Microsoft Excel 2007 diperoleh hasil sebesar 0.54555 termasuk dalam kategori sedang.

SIMPULAN

Adanya penerapan Media audiovisual dalam pembelajaran batik jumpat di katakan bahwa media audiovisual sangat efektif digunakan. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji *t-test*. Pada skala kecil diperoleh thitung 7,993 > t tabel 2,571 sedangkan skala besar thitung 6,850 > t tabel 2,056.

DAFTAR PUSTAKA

Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada(GP).

Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada

Cai, Q. Y. and Cai, Q. Y. (2018) *Effect of Multimedia Visual Aids Used for Teaching Chinese on Philippine Secondary School Students' Learning Outcomes and Attitudes, Chinese as a Second and Foreign Language Education*. doi: 10.1007/978-981-10-7443-1_2.

Eny Kustiyah, I. (2017) 'Batik Sebagai Identitas Kultural Bangsa Indonesia Di Era Globalisasi', *Gema*, 30(52), pp. 2456–2472.

Gao, L. *et al.* (2017) 'Learning in high-dimensional multimedia data: the state of

the art', *Multimedia Systems*. Springer Berlin Heidelberg, 23(3), pp. 303–313. doi: 10.1007/s00530-015-0494-1.

Mason, M., Nurharini, A. and Estiastuti, A. (2019) 'Mind Mapping Model in Learning Semarang Batik Painting', 303, pp. 171–176. doi: 10.2991/icpeopleunnes-18.2019.34.

So, W. W. M., Chen, Y. and Wan, Z. H. (2019) 'Multimedia e-Learning and Self-Regulated Science Learning: a Study of Primary School Learners' Experiences and Perceptions', *Journal of Science Education and Technology*. Journal of Science Education and Technology. doi: 10.1007/s10956-019-09782-y.

Tresnadi, C. and Sachari, A. (2015) 'Identification of Values of Ornaments in Indonesian Batik in Visual Content of Nitiki Game', *Journal of Arts and Humanities*, 4(8), pp. 25–39. doi: 10.18533/journal.v4i8.797.

Sari, Rina Pandan. 2013. *Keterampilan Membatik Untuk Anak*. Solo: Arcita.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosda.

Tresnadi, C. and Sachari, A. (2015) 'Identification of Values of Ornaments in Indonesian Batik in Visual Content of Nitiki Game', *Journal of Arts and Humanities*, 4(8), pp. 25–39. doi: 10.18533/journal.v4i8.797. Wulandari, Ari. 2011. *Batik Nusantara*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.

MEMBENTUK KARAKTER PESERTA DIDIK USIA SEKOLAH DASAR MELALUI IMPLIKASI NILAI-NILAI KETELADANAN DAN PENERAPAN KOMPETENSI KEPRIBADIAN PENDIDIK

Sri Sami Asih

Universitas Negeri Semarang 50244 Semarang

Email: srisamiasih@mail.unnes.ac.id

ABSTRAK

Dalam kehidupan sehari-hari masih sering kita jumpai kesadaran moralitas atau budi pekerti peserta didik khususnya dan masyarakat umumnya yang cenderung melemah, seolah tidak berkarakter. Hal ini ditengarai oleh kian maraknya penyimpangan – penyimpangan normatif perilaku peserta didik dan remaja serta masyarakat pada umumnya. Penyimpangan-penyimpangan tersebut mestinya diupayakan untuk tidak semakin parah dari hari ke hari. Salah satu hal yang sangat penting sebagai upaya tersebut adalah melalui pendidikan yang dilaksanakan di rumah. Selain pendidikan di rumah penting juga melalui pendidikan di sekolah yang dilakukan oleh guru terhadap peserta didik (termasuk pendidikan karakter). Rata-rata peserta didik berada di sekolah selama enam jam setiap harinya. Hal ini memungkinkan guru berkontribusi membentuk karakter peserta didik, yang pembentukannya perlu sedini mungkin, misalnya di sekolah dasar, mengingat sekolah dasar merupakan dasar bagi pendidikan selanjutnya. Dengan memberikan contoh nilai-nilai keteladanan dan memahami, menghayati serta menerapkan kompetensi pendidik, utamanya kompetensi kepribadian khususnya di SD (guru kelas) diharapkan guru mampu membangun karakter peserta didiknya yang kelak ketika peserta didik menjadi remaja dan dewasa, ia dapat menjadi individu sebagai anak bangsa yang berkarakter seperti yang menjadi faktor pendukung majunya bangsa Indonesia.

Kata Kunci: *Keteladanan guru, Kompetensi kepribadian guru, Karakter, Peserta didik usia sekolah dasar, Pendidikan karakter*

PENDAHULUAN

Berbagai perilaku buruk atau penyimpangan normatif banyak dilakukan oleh peserta didik dari sekolah dasar sampai sekolah lanjutan atas bahkan mahasiswa di perguruan tinggi dan masyarakat pada umumnya. Ada kecenderungan dari waktu ke waktu semakin meningkat. Bisa kita lihat dan baca di media baik cetak, elektronik maupun media on line kapan dan bagaimana peristiwa itu terjadi. Terutama yang dilakukan oleh anak-anak dibawah umur. Misalnya Rabu, 25 Juli 2018 08:07 WIB Tribunnews.com, memberitakan

Seorang murid sekolah dasar (SD) di Kecamatan Cikajang, tewas pada Minggu (22/7), setelah ditusuk teman sebangkunya sehari sebelumnya. Korban berinisial FDL (12), dituduh oleh terduga pelaku berinisial MH (12), menyembunyikan salah satu buku pelajaran yang hilang. Tribunnews, Senin 23 Juli 2018 17:02 WIB, memberitakan selama 7 bulan Kejari Majalengka menangani 5 kasus kriminal yang dilakukan anak di bawah umur. Empat diantaranya kasus seksual atau cabul dan satu perkara lainnya kasus kekerasan. Korban dan pelaku masih anak-anak dibawah umur. Selanjutnya Kombes

Indarto, Kapolres Metro Bekasi Kota (Indopos.co.id, Minggu 30/9 2018) mengatakan, kepolisian mencatat tingkat kriminalitas yang dilakukan anak-anak meningkat.

METODE PENELITIAN

Apa yang terjadi di masa yang akan datang dan masa depan negara ini seandainya kondisi seperti ini dari hari ke hari semakin parah. Tentunya semua pihak tidak mengharapakan demikian. Menghadapi kondisi tersebut harus ada upaya untuk mengatasi setidaknya meminimalisir. Salah satu hal yang sangat penting sebagai upaya tersebut adalah melalui pendidikan yaitu pendidikan karakter yang dilakukan di sekolah selain di rumah. Rata-rata anak enam jam setiap harinya berada di sekolah. Hal ini memungkinkan guru berkontribusi membentuk karakter peserta didik, yang pembentukannya perlu dari usia dini. Misalnya di sekolah dasar, mengingat sekolah dasar merupakan dasar bagi pendidikan selanjutnya. Tentu saja sebelumnya guru itu sendiri harus memiliki karakter mulia terlebih dahulu dan dapat menjadi teladan. Guru di SD pada umumnya masih dominan mempengaruhi perilaku anak, misalnya anak kadang cenderung menuruti apa yang disampaikan gurunya dari pada orang tuanya. Karena itu guru harus menjadi guru yang baik yang bisa dan mau memberi membentuk perilaku positif peserta didiknya. Guru harus memiliki kompetensi. Dalam Permendiknas Nomer 16 Tahun 2007 ada empat kompetensi guru yaitu kompetensi pedagogis, sosial, kepribadian dan kompetensi profesional. Kompetensi-kompetensi tersebut harus diketahui, dihayati dan diterapkan oleh guru untuk membentuk perilaku positif atau karakter peserta didiknya. Dalam makalah ini lebih ditekankan pada pembahasan salah satu dari empat kompetensi tersebut, yakni kompetensi kepribadian karena menurut penulis

kompetensi ini berkaitan langsung dengan pembentukan karakter.

Dengan memiliki dan menerapkan kompetensi kepribadian dan nilai-nilai keteladanan maka seorang guru akan dapat memberikan keteladanan yang utuh bagi peserta didik dan masyarakat. Keteladanan guru sangat diperlukan lebih-lebih keteladanan guru sekolah dasar. Pada jenjang sekolah dasar keberadaan guru yang memberikan contoh / teladan positif akan berpengaruh pada perilaku peserta didik sebagai anak bangsa di masa yang akan datang.

HASIL DAN PEMBAHASAN KARAKTER DAN PENDIDIKAN KARAKTER

Karakter merupakan sifat khusus atau moral dari perorangan atau individu. Karakter merupakan nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan Tuhan yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya dan adat istiadat (Timothy Wibowo, 2012). Karakter adalah ciri khas kepribadian, sikap, dan perilaku seseorang sebagai akumulasi dari pembawaan, kebiasaan, dan proses pendidikan yang diikuti, sehingga menjadi ciri khas yang membedakannya dengan orang lain. Karakter seseorang terbentuk melalui aktivitas keseharian dalam proses pendidikan di sekolah, kehidupan di rumah dan kehidupan di masyarakatnya (Udin Syaefudin, 2012)

Pengertian pendidikan karakter atau pendidikan berkarakter adalah usaha yang dilakukan secara sadar untuk menanamkan nilai-nilai atau sikap baik bagi peserta didik sehingga dapat diwujudkan dalam tingkah laku sehari-hari. Pendidikan karakter merupakan serangkaian aktifitas yang sistematis, terarah, dan terpadu dalam proses pembelajaran individu/kelompok melalui kegiatan pembiasaan, pemodelan dan

fasilitasi perilaku peserta didik dalam kehidupan keseharian yang sesuai dengan norma, nilai, tata karma dan falsafah bangsa serta tradisi masyarakat (Udin Syamsudin. 2012).

Tujuan pendidikan karakter adalah untuk menanamkan dan membentuk sifat atau karakter yang diperoleh dari cobaan, pengorbanan, pengalaman hidup, serta nilai yang ditanamkan sehingga dapat membentuk nilai intrinsik yang akan menjadi sikap dan perilaku peserta didik. Menurut Udin Syaefudni (2012) tujuan pokok pendidikan karakter bagi anak usia pendidikan dasar adalah meletakkan dasar-dasar perilaku yang dan karakter yang kokoh sebagai pribadi maupun anggota masyarakat untuk menghadapi berbagai perubahan dalam kehidupan peserta didik di masa depan, membiasakan perilaku dan ucapan yang sesuai dan diterima berbagai pihak dalam kegiatan sosial kemasyarakatan, dan membangun kemampuan 'self disiplin' yang adaptif bagi siswa sesuai dengan karakter bangsa untuk hidup layak dan terhormat. Pendidikan dewasa ini dituntut untuk dapat merubah peserta didik ke arah yang lebih baik. Oleh karena itu, Kementerian Pendidikan Nasional telah merumuskan 18 Nilai Karakter yang akan ditamamkan dalam diri peserta didik sebagai upaya membangun karakter bangsa. Nilai-nilai karakter tersebut adalah sebagai berikut (Suyadi, 2013 : 8-9)

1. Religius, yakni ketaatan dan kepatuhan dalam memahami dan melaksanakan ajaran agama (aliran kepercayaan) yang dianut, termasuk dalam hal ini adalah sikap toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama (aliran kepercayaan) lain, serta hidup rukun dan berdampingan.
2. Jujur, yakni sikap dan perilaku yang mencerminkan kesatuan antara pengetahuan, perkataan, dan perbuatan (mengetahui apa yang benar, mengatakan yang benar, dan melakukan yang benar) sehingga menjadikan orang

yang bersangkutan sebagai pribadi yang dapat dipercaya.

3. Toleransi, yakni sikap dan perilaku yang mencerminkan penghargaan terhadap perbedaan agama, aliran kepercayaan, suku, adat, bahasa, ras, etnis, pendapat, dan hal-hal lain yang berbeda dengan dirinya secara sadar dan terbuka, serta dapat hidup tenang di tengah perbedaan tersebut.
4. Disiplin, yakni kebiasaan dan tindakan yang konsisten terhadap segala bentuk peraturan atau tata tertib yang berlaku.
5. Kerja keras, yakni perilaku yang menunjukkan upaya secara sungguh-sungguh (berjuang hingga titik darah penghabisan) dalam menyelesaikan berbagai tugas, permasalahan, pekerjaan, dan lain-lain dengan sebaik-baiknya.
6. Kreatif, yakni sikap dan perilaku yang mencerminkan inovasi dalam berbagai segi dalam memecahkan masalah, sehingga selalu menemukan cara-cara baru, bahkan hasil-hasil baru yang lebih baik dari sebelumnya.
7. Mandiri, yakni sikap dan perilaku yang tidak tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan berbagai tugas maupun persoalan. Namun hal ini bukan berarti tidak boleh bekerjasama secara kolaboratif, melainkan tidak boleh melemparkan tugas dan tanggung jawab kepada orang lain.
8. Demokratis, yakni sikap dan cara berpikir yang mencerminkan persamaan hak dan kewajiban secara adil dan merata antara dirinya dengan orang lain.
9. Rasa ingin tahu, yakni cara berpikir, sikap, dan perilaku yang mencerminkan penasaran dan keingintahuan terhadap segala hal yang dilihat, didengar, dan dipelajari secara lebih mendalam.
10. Semangat kebangsaan atau nasionalisme, yakni sikap dan tindakan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan pribadi atau individu dan golongan.

11. Cinta tanah air, yakni sikap dan perilaku yang mencerminkan rasa bangga, setia, peduli, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, budaya, ekonomi, politik, dan sebagainya, sehingga tidak mudah menerima tawaran bangsa lain yang dapat merugikan bangsa sendiri.
 12. Menghargai prestasi, yakni sikap terbuka terhadap prestasi orang lain dan mengakui kekurangan diri sendiri tanpa mengurangi semangat berprestasi yang lebih tinggi.
 13. Komunikatif, senang bersahabat atau proaktif, yakni sikap dan tindakan terbuka terhadap orang lain melalui komunikasi yang santun sehingga tercipta kerja sama secara kolaboratif dengan baik.
 14. Cinta damai, yakni sikap dan perilaku yang mencerminkan suasana damai, aman, tenang, dan nyaman atas kehadiran dirinya dalam komunitas atau masyarakat tertentu.
 15. Gemar membaca, yakni kebiasaan dengan tanpa paksaan untuk menyediakan waktu secara khusus guna membaca berbagai informasi, baik buku, jurnal, majalah, koran, dan sebagainya, sehingga menimbulkan kebijakan bagi dirinya.
 16. Peduli lingkungan, yakni sikap dan tindakan yang selalu berupaya menjaga dan melestarikan lingkungan sekitar.
 17. Peduli sosial, yakni sikap dan perbuatan yang mencerminkan kepedulian terhadap orang lain maupun masyarakat yang membutuhkannya.
 18. Tanggung jawab, yakni sikap dan perilaku seseorang dalam melaksanakan tugas dan kewajibannya, baik yang berkaitan dengan diri sendiri, sosial, masyarakat, bangsa, negara, maupun agama
- Nilai-nilai karakter diatas terlihat lengkap dan diupayakan sedini mungkin ditanamkan pada setiap individu agar memiliki dan mengimplementasi nilai –nilai karakter tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

KARAKTERISTIK ANAK USIA SEKOLAH DASAR

Masa usia sekolah dasar sebagai masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia enam tahun hingga kira-kira usia sebelas tahun atau dua belas tahun. Karakteristik utama siswa sekolah dasar adalah mereka menampilkan perbedaan-perbedaan individual dalam banyak segi dan bidang, di antaranya, perbedaan dalam intelegensi, kemampuan dalam kognitif dan bahasa, perkembangan kepribadian dan perkembangan fisik anak.

Peristiwa penting pada tahap ini anak mulai masuk sekolah, mulai dihadapkan dengan teknologi masyarakat, di samping itu proses belajar mereka tidak hanya terjadi di sekolah. Menurut Thornburg (1984) anak sekolah dasar merupakan individu yang sedang berkembang, barang kali tidak perlu lagi diragukan keberaniannya. Setiap anak sekolah dasar sedang berada dalam perubahan fisik maupun mental mengarah yang lebih baik. Tingkah laku mereka dalam menghadapi lingkungan sosial maupun non sosial meningkat. Mereka mengembangkan rasa percaya dirinya terhadap kemampuan dan pencapaian yang baik dan relevan.

Menurut Piaget siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional kongkrit, pada tahap ini anak mengembangkan pemikiran logis, masih sangat terikat pada fakta-fakta perseptual, artinya anak mampu berfikir logis, tetapi masih terbatas pada objek-objek kongkrit, dan mampu melakukan konservasi bertitik tolak pada perkembangan intelektual dan psikososial siswa sekolah dasar, hal ini menunjukkan bahwa mereka mempunyai karakteristik sendiri, di mana dalam proses berfikirnya, mereka belum dapat dipisahkan dari dunia kongkrit atau hal-hal yang faktual, sedangkan perkembangan psikososial anak usia sekolah dasar masih berpijak pada prinsip yang sama di mana mereka tidak dapat dipisahkan dari hal-hal

yang dapat diamati, karena mereka sudah dihadapkan pada dunia pengetahuan

Pada usia ini mereka masuk sekolah umum, proses belajar mereka tidak hanya terjadi di lingkungan sekolah, karena mereka sudah diperkenalkan dalam kehidupan yang nyata di dalam lingkungan masyarakat. Seperti dikatakan Darmodjo (1992) anak usia sekolah dasar adalah anak yang sedang mengalami pertumbuhan baik pertumbuhan intelektual, emosional maupun pertumbuhan badaniyah, di mana kecepatan pertumbuhan anak pada masing-masing aspek tersebut tidak sama, sehingga terjadi berbagai variasi tingkat pertumbuhan dari ketiga aspek tersebut. Ini suatu faktor yang menimbulkan adanya perbedaan individual pada anak-anak sekolah dasar walaupun mereka dalam usia yang sama.

Dengan karakteristik siswa yang telah diuraikan seperti di atas, guru dituntut untuk dapat mengemas perencanaan dan pengalaman belajar yang akan diberikan kepada siswa dengan baik, menyampaikan hal-hal yang ada di lingkungan sekitar kehidupan siswa sehari-hari, sehingga materi pelajaran yang dipelajari tidak abstrak dan lebih bermakna bagi anak. Selain itu, siswa hendaknya diberi kesempatan untuk pro aktif dan mendapatkan pengalaman Ditinjau dari teori perkembangan kognitif, anak SD memasuki tahap operasional konkret. Dari apa yang dipelajari di sekolah, ia belajar menghubungkan konsep konsep baru dengan konsep-konsep lama. Jadi dalam pemahaman anak SD semua materi atau pengetahuan yang diperoleh harus dibuktikan dan dilaksanakan sendiri agar mereka bisa paham dengan konsep awal yang diberikan. Berdasarkan pengalaman ini, siswa membentuk konsep-konsep tentang angka, ruang, waktu, fungsi-fungsi badan, peran jenis kelamin, moral, dan sebagainya. Dengan demikian sebagai guru hendaknya merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak terlibat langsung dalam proses

pembelajaran. Sebagai contoh anak akan lebih memahami tentang kejujuran dengan cara anak diminta mengoreksi ulangnya sendiri kemudian diminta menyampaikan apa adanya berapa jawaban yang salah/benar

Karakteristik anak SD yang lain adalah senang meniru. Dalam kehidupan sehari-hari anak mencari suatu figur yang sering dia lihat dan dia temui. Mereka kemudian menirukan apa yang dilakukan dan dikenakan orang yang ingin dia tiru tersebut. Dalam kehidupan nyata banyak anak yang terpengaruh acara televisi dan menirukan adegan yang dilakukan disitu, misalkan acara smack down yang dulu ditayangkan sekarang sudah ditiadakan karena ada berita anak yang melakukan gerakan dalam smack down pada temannya, yang akhirnya membuat temannya terluka. Contoh lain yang biasanya ditiru adalah seorang guru yang menjadi pusat perhatian dari anak didiknya misalnya anak yang menirukan apa-apa yang diucapkan gurunya. Karena itu sebagai guru harus menjaga tindakan, sikap, perkataan, penampilan yang bagus dan rapi agar dapat memberikan contoh yang baik (karakter mulia) kepada peserta didiknya.

NILAI-NILAI KETELADANAN GURU

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia keteladanan berasal dari kata teladan yang memiliki arti sesuatu yang patut ditiru atau baik untuk dicontoh. Sedangkan keteladanan berarti hal-hal yang dapat ditiru atau dicontoh. Menurut Uno (2008: 17) keteladanan diartikan sebagai contoh bagi seseorang yang dapat *digugu* dan *ditiru*. Shoimin (2014: 85), keteladanan adalah suatu model pendidikan dengan cara memberikan contoh yang baik kepada siswa, baik dalam ucapan maupun perbuatan. Guru adalah orang dewasa yang secara sadar bertanggung jawab dalam mendidik, mengajar, dan membimbing

peserta didik Uno (2008: 15). Guru wajib menjadi teladan sebagaimana tertulis dalam Bab XI Pasal 40 Ayat 2 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidik dan tenaga kependidikan memiliki kewajiban antara lain memberi teladan dan menjaga nama baik lembaga, profesi, dan kedudukan sesuai dengan kepercayaan yang diberikan kepadanya. Keteladanan guru adalah semua yang ada pada diri seorang guru baik perkataan, perbuatan, sikap, karakter dll yang dapat dicontoh terutama oleh peserta didik sehingga peserta didik menjadi individu lebih baik. Guru mempunyai pengaruh besar terhadap perubahan perilaku peserta didik. Guru harus dapat menjadi contoh atau teladan bagi peserta didik, karena guru adalah representasi dari sekelompok orang dalam suatu masyarakat yang diharapkan dapat menjadi teladan yang dapat *digugu* dan *ditiru* (Uno, 2008: 17).

Di sekolah, diharapkan guru dan pendidik lainnya dapat menjadi teladan dalam mengembangkan nilai-nilai hidup yang baik karena segala hal yang diperlihatkan guru akan dicontoh peserta didik. Minimal guru di sekolah melakukan apa yang telah mereka ajarkan kepada peserta didik. Dengan demikian guru harus meningkatkan diri dalam moral, religi, dan nilai karena segala tingkah laku guru akan menjadi panutan oleh peserta didik usia sekolah dasar. Mulyasa (2015: 173), guru harus memperlihatkan perilaku yang baik kepada siswa, karena siswa akan berperilaku dan bersikap baik ketika guru menunjukkan sikap baik tersebut. Semua yang dilakukan guru akan dicontoh oleh peserta didik karena seolah-olah guru merupakan cermin bagi mereka, sedangkan peserta didik digambarkan sebagai pantulan perilaku dari gurunya. Untuk itu, guru harus berhati-hati dalam bersikap dan selalu menjaga tingkah laku ketika berhadapan atau tidak berhadapan dengan peserta didik karena mereka akan menilai semua yang ada pada guru tersebut. Keteladanan guru akan

berpengaruh bahkan keteladanan mampu mengubah perilaku peserta didik. Shoimin (2014: 93) mengemukakan pentingnya keteladanan guru dalam proses pendidikan.

- a. Keteladanan merupakan sarana terjadinya saling mempengaruhi antar sesama manusia, misalnya guru mempengaruhi siswa.
- b. Keteladanan lebih tajam dari nasehat, terutama jika nasehat berasal dari guru yang tidak melakukan ucapannya.
- c. Keteladanan merupakan kebutuhan semua orang, misalnya siswa terhadap guru yang mengajar dan mendidiknya.
- d. Adanya teladan buruk secara otomatis menunjukkan bahwa keberhasilan siswa ada pada guru yang memberikan teladan baik.
- e. Keteladanan yang baik menghasilkan pahala dan keberhasilan siswa, sedangkan keteladanan yang buruk menghasilkan dosa dan kegagalan siswa.

Didalam keteladanan guru terdapat nilai-nilai keteladanan. Diharapkan guru dapat menjadi teladan dalam semua nilai kebaikan yang diajarkan pada peserta didiknya terlebih selama berada di lingkungan sekolah. Adapun nilai-nilai keteladanan guru dikemukakan oleh Suparno (2005: 67-69) sebagai berikut :

- a. Nilai demokrasi : Guru diharapkan menjadi teladan dalam bersikap demokrasi seperti tidak diskriminatif, menerima usulan siswa, terbuka terhadap gagasan siswa, menerima perbedaan pendapat dengan siswa ataupun orang lain, dan tidak otoriter.
- b. Nilai kejujuran : Guru diharapkan berlaku jujur dalam mengajar, jujur dalam memberikan nilai pada siswa, berani menerima kesalahan bila memang bersalah, dan jujur dalam tingkah laku terutama saat di lingkungan sekolah.
- c. Nilai disiplin : Guru diharapkan berlaku disiplin yang mana terlihat dalam ketepatan mengajar, mengoreksi, mentaati peraturan sekolah, merencanakan kurikulum dan lain-lain.

- d. Penghargaan hak asasi manusia : Guru diharapkan dapat menjadi teladan dalam menghargai hak orang lain baik dalam berbicara maupun dalam tingkah lakunya. Hak siswa untuk mendapat pengajaran dipenuhi dan kebebasan siswa berpendapat dihargai.
- e. Teladan dalam keterbukaan dan kerjasama : Guru diharapkan juga menjadi teladan dalam sikap keterbukaan terhadap siswa, terhadap gagasan orang lain dan juga teladan dalam kerjasama dengan rekan guru ataupun siswa dan kepala sekolah. Jika guru sering terlibat konflik dan saling bersaing sehingga sulit bekerjasama, maka akan mempersulit siswa untuk saling kerjasama dengan teman.
- f. Rasionalitas : Guru diharapkan menjadi teladan dalam penilaian rasional dan pemikiran rasional. Dalam membahas suatu kasus selalu menetengahkan alasan yang masuk akal, objektif, dan bukanlah berdasarkan emosi atau rasa senang dan tidak senang yang sangat subjektif.
- g. Hidup bermoral dan beriman : Siswa akan melihat dan mencontoh guru yang benar-benar bermoral baik dan beriman kepada Tuhan. Siswa juga ingin mengerti apakah guru memang percaya akan Tuhannya yang mana dapat dilihat dari tingkah laku mereka terhadap Sang Pencipta, sesama, dan alam semesta.
- h. Nilai sosial : Guru yang asosial egois, dan hanya mencari senangnya sendiri jelas merupakan teladan yang tidak baik bagi siswa. Kepekaan guru terhadap siswa juga menjadi teladan kepekaan siswa. Sehingga jika guru kurang memperhatikan siswanya, maka akan lebih sulit mengajarkan tentang kepekaan terhadap orang lain.
- i. Nilai tanggung jawab : Siswa akan sangat terbantu ketika melihat guru bersungguh-sungguh dan bertanggungjawab dengan tugasnya sebagai pendidik dan pengajar. Jika siswa dapat merasakan bahwa guru telah menyiapkan semuanya dengan baik, memperlakukan siswa secara baik, ikut merasakan apa yang dialami siswa maka mereka akan sangat antusias dan terbantu. Namun jika guru lari dari tanggung jawab, maka siswa juga akan merasakan akibatnya.
- j. Nilai daya juang : Banyak siswa yang mudah putus asa saat menghadapi kesulitan dalam belajar atau dalam bersosial. Guru yang mempunyai daya juang besar yang dapat dilihat dan dirasakan siswa, akan mempunyai peran penting dalam membantu siswa memperteguh daya juang mereka.
- k. Semangat terus belajar : Guru perlu memberikan teladan dalam semangat untuk terus belajar dan mengembangkan diri. Dengan terus belajar maka pengetahuannya akan bertambah dan membantu siswa dalam proses pembelajaran.
Uraian diatas dapat ditegaskan hendaknya nilai-nilai keteladanan tersebut agar diimplementasi oleh setiap pendidik (guru) baik ketika dalam menjalankan profesinya sehingga menginspirasi peserta didik maupun dalam kesehariannya sehingga bisa menginspirasi masyarakat disekelilingnya.

KOMPETENSI KEPERIBADIAN PENDDIK/GURU

Kompetensi guru dapat diartikan kecakapan, kemampuan yang harus dimiliki seorang guru. Kompetensi guru adalah penampilan (performan) yang mengarah pada pencapaian tujuan yaitu mendidik, melatih dan membimbing peserta didik secara utuh. Guru yang kompeten adalah guru yang mampu, cakap dan memiliki performan dibidang keguruan

UU Nomor 14 tahun 2005 menjelaskan kompetensi guru adalah seperangkat pengetahuan, ketrampilan dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati, dan dikuasai oleh guru dalam melaksanakan tugas keprofesionalnya.

Kompetensi guru meliputi kompetensi pedagogis, kompetensi social, kompetensi kepribadian dan kompetensi professional.

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

Kompetensi sosial adalah kemampuan berkomunikasi dan bergaul secara efektif dengan : peserta didik, sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua/wali peserta didik dan masyarakat sekitar (Achmad R dan Catharina TA, 2009)

Kompetensi kepribadian yaitu sejumlah kompetensi yang berhubungan dengan kemampuan pribadi dengan segala karakteristik yang mendukung pelaksanaan tugas guru. Kompetensi kepribadian merupakan kemampuan yang berkaitan dalam performan pribadi seorang pendidik, seperti berpribadi mantap, stabil, dewasa, arif, berwibawa, menjadi teladan bagi peserta didik dan berakhlak mulia.

Kompetensi professional adalah sejumlah kompetensi yang berhubungan dengan profesi yang menuntut keahlian dibidang pendidikan atau keguruan.

Berikut ini uraian kompetensi /standar kompetensi kepribadian guru dan kompetensi social guru dalam PERMENDIKNAS No, 16 Tahun 2007 :

NO.	KOMPETENSI INTI GURU	KOMPETENSI GURU KELAS
-----	----------------------	-----------------------

	Kompetensi Kepribadian	
--	-------------------------------	--

- | | | |
|---|--|--|
| 1 | Bertindak sesuai dengan norma agama, hukum, sosial, dan kebudayaan nasional Indonesia. | |
|---|--|--|

		1.1 Menghargai
--	--	----------------

		peserta didik tanpa membedakan keyakinan yang dianut, suku, adat-istiadat, daerah asal, dan gender.
--	--	---

		1.2 Bersikap sesuai dengan norma agama yang dianut, hukum dan norma sosial yang berlaku dalam masyarakat, serta kebudayaan nasional Indonesia yang beragam.
--	--	---

- | | | |
|---|--|---|
| 2 | Menampilkan diri sebagai pribadi yang jujur, berakhlak mulia, dan teladan bagi peserta didik dan masyarakat. | 2.1 Berperilaku sebagai pribadi yang jujur, berakhlak mulia, dan teladan bagi peserta didik dan masyarakat. |
|---|--|---|

		2.2 Berperilaku yang mencerminkan ketakwaan dan akhlak mulia.
--	--	---

		2.3 Berperilaku yang dapat diteladani oleh peserta didik dan anggota masyarakat di sekitarnya.
--	--	--

- | | | |
|---|---|--|
| 3 | Menampilkan diri sebagai pribadi yang mantap, stabil, dewasa, arif, dan berwibawa | |
|---|---|--|

		3.3 Menampilkan diri sebagai pribadi yang mantap dan stabil.
--	--	--

		3.2 Menampilkan
--	--	-----------------

		diri sebagai pribadi yang dewasa, arif, dan berwibawa.
4	Menunjukkan etos kerja, etos kerja dan tanggung jawab yang tinggi, rasa bangga menjadi guru, dan rasa percaya diri.	4.1 Menunjukkan etos kerja, etos kerja dan tanggung jawab yang tinggi. 4.2 Bangga menjadi guru dan percaya pada diri sendiri.
		4.3 Bekerja mandiri secara profesional.
5	Menjunjung tinggi kode etik profesi guru.	5.1 Memahami kode etik profesi guru. 5.2 Menerapkan kode etik profesi guru. 5.3 Berperilaku sesuai dengan kode etik profesi guru.

MEMBENTUK KARAKTER PESERTA DIDIK MELALUI IMPLIKASI NILAI-NILAI KETELADANAN DAN PENERAPAN KOMPETENSI KEPERIBADIAN PENDIDIK

Pendidikan termasuk pendidikan karakter atau pembentukan karakter memang tanggung jawab bersama antara keluarga, masyarakat dan sekolah yang merupakan tri pusat pendidikan. Ketiganya sebenarnya tidak bisa dipisahkan. Namun disini hanya akan dibicarakan berkaitan dengan tanggung jawab guru atau pendidikan karakter di sekolah. Dengan memahami, menghayati, mengimplementasi dan menerapkan nilai-nilai keteladanan dan kompetensi kepribadian, pendidik/guru diharapkan memiliki kepribadian yang mulia. Guru yang memiliki dan menerapkan nilai-nilai

karakter dan nilai-nilai keteladanan dapat diharapkan mereka akan dapat membentuk kepribadian dan karakter peserta didiknya.

Pada awalnya seorang guru harus mengetahui dan memahami secara rinci apa itu keteladanan dan nilai-nilai keteladanan guru. Pendidik/guru juga harus tahu apa itu kompetensi kepribadian guru dan kompetensi tersebut mencakup (isinya) apa saja. Hal tersebut bisa dilakukan dengan membaca buku-buku dan referensi tentang keteladanan guru dan referensi tentang kompetensi kepribadian guru. Penting untuk dibaca dan dipahami oleh guru adalah Peraturan Menteri Nomor 16 Tahun 2007 yang menjelaskan tentang kompetensi guru dan buku yang ditulis Suparno yang menguraikan nilai-nilai keteladanan guru. Setelah memahami kemudian seorang guru harus menghayati kompetensi guru dan nilai-nilai keteladanan guru artinya tidak hanya membaca dan memahami sepintas saja melainkan berusaha membaca dan memahami dengan sepenuh hati. Mengkaji kata demi kata, kalimat demi kalimat, kemudian diinternalisasi, dipraktekkan dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari baik ketika guru sedang bertugas di sekolah atau di luar sekolah. Ketika di sekolah guru akan secara langsung memberikan pembelajaran. Ketika di luar sekolah guru secara tidak langsung memberikan pembelajaran pada peserta didiknya, misalnya ketika di rumah peserta didik mengingat nasihat dari gurunya untuk berbuat baik.

Jika guru mengimplementasikan dan menerapkan atau mengamalkan nilai-nilai keteladanan dan kompetensi kepribadian guru dapat berkontribusi membentuk karakter peserta didik. Guru akan melaksanakan hal sebagai berikut :

1. Mewujudkan nilai-nilai keteladanan guru yaitu demokrasi, kejujuran, disiplin, penghargaan hak asasi manusia, keterbukaan dan kerjasama,

rasionalitas, hidup bermoral dan beriman, nilai sosial, tanggung jawab, daya juang dan semangat terus belajar

2. Bertindak sesuai dengan norma agama, hukum, sosial, dan kebudayaan nasional Indonesia.

- 1.1 Menghargai peserta didik tanpa membedakan keyakinan yang dianut, suku, adat-istiadat, daerah asal, dan gender.

2. Menampilkan diri sebagai pribadi yang jujur, berakhlak mulia, dan teladan bagi peserta didik dan masyarakat
3. Menampilkan diri sebagai pribadi yang mantap, stabil, dewasa, arif, dan berwibawa
4. Menunjukkan etos kerja, tanggung jawab yang tinggi, rasa bangga menjadi guru, dan rasa percaya .Bekerja mandiri secara profesional.
5. Menjunjung tinggi kode etik profesi guru.Memahami,menerapkan dan berperilaku sesuai kode etik profesi guru.

Dengan melaksanakan hal-hal tersebut diatas secara sungguh-sungguh maka guru akan menjadi guru yang memiliki kepribadian atau berkarakter mulia yang memungkinkan dapat membentuk karakter peserta didiknya. Dan untuk peserta didik di SD dengan melihat karakteristik mereka maka akan relatif lebih mudah diberikan pendidikan karakter (pendidikan yang menyangkut kepribadian) dibandingkan dengan peserta didik pada tingkatan pendidikan yang lebih tinggi. Di kemudian hari ketika peserta didik usia sekolah dasar memasuki remaja dan dewasa diharapkan mereka memiliki karakter ang baik.

SIMPULAN

Banyaknya penyimpangan norma atau perilaku buruk yang dilakukan oleh pelajar termasuk peserta didik usia sekolah dasar dan masyarakat umum diperlukan upaya untuk mengatasi setidaknya meminimalisir. Upaya itu antara lain

melalui pendidikan karakter yang diberikan oleh guru di sekolah. Pembentukan karakter perlu dilakukan sejak dini misalnya pada usia sekolah dasar karena sekolah dasar ini merupakan dasar bagi pendidikan selanjutnya selain itu karakteristik yang dominan pada masa ini adalah suka meniru. Jika dari SD anak sudah memiliki karakter mulia kemungkinan pada saat remaja dan dewasa, ia akan menjadi individu yang memiliki karakter.Tentunya sebelum memberikan pendidikan karakter pada peserta didik, guru memiliki karakter yang baik terlebih dahulu atau sudah terjadi proses pembentukan karakter pada diri guru itu sendiri. Untuk membentuk karakternya dapat dilakukan dengan cara guru memahami, menghayati, mengimplementasi dan menerapkan nilai-nilai keteladanan dan kompetensi kepribadian guru dengan sungguh-sungguh dalam kesehariannya.

DAFTAR PUSTAKA

Achmad Rifa'I RC dan Catharina Tri Ani, 2009,*Psikologi Pendidikan*, Semarang : UNNES Press

Djam'an Satori,dkk, 2008, *Profesi Keguruan* , Jakarta : Universitas Terbuka
Mulyasa, E. 2013.*Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara

Karwur Samuel. 2014,*Jumlah Kasus Korupsi Indonesia Meroket di Tahun 2014*. Merdeka.com

Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007
Tentang Kualifikasi Akademik dan Standar Kompetensi Guru

Shoimin, Aris. 2014. *Guru Berkarakter untuk Implementasi Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Gava Media.

Suparno, Paul. 2005. *Guru Demokratis di Era Demokrasi*. Yogyakarta: Grasindo

Suyadi. 2013. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya .

Timothy Wibowo, 2012, *Pentingnya Pendidikan Karakter dalam Dunia Pendidikan*, <http://www.pendidikan-karakter.com>. Didownload tanggal 3 Desember 2015.

Udin Syaefudin Saud, 2012, *Integrasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Inovatif pada Jenjang Pendidikan Dasar*, Makalah Seminar Nasional Jurusan PGSD FIP UNNES

Uno, Hamzah B. 2008. *Profesi Kependidikan: Problema, Solusi, dan*

Reformasi Pendidikan di Indonesia. Jakarta: Bumi Aksara.

Kisah Siswa SD di Garut yang Bertengkar Hingga Satu Tewas, Teman Satu Meja dan Masih Keluarga,

<http://www.tribunnews.com/regional/2018/07/25/kisah-siswa-sd-di-garut-yang-bertengkar-hingga-satu-tewas-teman-satu-meja-dan-masih-keluarga>

[Tribunnews.com](http://www.tribunnews.com) dengan judul 7 Bulan Ini, Kejari Majalengka Tangani 5 Kasus Kriminal Anak Dibawah Umur, <http://www.tribunnews.com/tribunners/2018/07/23/7-bulan-ini-kejari-majalengka-tangani-5-kasus-kriminal-anak-dibawah-umur?page=2>

MODEL PEMBINAAN KOMPETENSI GURU BERBASIS PENDEKATAN SAINTIFIK

Umi Setijowati

Universitas Negeri Semarang
E-mail: umisetijowati@mail.unnes.ac.id

ABSTRAK

Upaya pembinaan kompetensi guru terus-menerus dilakukan untuk memenuhi tuntutan kecakapan SDM agar dapat diperhitungkan dalam kancah kehidupan abad 21, namun penyelenggaraan pendidikan belum optimal. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan model pembinaan kompetensi gurumelalui pendekatan saintifik. Metode penelitian menggunakan *Research and Development*. Prosedur kerja ditempuh melalui tahapan: Studi Pendahuluan; Pengembangan Model; dan Uji Model. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi, angket, portofolio, dan interview. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai alternatif pemecahan masalah lemahnya kompetensi guru. Temuan penelitian, pembinaan kompetensi gurubersifat administratif, pertemuan tatap muka antara supervisor dengan guru belum berjalan optimal, tingkat komitmen guru cenderung rendah. Melalui metode *Research and Development* diharapkan bermanfaat bagi masyarakat penggunaan dapat membantu meningkatkan mutu pendidikan.

Kata Kunci: *Pembinaan Kompetensi Guru, Pendekatan Saintifik*

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia dituntut untuk mampu menghasilkan sumber daya manusia yang menguasai ilmu pengetahuan, teknologi dan berakhlak mulia. Pendidikan nasional mempunyai visi: “Terwujudnya sistem pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua warga negara Indonesia berkembang menjadi manusia yang berkualitas sehingga mampu proaktif, menjawab tantangan zaman yang selalu berubah”. Perwujudan visi pendidikan nasional dijabarkan dalam misinya, antara lain: “Meningkatkan keprofesionalan akuntabilitas lembaga pendidikan sebagai pusat pembudayaan ilmu pengetahuan, keterampilan, pengalaman, sikap, dan nilai berdasarkan standar nasional dan global” Sesuai Undang-Undang sistem

pendidikan nasional, salah satu strategi pelaksanaan pendidikan nasional adalah peningkatan keprofesionalan pendidik dan tenaga kependidikan. Guru sebagai pendidik di sekolah adalah profesi yang istimewa. Tidak cukup jika profesi pendidik sekedar dikategorikan sebagai suatu jenis “pekerjaan” dimana mereka bekerja untuk dibayar dan kemudian selesai. Profesi pendidik memiliki misi, pengabdian, dan bahkan merupakan sebuah ibadah yang memiliki nilai lebih dibanding jabatan profesi lainnya. Pendidik/guru diwajibkan mengikuti program pengembangan keprofesionalan berkelanjutan yang diorientasikan sebagai pembinaan dalam pencapaian standar kompetensi yang diarahkan kepada pengembangan kompetensi untuk memenuhi layanan pembelajaran yang berkualitas. Nurhamzah

(2016) memberi informasi tentang hasil penelitiannya bahwamanajemen kepala sekolah, kompetensi profesional guru, dan lingkungan belajar memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kinerja guru untuk meningkatkan kualitas madrasah.

Agar fungsi dan tugas yang melekat pada jabatan fungsional guru dilaksanakan sesuai aturan, maka diperlukan pembinaan dan penilaian kinerja. Fungsi pembinaan adalah untuk menjaga moral kerja dan komitmen personil terhadap organisasi dengan lebih mengutamakan pendekatan humanis dan pemberian stimulus, sehingga guru memiliki loyalitas dedikasi tinggi untuk selalu memperbaiki diri. Langkah-langkah konten pedagogis yang terkait dengan bidang didaktik (menyusun rencana pembelajaran) menunjukkan efek peningkatan pengetahuan baik pada setiap individu dan pada tingkat program, langkah-langkah praktik mengajar terkait dengan peluang di sekolah untuk belajar memiliki efek hanya pada individu guru masa depan. König (2017) Pembinaan profesionalisme guru dapat diupayakan melalui sistem yang disebut pembinaan profesional guru. Sistem pembinaan profesional adalah suatu sistem pembinaan yang diberikan kepada guru dengan menekankan bantuan pelayanan profesi berdasarkan kebutuhan guru di lapangan melalui berbagai wadah profesional dalam rangka peningkatan mutu pendidikan. Upaya pembinaan kompetensi guru secara terus-menerus perlu dilakukan, karena permasalahan pendidikan yang dihadapi bangsa Indonesia hingga saat ini adalah rendahnya kualitas pendidikan dan salah satu faktor yang dianggap menjadi penyebabnya adalah guru. Berbagai usaha dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, namun fakta menunjukkan penyelenggaraan pendidikan belum mampu menjadi sarana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia sebagaimana dicanangkan dalam

undang-undang sistem pendidikan nasional.

Hasil uji kompetensi awal keprofesionalan guru menunjukkan, nilai rata-rata di bawah 50. Hasil uji kompetensi guru nasional memperoleh rerata nilai 53,02 (Kompas 14 November 2018). Hasil survei penulis tanggal 15 Mei 2018 terhadap guru SD Tegal Barat kota Tegal tentang kompetensi guru dalam implementasi kurikulum nasional, sudah paham 38 %, sebagian paham 32%, belum paham 30%. Dalam menghadapi abad 21 dibutuhkan persiapan matang baik konsep maupun aplikasinya untuk membentuk sumber daya manusia (*human resources*) unggul, dan yang paling bertanggungjawab dalam menyiapkan sumber daya manusia unggul adalah lembaga-lembaga pendidikan di mana guru sebagai unsur yang paling dominan dan menentukan keberhasilan peserta didik. Profil kompetensi guru menghadapi abad 21, salah satu cirinya antara lain mampu memanfaatkan berbagai inovasi dalam ICT. Keberhasilan suatu pendidikan dipengaruhi oleh faktor tenaga pendidik (50%), kurikulum (20%), sarana dan prasarana (20%), peserta didik (10%). Simpulan penelitian Hamzah (2013) Kualitas pelaksanaan supervisi merupakan faktor yang menentukan keberhasilan sekolah. Praktik supervisi di Kuala Lumpur memiliki hubungan yang positif dengan kepuasan guru. Undang-Undang Guru dan Dosen Bab IV Pasal 10 (1) mengamanatkan, guru wajib memiliki kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional. Penelitian Hakim (2015) membuktikan, kontribusi semua kompetensi guru sebagaimana disebutkan dalam undang-undang tersebut secara bersamaan memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan kinerja guru. Selanjutnya kompetensi profesional dan pedagogik paling memberi efek positif pada kinerja guru (Rahman, 2014)

Penelitian ini terkait dengan fungsi manajemen pengawas dalam bentuk supervisi (layanan profesional untuk meningkatkan kompetensi guru). Tantangan yang dihadapi kepala sekolah dalam tugas-tugas tata kelola institusional, input sumber daya, kurikulum, pengiriman dan pembelajaran siswa membutuhkan kolaborasi efektif dan interelasi sinergistik yang berorientasi tujuan antara sekolah dan pengelola kepentingan yang relevan (Joshua, 2012). Hasil penelitian (Rahardjo, 2014) lingkungan kerja berpengaruh signifikan terhadap motivasi; kepemimpinan dan lingkungan kerja berpengaruh secara signifikan terhadap kinerja; lingkungan kerja berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan pengaruh kinerja sebagai perwujudan dari kompetensi guru. Hasil wawancara dengan pengawas pendidikan Kota Tegal (Lestari, 2019), teknik supervisi yang dilakukan kepala sekolah hanya membawa perubahan sesaat setelah supervisi, berikutnya kinerja guru kembali seperti semula. Menurut (Mirzagitofa, 2015) kondisi yang diperlukan untuk memberi motivasi dalam mengembangkan kompetensi pedagogis terkait perkembangan peserta didik sangat dibutuhkan. Selain itu kondisi utama proses pembentukan kompetensi pedagogis yang dimiliki guru juga perlu dipertimbangkan.

Model pembinaan kompetensi guru yang dirancang dalam penelitian ini berlandaskan penelitian terdahulu, kondisi faktual, dan pendekatan ilmiah. Esensi pendekatan ilmiah diyakini sebagai titik emas pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dyers (Kemendikbud, 2013) menjelaskan, dua pertiga dari kemampuan kreativitas seseorang diperoleh melalui pendidikan, dan sepertiga sisanya berasal dari genetika. Sebaliknya berlaku untuk kecerdasan, sepertiga dari pendidikan, dua pertiga dari genetika. Kemampuan kreativitas diperoleh melalui kegiatan *observing, questioning, experimenting,*

associating, and networking. Selanjutnya Dyers mengatakan, pembelajaran berbasis kecerdasan tidak akan memberi hasil yang signifikan (peningkatannya hanya 50%) dibandingkan pembelajaran berbasis kreativitas (dapat mencapai 200%). Langkah-langkah pendekatan ilmiah dapat menyentuh tiga ranah pendidikan, yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Ranah sikap menggamit transformasi substansi agar “tahu mengapa” Ranah keterampilan menggamit transformasi substansi agar “tahu bagaimana” Ranah pengetahuan menggamit transformasi substansi agar “tahu apa”.

Berpijak pada paparan tersebut, cukup kuat alasan untuk melakukan kajian tentang model pembinaan kompetensi guru berbasis pendekatan saintifik, yang selaras dengan hasil penelitian [10] Gunawan (2015) bahwa model supervisi akademik berbasis *sharing of experience* efektif untuk meningkatkan kompetensi pedagogik guru. Hal tersebut dipandang penting karena tinggi rendahnya kompetensi guru berdampak langsung pada kualitas proses dan hasil pendidikan yang pada akhirnya berpengaruh pula pada tercapainya visi misi pendidikan. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah: (1) Menganalisis kondisi pembinaan kompetensi guru yang berlangsung di sekolah dasar kota Tegal (2) Menganalisis pengembangan model pembinaan kompetensi guru berbasis pendekatan saintifik (3) Menganalisis model hipotetik pembinaan kompetensi guru yang dapat meningkatkan kinerja guru sekolah dasar kota Tegal sebagai perwujudan kompetensi yang dimiliki.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian ini menggunakan *research and development* yang bertujuan mengembangkan model pembinaan konvensional menjadi model pembinaan berbasis pendekatan saintifik. Prosedur kerjanya ditempuh melalui

tahap: (1) Studi Pendahuluan (2) Studi Pengembangan Model (3) Evaluasi (Sugiyono, 2014: 409)

Tahap studi pendahuluan: (a). Studi literatur, mengkaji sumber-sumber yang terkait dengan model pembinaan kompetensi guru berbasis pendekatan saintifik dan kinerja guru (b) Studi hasil penelitian, melalui pengkajian terhadap hasil-hasil penelitian terdahulu (c) Studi lapangan (pra-survei) terhadap kepala sekolah sebagai supervisor (subjek penelitian)

Tahap studi pengembangan Model: (a). Menyusun instrumen angket, lembar observasi, dokumentasi, wawancara, dan portofolio (b). Menyusun draf rancangan model dan perangkatnya untuk mendapat pengesahan dari para ahli, dilanjutkan penerapan ujicoba terbatas dan revisi untuk mengatasi kekurangan. Setelah desain produk baru dinyatakan lebih efektif dibanding produk lama, maka selanjutnya diujicobakan secara lebih luas.

Tahap evaluasi, dilakukan bila dalam pemakaian pada lingkup yang lebih luas terdapat kekurangan dan hambatan, sehingga perlu selalu dievaluasi dan revisi untuk penyempurnaan lebih lanjut. Setelah pengujian produk dinyatakan efektif dalam beberapa pengujian maka dapat diterapkan pada setiap lembaga pendidikan sebagai produk masal.

Perhitungan analisis deskriptif terhadap variabel dilakukan dengan analisis indeks. Setelah rentang diketahui, dapat digunakan sebagai dasar interpretasi nilai indeks dengan kriteria sebagai berikut.

Tabel 1 Kriteria Nilai Indeks

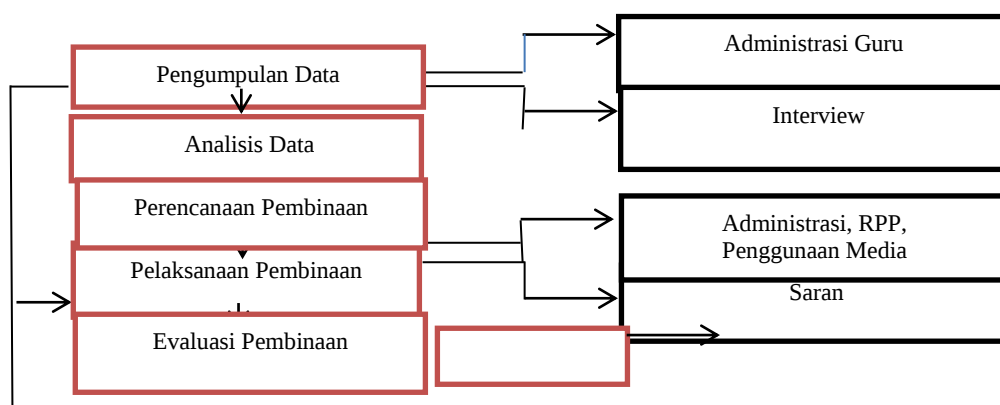
Presentase rata-rata	Kategori
25,00 – 50,00	Rendah
50,01 – 75,00	Sedang
75,01 – 100,00	Tinggi

Teknik pengumpulan data penelitian dikaitkan kebutuhan berdasarkan tahap-tahap penelitian: (a) prasurvei, pada tahap ini dikembangkan instrumen angket baik untuk kepala sekolah, maupun untuk guru, observasi, interview dan dokumentasi sebagai data awal/prototipe model awal (b) tahap pengembangan model pada uji coba terbatas dikembangkan instrumen pembinaan kompetensi guru berbasis pendekatan saintifik. (c) tahap pengembangan uji coba luas setelah instrumen pengembangan model pembinaan kompetensi guru berbasis pendekatan saintifik dinyatakan valid oleh para ahli.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dan interview tentang pembinaan kompetensi guru oleh kepala sekolah dapat dipaparkan pelaksanaannya dalam beberapa tahap. *Pertama*, tahap pra survei. Tugas kepala sekolah adalah membantu guru dalam meningkatkan kompetensinya melalui supervisi secara kolaboratif dan edukatif. Beberapa catatan permasalahan pembinaan kompetensi guru SD kota Tegal, antara lain: (1) Dalam pelaksanaannya supervisi, supervisor hanya melakukan evaluasi, memberi instruksi, dan tidak menyentuh masalah yang dirasakan guru; (2) Kepala sekolah tidak memiliki program pembinaan yang jelas, kegiatan hanya mengontrol rancangan pembelajaran dan media, adapun implementasinya belum dipantau secara efektif; (3) Umpan balik hasil pembinaan bersifat administrasi; (4) Guru memiliki tingkat komitmen rendah dan kinerjanya kurang terarah. Hasil Uji Kompetensi Guru SD tergolong rendah, kompetensi pedagogik 38%, kepribadian 48%, profesional 35,33%, dan sosial 43,60%. Hasil penelitian awal terhadap kompetensi guru SD wilayah Tegal Bara

Kota Tegal tergolong rendah (hasil rata-rata 38) Solusi untuk mengatasi masalah dimulai dari membangun mental pembina. Sebelum kepala sekolah membina guru, diberi penguatan mental agar menjadi SD Munggul yang selalu mengingat Allah saat bekerja, karena pada hakikatnya bekerja belum melaksanakan pembinaan kompetensi guru seperti hasil penelitian Rifma (2014, 128) yang digambarkan dalam diagram berikut ini.



Gambar. 1: Alur Pembinaan Kompetensi Guru oleh Kepala Sekolah

Berdasarkan pembinaan kompetensi guru model faktual, dikembangkan model pembinaan kompetensi guru berbasis pendekatan saintifik dengan tahapan: Mengamati/Menanya, Mengumpulkan Informasi, Mengolah Informasi (Menyusun Program Pembinaan), Mengomunikasikan (Pelaksanaan Pembinaan, Monitoring dan Evaluasi Pembinaan) Observasi dan interview dilakukan untuk mendapatkan data, antara lain tentang kelebihan dan kelemahan guru dalam bidang akademik. Hasil observasi, angket dan interview dianalisis, dijadikan sebagai acuan dalam menentukan tindakan pembinaan kompetensi guru. Sebelum pelaksanaan pembinaan, kepala sekolah mempersiapkan beberapa hal, antara lain: sarana prasarana; menetapkan teknik yang digunakan; mengadakan pertemuan dengan guru untuk menciptakan suasana

merupakan amanah, diingatkan pula sifat-sifat yang harus dimiliki seorang pembina. Selanjutnya disajikan materi penyegaran tentang: keterampilan teknis, manajerial dan manusiawi. Hasil observasi terhadap model faktual, kepala sekolah sebagai supervisor umumnya

akrab; menyiapkan instrumen kunjungan kelas; mengadakan pertemuan balikan, dan menentukan tindak lanjut untuk memperbaiki kelemahan. Untuk mengetahui keberhasilan, supervisor melakukan evaluasi proses dan hasil. Hasil evaluasi dijadikan bahan program pembinaan selanjutnya. Monitoring dilakukan dengan menggunakan buku pembinaan yang harus diisi guru, antara lain tentang keberhasilan yang telah dicapai dan permasalahan yang ditemui selama melaksanakan perbaikan. Format buku pembinaan kompetensi guru seperti pada tabel berikut.

Table 1. Format Buku Pembinaan Kompetensi Guru

N O	Permasalahan yang Ditemui	Solusi yang Dilakukan	Hasil	Saran Perbaikan	Keterangan

Hasil penelitian Shukla (2014) menunjukkan keprofesionalan yang dimiliki guru berkorelasi tinggi dengan kepuasan kerja, guru yang puas dengan pekerjaan mereka akan memiliki komitmen kerja yang tinggi, keduanya memiliki hubungan yang cukup signifikan. Guru yang senang dengan pekerjaan dan lingkungan kerja, akan memberikan yang terbaik dalam memenuhi tugas profesinya.

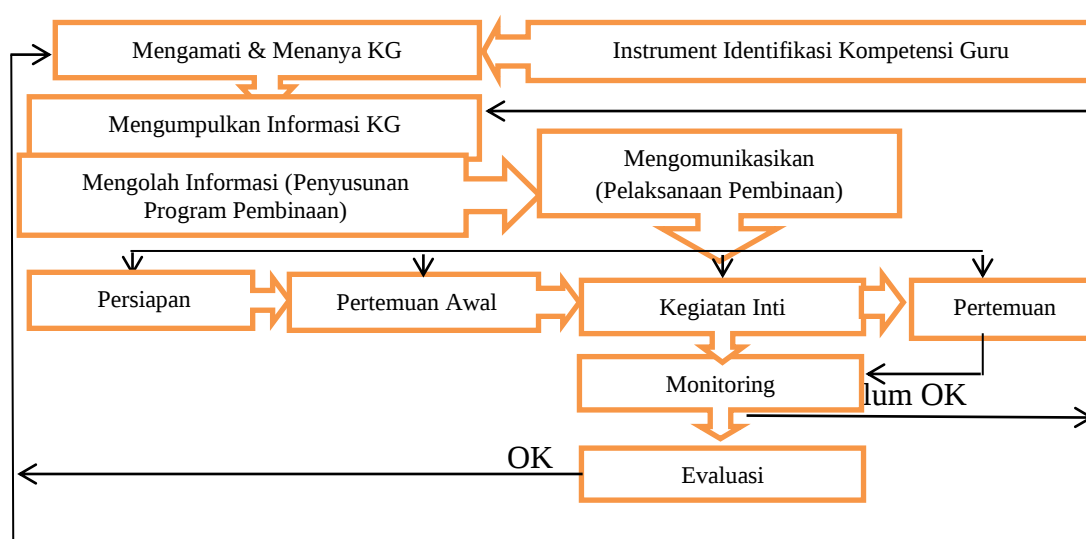
Program supervisi akademik oleh kepala sekolah berdasarkan kebutuhan guru, memperbaiki situasi pembelajaran, pengembangan kurikulum serta evaluasi, (2). Teknik supervisi yang digunakan adalah kunjungan kelas, observasi kelas, percakapan pribadi, dan kelompok, (3). Tindak lanjut hasil supervisi adalah workshop pembelajaran dalam kegiatan kelompok kerja guru.

Tabel 2. Contoh Pengisian Lembar Kerja Pembinaan Kompetensi Guru melalui Pendekatan Saintifik

SINTAK MODEL	MENGAMATI	MENANYA	MENGUMPULKAN INFORMASI	MENGOLAH INFORMASI	MENGOMUNIKASIKAN
Kooperatif					
Identifikasi Kompetensi Pedagogik	Kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran	Pemahaman guru mengenai wawasan kependidikan dan karakteristik peserta didik	Merangkum kompetensi guru yang bermasalah	Menganalisis perolehan nilai hasil pengamatan sebelum pembinaan	Supervisor & guru membahas kelemahan yang dihadapi guru, kemudian memilih yang paling penting untuk segera diperbaiki dan menentukan cara pemecahan bersama
Analisis Kompetensi Pedagogik			Mendapatkan gambaran aspek kompetensi pedagogik guru yg bermasalah	Menganalisis masalah sebagai acuan menentukan tindakan pembinaan	Menentukan rancangan tindakan perbaikan
Penyusunan Program Pembinaan		Aspek kompetensi yang akan dibina		Program binaan meliputi: tujuan indikator keberhasilan, teknik pembinaan, skenario kegiatan, penilaian serta tindak lanjut.	Penjelasan deskripsi program pembinaan
Pelaksanaan Pembinaan Kompetensi Guru	Melakukan kunjungan kelas dalam rangka mengamati performance guru dalam manajemen pembelajaran	Menanyakan kesiapan guru dan penentuan waktu pembinaan	Persiapan mental fisik (emosional) sarana prasarana (buku catatan, kamera, video) lembar observasi	Menetapkan teknik yang akan digunakan.	Menciptakan suasana akrab; mengadakan pertemuan balikan; menentukan tindak lanjut hasil pembinaan
Monitoring Pelaksanaan Pembinaan	Performance guru dalam manajemen pembelajaran		Mendapat data hasil pelaksanaan tindakan pembinaan dan memberi saran		Guru mengisi buku pembinaan tentang hasil yang dicapai dan hambatan dalam melaksanakan revisi

Evaluasi Pelaksanaan Pembinaan	Hasil pembinaan	Proses pembinaan dan teknik pembinaan yang dilakukan	Teknik evaluasi proses dan hasil	Pola interaksi dengan guru	Supervisor melakukan evaluasi proses dan hasil menggunakan instrumen yang telah ditentukan. Hasil evaluasi dijadikan bahan pertimbangan program pembinaan selanjutnya
--------------------------------	-----------------	--	----------------------------------	----------------------------	---

Visualisasi model pembinaan kompetensi guru berbasis pendekatan saintifik yang dikembangkan dari model pembinaan kompetensi pedagogik guru dapat dilihat pada gambar diagram berikut ini.



Gambar 2: Pengembangan Model Pembinaan Kompetensi Guru Berbasis Pendekatan Saintifik

SIMPULAN

Sasaran utama kepemimpinan pendidikan adalah bagaimana guru di bawah kepemimpinan kepala sekolah dapat mengelola pembelajaran dengan baik. Model pembinaan kompetensi guru melalui supervisi yang sudah berjalan adalah pola yang dilakukan kepala sekolah sebagai supervisor yang umumnya konvensional. Model konvensional ditandai dengan pola pembinaan yang otoriter dan feodal. Perilaku supervisi yang dilakukan adalah mengadakan inspeksi untuk mencari kesalahan dan menemukan kekurangan. Hasil penelitian [14] Ghulam (2011) Pengawas tidak memfasilitasi guru dalam memecahkan

masalah kelas. Mereka berperilaku secara otoriter dan para guru tidak dapat berbagi masalah dengan para pengawas. Mereka tidak percaya pada konsep pengawasan sebagai proses berbagi, membimbing, memotivasi guru untuk memecahkan masalah yang dihadapi ketika mengajar di kelas. Kepala sekolah sebagai supervisor harus memiliki sejumlah kompetensi sesuai Permendiknas Nomor 13 Tahun 2007, yaitu: (1) Merencanakan program supervisi akademik dalam rangka peningkatan profesionalisme guru; (2) Melaksanakan supervisi akademik terhadap guru dengan menggunakan pendekatan dan teknik supervisi yang tepat; (3) Menindaklanjuti hasil supervisi

akademik terhadap guru dalam rangka peningkatan profesionalisme guru. Rancangan tindakan pembinaan untuk perbaikan/peningkatan kompetensi guru dilaksanakan secara kolaboratif dengan melibatkan unsur guru, kepala sekolah, dan peneliti, sehingga terjadi suasana harmonis penuh spiritual dan memiliki persepsi sama terhadap upaya pembinaan yang akan dilakukan. Susunan program pembinaan meliputi: aspek kompetensi yang akan dibina; tujuan yang ingin dicapai; indikator keberhasilan; teknik pembinaan yang dipilih; skenario kegiatan; sumber daya yang akan digunakan; penilaian serta tindak lanjut hasil pembinaan.

Model pembinaan kompetensi guru berbasis pendekatan saintifik selain sesuai dengan permendiknas tersebut, juga mengalami peningkatan ketercapaian dibandingkan model faktual sehingga dapat disimpulkan, pembinaan kompetensi guru berbasis pendekatan saintifik oleh kepala sekolah memberi pengaruh signifikan terhadap kinerja guru sebagai perwujudan dari kompetensi yang dimiliki, sehingga dapat dikatakan pengembangan model pembinaan kompetensi guru berbasis pendekatan saintifik efektif dan layak digunakan untuk meningkatkan kompetensi guru SD di kota Tegal, selanjutnya dari hasil meningkatnya kompetensi guru berpengaruh pula terhadap pembelajaran berbasis saintifik yang dikelola guru untuk peserta didik. Kesulitan yang dihadapi oleh guru selama menerapkan pendekatan ilmiah adalah masalah pesertadidik, penjadwalan waktu, dan manajemen pengajaran. Pendekatan saintifik yang diterapkan berhasil mengembangkan pemikiran kritis dan menumbuhkan perilaku berfikir tinggi. [15] Nugraha and Suherdi (2017) Jika guru memiliki kompetensi pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang direfleksikan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak, maka kinerja guru idealnya optimal, karena kinerja guru adalah perilaku yang ditunjukkan guru dalam menjalankan tugas

profesinya sebagai perwujudan dari kompetensi yang dimiliki, dan inilah yang dinamakan profesionalitas sebagai tingkatan kualitas atau kemampuan yang dimiliki guru dalam menjalankan tugas profesinya.

DAFTAR PUSTAKA

Nurhamzah.2016. The Analysis Of Determinants Factors In Improving The Quality Of Madrasah. International Journal Of Scientific and Technology Research. Vol.5, pp. 1-4

König.2017. Effects of Opportunities to Learn in Teacher Preparation on Future Teachers General Pedagogical Knowledge Analyzing Program Characteristics and Outcomes. Studies in Educational Evaluation. Vol. 53, pp122-133

Hamzah Mohd,Izham Mohd.2013. Supervision Practices and Teachers' Satisfaction in Public Secondary Schools: Malaysia and China. Universiti Kebangsaan Malaysia. EJ1068767

Hakim, A.2015. Contribution of Competence Teacher (Pedagogical, Personality, Profesional Competence and Social) On the Performance of Learning. Journal Of Engineering And Science. Vol. 4, pp 1-12

Rahman, M. H.2014. Professional Competence, Pedagogical Competence and The Performance of Junior High School of Science Teachers. Journal of Education and Practice. Vol. 5, pp 75-80

Joshua, Ayeni, Adeolu.2012. Assessment of Principals' Supervisory Roles for Quality Assurance In Secondary Schools in Ondo State, Nigeria. World Journal of Education Vol 2, p.01

Rahardjo, Sri. 2014. The Effect Of Competence, Leadership And Work Environment Towards Motivation And Its Impact On The Performance Of Teacher Of Elementary School In Surakarta City.

- Central Java. Indonesia. International Journal of Advanced Research in Management and Sosial Sciences. Vol. 3, pp 59-74
- Mirzagitova. 2013. Self-Development of Pedagogical Competence of Future Teacher. International Education Studies. Vol. 8, pp. 114-121.
- Dyers. 2013. Materi Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013. Jakarta: Badan Pengembangan Sumberdaya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Gunawan, Sugiyo, Masrukan. 2016. *Supervisi Akademik Berbasis Sharing of Experience untuk Meningkatkan Kompetensi Pedagogik. Educational Management*. Vol. 5, p. 108.
- Sugiyono. 2014. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif. Kualitatif. R&D. Alfabeta. Bandung.
- Rifma. 2016. Optimalisasi Pembinaan Kompetensi Pedagogik Guru. Kencana. Jakarta.
- Shukla, S. 2014. Teaching Competency, Professional Commitment and Job Satisfaction-A Study of Primary School Teachers. Journal of Research and Method in Education. Vol. 4, pp 44-64.
- Ghulam, Behlol Malik. 2011. Concept of Supervision and Supervisory Practices at Primary Level in Pakistan. journal/index.php/ies/article/view/12877/9026.
- Intan Siti Nugraha, Didi Suherdi. 2017. Scientivic Approach An English Learning Teaching (ELT) Approach The 2013 Curriculum Department of English Education, Indonesia University of Education. Vol. 5, pp. 112–119.
- Cut Nurul Fahmi, Eli Nurliza, Murniati AR, Nasir Usman. 2018. The Analysis of Supervision Perception at the Elementary School in Aceh Besar, Indonesia. The International Journal of Social Sciences and Humanities Invention. Vol. 5, pp. 4937-4939.

PEMBELAJARAN IPA SD ABAD 21

Sri Sulistyorini

Jurusan PGSD FIP Unnes

E-mail: srisulistyorini@mail.unnes.ac.id

ABSTRAK

Perubahan peradapan 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 yang memiliki keterampilan: (1) melek teknologi dan media; (2) melakukan komunikasi efektif; (3) berpikir kritis; (4) memecahkan masalah; dan (5) berkolaborasi. Salah satu cara yang ditempuh adalah melalui peningkatan mutu pendidikan dalam hal ini berlaku juga untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA. Hakikat IPA dalam pembelajaran dipandang sebagai produk, proses, sikap dan teknologi memegang peranan yang sangat penting dalam pengembangan IPTEK. Penerapan model-model pembelajaran inovatif yang terintegrasi dalam IPA merupakan wahana utama dalam pengembangan berpikir kritis, rasa ingin tahu, mampu memecahkan masalah, melatih kemampuan inovasi dan menekankan pentingnya kolaborasi, komunikasi dan karakter siswa yang dijadikan acuan dalam pembelajaran IPA.

Kata Kunci: *Pembelajaran IPA, Abad 21, Model Pembelajaran, Inovatif*

PENDAHULUAN

Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam

Carin dan Sund (1993) mendefinisikan IPA sebagai pengetahuan yang sistematis dan tersusun secara teratur, berlaku untuk umum (universal) dan berupa kumpulan data hasil observasi dan eksperimen. Selain itu Nash menyatakan bahwa IPA itu adalah suatu cara atau metode untuk mengamati alam. Nash juga menjelaskan bahwa cara IPA mengamati dunia ini bersifat analisis, lengkap, cermat, serta menghubungkannya antara suatu fenomena dengan fenomena lain, sehingga keseluruhannya membentuk suatu perspektif yang baru tentang objek yang diamati.

Merujuk pada definisi Carin and Sund maka IPA memiliki empat unsur utama

yaitu : (1) Sikap: meliputi rasa ingin tahu tentang benda, fenomena alam, makhluk hidup, serta hubungan sebab akibat; (2) Proses : memecahkan masalah dalam IPA memungkinkan adanya prosedur yang runtut dan sistematis melalui metode ilmiah; (3) Produk: IPA menghasilkan produk berupa fakta, prinsip, teori dan hukum; (4) Aplikasi: Penerapan metode ilmiah dan konsep IPA dalam hubungan sehari-hari.

Menurut Cain dan Evans (1993:4-6) IPA terbagi menjadi empat dasar, yaitu produk, proses, sikap, dan teknologi.

1.) IPA Sebagai Produk

“You are probably most familiar with science as content or produk. This component includes the accepted facts, laws, principals, and theories of science.”

IPA sebagai produk berupa fakta-fakta, konsep-konsep, prinsip-prinsip, dan teori-teori IPA. Produk IPA biasanya dimuat dalam buku ajar, buku-buku teks, artikel ilmiah dalam jurnal. Produk IPA yang dimaksud dalam penelitian ini adalah materi berupa fakta-fakta, konsep-konsep, prinsip-prinsip, dan teori-teori tentang zat tunggal dan campuran. Contohnya yaitu apabila contoh zat campuran homogen yaitu sirup dengan air maka menghasilkan minuman sirup.

2.) IPA Sebagai Proses

“As an elementary science teacher, you must think of science not as a noun—a body of knowledge or facts to be memorized—but as verb—acting, doing, investigating; that is, science as a means to an end.”

Menurut Funk (1985), ada berbagai keterampilan dalam keterampilan proses, keterampilan-keterampilan tersebut terdiri dari keterampilan-keterampilan dasar (basic skills) dan keterampilan-keterampilan yang terintegrasi (integrated skills). Keterampilan-keterampilan dasar terdiri dari enam keterampilan, yakni: mengobservasi, mengklasifikasi, memprediksi, mengukur, menyimpulkan, dan mengkomunikasikan. Sedangkan keterampilan-keterampilan terintegrasi (terpadu) terdiri dari: mengidentifikasi variabel, membuat tabulasi data, menyajikan data dalam bentuk grafik, menggambarkan hubungan antar variabel, mengumpulkan dan mengolah data, menganalisa penelitian, menyusun hipotesis, mendefinisikan variabel secara operasional, merancang penelitian, dan melaksanakan eksperimen (Sulistiyorini, Sri: 2007).

Sejumlah keterampilan proses yang dikemukakan oleh Funk tersebut, dalam kurikulum (Pedoman Proses Belajar Mengajar) dikelompokkan menjadi tujuh keterampilan proses. Tujuh keterampilan proses tersebut yaitu mengamati, menggolongkan, menafsirkan, meramalkan, menerapkan, merencanakan penelitian dan mengkomunikasikan.

3.) IPA Sebagai Sikap

“As a teacher, capitalize on children’s natural curiosity and promote an attitude of discovery. Focus on the students finding out for themselves how and why phenomena occur.”

IPA sebagai sikap dimaksudkan dengan mempelajari IPA, sikap ilmiah siswa dapat dikembangkan dengan melakukan diskusi, percobaan, simulasi, atau kegiatan di lapangan. Sikap ilmiah tersebut adalah sikap ingin tahu dan sikap yang selalu ingin mendapatkan jawaban yang benar dari objek yang diamati. IPA sebagai sikap dalam penelitian ini diwujudkan dengan sikap ilmiah siswa yang timbul pada saat proses memperoleh produk IPA melalui menemukan, berdiskusi, dan percobaan dalam pembelajaran, diantaranya adalah rasa ingin tahu, kerja sama, teliti, dan toleransi. IPA sebagai pengembang sikap juga dapat megacu pada nilai karakter Unnes, yaitu: religius (religious), jujur (honestly), cerdas (intelligent), adil (fair), tanggung jawab (responsible), peduli (care), toleran (tolerant), demokratis (democratic), cinta tanah air, tangguh (firm), santun (courtesy).

4.) IPA Sebagai Teknologi

“The focus emphasizes preparing our students for the world of tomorrow. The development of technology as relates to our daily lives has become a vital part of sciencing.”

IPA sebagai teknologi bertujuan mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan dunia di era globalisasi yang semakin lama semakin maju karena perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dimana perlu adanya Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas. Produk IPA yang telah diuji kebenarannya dapat diterapkan dan dimanfaatkan oleh manusia untuk mempermudah kehidupannya secara langsung dalam bentuk teknologi. Contohnya seperti teknologi berupa destilasi atau penyulingan yaitu suatu metode pemisahan bahan kimia berdasarkan

perbedaan kecepatan atau kemudahan menguap bahan.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, penulis menyimpulkan bahwa mengajar pembelajaran IPA harus menerapkan ke 4 komponen tersebut, apabila tidak diterapkan maka pembelajaran IPA belum bermakna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Empat Keterampilan Abad 21 yang Harus Dimiliki Peserta Didik

Kehidupan abad 21 menuntut adanya keterampilan peserta didik untuk siap menghadapi tantangan yang ada. Keterampilan tersebut diistilahkan dengan 4 C, yang merupakan singkatan dari *Critical Thinking* atau berpikir kritis, *Collaboration* atau kemampuan bekerja sama dengan baik, *Communication* atau kemampuan berkomunikasi, dan *Creativity* atau kreatifitas.

1. *Critical Thinking* (Berpikir Kritis)

Berpikir kritis (*critical thinking*) merupakan kemampuan untuk memahami sebuah masalah yang rumit, mengkoneksikan informasi satu dengan informasi lain, sehingga akan muncul berbagai perspektif, dan menemukan solusi dari suatu permasalahan.

Critical thinking dimaknai juga sebagai kemampuan menalar, memahami dan membuat pilihan yang rumit; memahami interkoneksi antara sistem, menyusun, mengungkapkan, menganalisis, dan menyelesaikan masalah. Keterampilan berpikir kritis merupakan hal yang penting untuk dimiliki peserta didik di tengah derasnya arus informasi di era digital. Kemampuan membedakan kebenaran dari kebohongan, fakta dari opini, atau fiksi dari non-fiksi, merupakan salah satu modal bagi peserta didik untuk mengambil keputusan dengan lebih bijak sepanjang hidupnya. Selain itu,

kemampuan berpikir kritis juga penting sebagai bekal peserta didik untuk menjadi pembelajar yang baik.

2. *Collaboration* (Kolaborasi)

Kolaborasi adalah kemampuan untuk bekerja sama, saling bersinergi, beradaptasi dalam berbagai peran dan tanggungjawab, bekerja secara produktif dengan yang lain, menempatkan empati pada tempatnya, dan menghormati perspektif berbeda. Dengan berkolaborasi, maka setiap pihak yang terlibat dapat saling mengisi kekurangan yang lain dengan kelebihan masing-masing. Akan tersedia lebih banyak pengetahuan dan keterampilan secara kolektif untuk mencapai hasil yang lebih maksimal. Teknologi yang tersedia saat ini membuat peluang peserta didik untuk berkolaborasi terbuka lebar tanpa harus dibatasi oleh jarak. Karena itu, anak-anak kita perlu dibekali dengan kemampuan berkolaborasi sebagai salah satu keterampilan abad 21 yang mencakup kemampuan bekerja sama secara efektif dalam tim yang beragam, fleksibel dan mampu berkompromi untuk mencapai tujuan bersama, memahami tanggung jawabnya dalam tim, dan menghargai kinerja anggota tim lainnya.

3. *Communication* (Komunikasi)

Communication (komunikasi) adalah kegiatan mentransfer informasi, baik secara lisan maupun tulisan. Komunikasi merupakan hal penting dalam peradaban manusia. Tujuan utama komunikasi adalah mengirimkan pesan melalui media yang dipilih agar dapat diterima dan dimengerti oleh penerima pesan. Komunikasi dapat berjalan efektif jika pesan yang disampaikan oleh komunikator dapat diterima dengan baik oleh komunikan, sehingga tidak terjadi salah persepsi. Hadirnya *gadget* di era globalisasi dapat dijadikan sebagai media komunikasi yang efektif bagi anak-

anak. Akan tetapi pengawasan, terutama dari orangtua perlu semakin ditingkatkan terhadap pemakaian *gadget* sebagai media informasi bagi anak-anak mereka, agar tidak disalah gunakan untuk hal-hal yang negatif. Selain itu, lamanya penggunaan *gadget* bagi anak-anak juga perlu dibatasi agar kompetensi sosialnya dengan teman-teman sebaya tetap terjaga

4. Creativity (Kreativitas)

Creativity (kreatifitas) merupakan kemampuan untuk mengembangkan, melaksanakan, dan menyampaikan gagasan-gagasan baru kepada yang lain; bersikap terbuka dan responsif terhadap perspektif baru dan berbeda. Kreativitas juga didefinisikan sebagai kemampuan seseorang dalam menciptakan penggabungan baru. Kreativitas akan sangat tergantung kepada pemikiran kreatif seseorang, yaitu proses akal budi seseorang dalam menciptakan gagasan baru. Kreativitas yang bisa menghasilkan penemuan-penemuan baru sering disebut sebagai inovasi. Era teknologi ditandari dengan semakin banyak pekerjaan yang diambil alih oleh mesin di masa depan. Berpikir kreatif dalam menciptakan berbagai inovasi baru adalah salah satu keterampilan abad 21 yang akan membuat seseorang mampu bertahan dan tidak tergantikan oleh robot atau mesin di bidang pekerjaannya.

Pembelajaran IPA SD Abad 21

Sumber daya manusia yang berkualitas, dihasilkan oleh pendidikan yang berkualitas dapat menjadi kekuatan utama untuk mengatasi masalah-masalah yang dihadapi. Ini dikarenakan Pendidikan memegang peranan sangat penting dan strategis dalam membangun masyarakat berpengetahuan yang memiliki keterampilan: (1) melek teknologi dan media; (2) melakukan komunikasi efektif; (3) berpikir kritis; (4) memecahkan masalah; dan (5) berkolaborasi. Salah satu cara yang ditempuh adalah melalui peningkatan mutu pendidikan. Saat ini pemerintah berusaha meningkatkan mutu

pendidikan melalui pengembangan kurikulum 2013. Dalam Pedoman Pengembangan Kurikulum 2013 disebutkan bahwa pembelajaran IPA di tingkat SD berbasis keterpaduan. Pembelajaran IPA di SD diajarkan di kelas 4, 5 dan 6 secara terpadu yang mengkaitkan muatan pelajaran IPA dengan muatan pelajaran yang lain dalam tema-tema tertentu sesuai kurikulum 2013. Pembelajaran IPA SD Kurikulum 2013 diajarkan dengan pembelajaran tematik terpadu, pendekatan saintifik dan penilaian otentik. Pembelajaran saintifik menghantarkan siswa mampu berpikir kritis, kemampuan belajar, rasa ingin tahu, dan pembangunan sikap peduli dan bertanggung jawab terhadap lingkungan alam dan sosial dikembangkan dalam pembelajaran IPA. Pembelajaran IPA dengan pembelajaran tematik terpadu mempunyai makna memadukan berbagai aspek yaitu domain sikap spiritual, sikap social, pengetahuan, dan keterampilan. Dengan penerapan pembelajaran tematik terpadu pembelajaran IPA di SD, diharapkan akan terwujud keterampilan abad 21.

Di era abad 21, pembelajaran IPA sebaiknya dilaksanakan dengan model pembelajaran inovatif *discovery learning*, *problem based learning* dan *project based learning* sesuai standar proses *Permendikbud 22 tahun 2016* dengan pendekatan berpusat pada siswa (*student centered learning*) untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif (*creativethinking*) dan berpikir kritis (*critical thinking*), mampu memecahkan masalah, melatih kemampuan inovasi dan menekankan pentingnya kolaborasi dan komunikasi. Pembelajaran IPA diajarkan dengan model-model pembelajaran inovatif. *Problem Based Learning (PBL)* merupakan pembelajaran yang menggunakan berbagai kemampuan berpikir dari peserta didik secara individu maupun kelompok serta lingkungan nyata untuk mengatasi permasalahan sehingga

bermakna, relevan, dan kontekstual. Tujuan *Problem Based Learning* adalah untuk meningkatkan kemampuan dalam menerapkan konsep-konsep pada permasalahan baru/nyata, pengintegrasian konsep *High Order Thinking Skills* (HOTS), keingin tahuan dalam belajar, mengarahkan belajar diri sendiri dan keterampilan (Norman and Schmidt). Keterampilan berpikir yang dikembangkan diarahkan penalaran menjangkau keterampilan berpikir tingkat tinggi (*High Order Thinking Skills*) yang jika dijangkau dengan ranah kognitif pada Revisi Taksonomi Bloom berada pada level analisis, evaluasi dan kreasi. Sehingga pembelajaran harus sesuai dengan karakter dan domain IPA yang meliputi domain konsep, proses, kreativitas, sikap atau tingkah laku dan aplikasi. *Problem Based Learning* memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) belajar dimulai dengan satu masalah,
- 2) memastikan bahwa masalah tersebut berhubungan dengan dunia nyata peserta didik,
- 3) mengorganisasikan pelajaran seputar masalah, bukan seputar disiplin ilmu,
- 4) memberikan tanggung jawab yang besar kepada peserta didik dalam membentuk dan menjalankan secara langsung proses belajar mereka sendiri,
- 5) menggunakan kelompok kecil, dan
- 6) menuntut peserta didik untuk mendemonstrasikan yang telah mereka pelajari dalam bentuk produk atau kinerja.

Oleh karena itu, pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* dimulai oleh adanya masalah yang dalam hal ini dapat dimunculkan oleh peserta didik ataupun guru, kemudian peserta didik memperdalam pengetahuannya tentang apa yang mereka telah ketahui dan apa yang mereka perlu ketahui untuk memecahkan masalah tersebut. Peserta

didik dapat memilih masalah yang dianggap menarik untuk dipecahkan sehingga mereka terdorong berperan aktif dalam belajar.

Domain konsep atau pengetahuan meliputi fakta-fakta, konsep-konsep, hukum, prinsip serta teori dan hipotesis yang digunakan saintis. Domain ini dapat juga disebut ranah pengetahuan ilmiah/IPA atau aspek *minds on/braions on* dalam belajar IPA . Domain proses meliputi aspek-aspek yang berhubungan dengan bagaimana para siswa berpikir dan bekerja. Domain proses ini dibedakan menjadi 2 bagian, yaitu keterampilan proses dasar dan keterampilan proses terpadu. Domain kreativitas meliputi visualisasi-produksi gambar mental, pengkombinasian ide atay gagasan dalam cara baru, merancang alat, menghasilkan ide-ide yang luar biasa. domain sikap meliputi pengembangan sikap positif terhadap guru-guru dan pelajaran IPA di sekolah, kepercayaan diri, motivasi, daya tanggap. Sikap dalam IPA terdiri dari yang pertama sikap terhadap IPA yang dihubungkan dengan reaksi emosional terhadap perhatian, kebingungan dan kesenangan terhadap IPA. Yang kedua sikap ilmiah seperti kejujuran, keterbukaan, dan keingintahuan. Domain aplikasi dan keterkaitan meliputi aktivitas melihat/ menunjukkan contoh konsep-konsep ilmiah dalam kehidupan sehari-hari, menerapkan konsep-konsep IPA dan keterampilan pada masalah-masalah teknologi sehari-hari, memahami prinsip-prinsip ilmiah dan teknologi pada alat-alat teknologi yang ada dalam rumah tangg, mengintegrasikan dengan pelajaran lain (Dadan, 2012). Dalam pembelajaran IPA di sekolah pendidik harus bisa memunculkan domain-domain tersebut sehingga bisa mewujudkan keterampilan abad 21.

SIMPULAN

Pembelajaran IPA di SD dikembangkan dengan pembelajaran

tematik terpadu mulai kelas 4, 5 dan 6. Pembelajaran tematik yang memadukan muatan pelajaran IPA dan muatan pembelajaran yang lain dalam tema tertentu juga memadukan berbagai aspek yaitu domain sikap spiritual, sikap social, pengetahuan, dan keterampilan. Pembelajaran IPA yang didasarkan pada hakikat IPA sebagai produk, proses, sikap dan teknologi diharapkan akan terwujud keterampilan abad 21 (*21st century skill*)

DAFTAR PUSTAKA

Arends, R.I. 1998. *Learning to teach*. Singapore: McGraw-Hill Book Company.

Cain, Sandra E. and Jack M. Evans. *Scienting*. Columbus: Merrill Publishing Company.

Fathurrohman, Muhammad. 2015. *Model-model Pembelajaran Inovatif; Alternative Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.

Joyce, B., & Weil, M. 1980. *Model of teaching*. New Jersey: Prentice Hall, Inc.

Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah

Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2018 Tentang Penguatan Pendidikan Karakter pada Pendidikan Formal

Poedjiadi, Anna. (2005). *Pendidikan Sains dan Pembangunan Moral Bangsa*. Bandung : Yayasan Cendrawasih

Rosana, Dadan. 2012. *Menggagas Pendidikan IPA yang Baik Terkait Esensial 21st Century Skills*. Disampaikan pada Seminar Nasional Pendidikan IPA ke IV, Unesa: Surabaya.

Sulistiyorini, Sri. 2007. *Model Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Tiara Wacana

<https://syahrul128.blogspot.com/2017/01/mewujudkan-keterampilan-abad-21/download> 2 September 2019

<https://www.amongguru.com/kenali-4-c-empat-keterampilan-abad-21-yang-harusdimiliki-peserta-didik/download> 2 September 2019

<http://gurupembaharu.com/penguatan-keterampilan-abad-21> diakses tgl 2 september 2019

GERAKAN LITERASI SEKOLAH SEBAGAI PENANAMAN MINAT BACA SANTRI MADRASAH ASWAJA AL-BUSYAIRIAH KRAPYAK SEMARANG BARAT

A. Busyairi

Jurusan PGSD FIP UNNES
Email: busyairiharits@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji implementasi GLS dalam menanamkan minat baca dan disiplin siswa. Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Subjek dalam penelitian ini yaitu ustadz, siswa/santri, dan kepala madrasah aswaja al-Busyairiah Krapyak Semarang. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Pengujian keabsahan data menggunakan uji kredibilitas dan uji komfirmabilitas. Teknik analisis data menggunakan model Miles and Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, (1) GLS dalam menanamkan minat baca siswa/santri dapat diamati dari kondisi siswa yang antusias, keinginan siswa membaca mulai muncul, adanya pemanfaatan sumber bacaan, dan adanya pengaruh lingkungan sosial, (2) GLS dalam menanamkan disiplin dapat diamati dari sikap siswa yang tepat waktu dalam menyelesaikan tugas, siswa berpakaian sopan dan rapi, siswa patuh pada aturan yang ditentukan, dan adanya kesadaran siswa mengajak tertib, (3) kekuatan GLS dalam menanamkan minat baca yaitu pembiasaan, motivasi guru, penyediaan pojok baca sedangkan kelemahannya yaitu kurangnya jumlah buku, kurangnya motivasi orang tua, metode menanggapi bacaan kurang bervariasi, (4) kekuatan GLS dalam menanamkan disiplin siswa yaitu pembiasaan, keteladanan guru, dan reward sedangkan kelemahannya yaitu sanksi/hukuman yang kurang tegas. Penelitian ini menyimpulkan Gerakan Literasi Sekolah di Madrasah Aswaja Al-Busyairiah Semarang Barat dinilai dapat menanamkan minat baca dan disiplin siswa meski belum optimal karena masih terdapat kelemahan dan berbagai kekurangan.

Kata kunci: *disiplin; minat baca; Gerakan Literasi Sekolah (GLS)*

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting karena melalui pendidikan dapat meningkatkan dan mengembangkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Setiap warga negara mempunyai hak dan kewajiban mendapatkan pendidikan. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Bab 2 Pasal 3 tentang Dasar, Fungsi dan Tujuan Pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan,

membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Upaya pemerintah dalam memajukan dan mencerdaskan kehidupan bangsa pada dunia pendidikan salah satunya dengan

dilaksanakannya Gerakan Literasi Sekolah (selanjutnya disingkat GLS).

Sebelum Permendikbud No. 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti ditetapkan, Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 Pasal 4 ayat 5 pun telah menyatakan bahwa pendidikan diselenggarakan dengan mengembangkan budaya membaca, menulis, dan berhitung bagi segenap warga masyarakat. Gerakan Literasi Sekolah (GLS) merupakan kegiatan yang dilakukan di sekolah dengan melibatkan siswa, pendidikan dan tenaga kependidikan, serta orang tua. GLS dilakukan dengan menampilkan praktik baik tentang literasi dan menjadikannya sebagai kebiasaan serta budaya di lingkungan sekolah. Literasi juga dapat diintegrasikan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah/pesantren, sehingga menjadi bagian tidak terpisahkan dari semua rangkaian kegiatan siswa dan pendidik, baik di dalam maupun di luar kelas (Kemendikbud, 2017:19).

Lingkungan sekolah atau madrasah sangatlah berperan penting dalam mengimplementasikan GLS. Peran seorang guru atau ustadz sangat diperlukan karena guru merupakan penggerak bagi siswa. Siswa akan lebih semangat dalam melakukan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) apabila guru bersama siswa selalu menerapkan program tersebut. Secara tidak sadar hal itu memungkinkan dapat menumbuhkan minat baca siswa. Guru dapat melatih siswa untuk menyukai membaca melalui pembiasaan membaca 15 menit sebelum pembelajaran dalam Gerakan Literasi Sekolah (GLS).

Menurut Meliyawati (2016:30) menyampaikan bahwa minat baca yang

sangat rendah membuat sumber daya manusia yang rendah sehingga membuat negara ini semakin terpuruk. Berdasarkan indeks nasional, tingkat minat baca masyarakat Indonesia hanya 0,01. Sedangkan rata-rata data indeks membaca di Negara-negara maju berkisar 0,45 hingga 0,62. Pendidikan merupakan wadah dalam mengembangkan karakter siswa. Menurut Kemendiknas (dalam Abidin, 2016:32) pendidikan karakter menanamkan kebiasaan (*habituation*) tentang hal baik sehingga peserta didik dapat memilah tentang mana yang baik dan salah, mampu merasakan nilai yang baik dan biasa melakukannya. Jadi pendidikan karakter terkait erat dengan kebiasaan yang terus menerus dipraktikan atau dilakukan.

Salah satu karakter yang perlu dikembangkan yaitu karakter disiplin. Siswa harus dikenalkan sejak dini dan dilatih disiplin dalam segala hal. Disiplin sangat penting untuk menciptakan hidup tertib. Syamsul (2013:136) menyampaikan disiplin adalah suatu kondisi yang tercipta dan terbentuk melalui proses dan serangkaian perilaku yang menunjukkan nilai-nilai ketaatan, kepatuhan, kesetiaan, keteraturan, dan ketertiban. Berdasarkan wawancara dan observasi di madrasah aswaja krapyak, terdapat beberapa permasalahan antara lain, (1) belum mempunyai ruang perpustakaan dan ruang yang representatif karena tidak ada lahan, (2) memiliki gemar baca yang rendah, (3) beberapa siswa kurang disiplin misalnya terlambat masuk sekolah, terlambat upacara, tidak mengenakan atribut lengkap, dan kurang tertib saat literasi, (4) siswa jarang menyempatkan membaca saat di rumah. Dari permasalahan yang telah

teridentifikasi, peneliti ingin mengkaji mengenai penanaman minat baca dan disiplin siswa madrasah aswaja al-busyairiah tersebut melalui GLS.

Penelitian yang relevan dilakukan oleh Muhammad Hilal Hidayat, Program Studi Pendidikan Dasar, Pascasarjana Universitas Negeri Malang dalam Jurnal Pendidikan Volume 3 Nomor 6 Tahun 2018 dengan judul, Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar menunjukkan bahwa pelaksanaan GLS di dua sekolah tersebut belum terlaksana secara optimal karena masih memiliki beberapa faktor penghambat yang masih kurang teratasi sehingga belum memiliki dampak yang positif terhadap gairah membaca siswa, hal tersebut terindikasi dari kurang terlihatnya aktivitas membaca buku bacaan oleh siswa selama berada di lingkungan sekolah tersebut.

Penelitian lain dilakukan oleh Ade Asih Susiari Tantri dan Putu Mas Dewantara Universitas Pendidikan Ganesha dalam jurnal Pendidikan Vol.1 No.4 tahun 201 halaman 204-209 dengan judul. Keefektifan Budaya Literasi di SDN 3 Banjar Untuk Meningkatkan Minat Baca. Hasil penelitian tersebut menyebutkan bahwa terjadi peningkatan persentase minat baca siswa dari 48% di tahun 2016 menjadi 75% di tahun 2017. Program budaya literasi yang dikemas dengan: kegiatan 15 menit membaca sebelum jam pelajaran, menata perpustakaan sekolah dan perpustakaan mini di kelas, menciptakan lingkungan yang kaya teks, membuat pojok baca, dan melaksanakan sabtu literasi efektif untuk meningkatkan minat baca siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti telah melakukan penelitian

kualitatif deskriptif dengan judul Implementasi Gerakan Literasi Sekolah Sebagai Penanaman Minat Baca dan Disiplin Siswa Santri Aswaja Al-Busyairiah Krapyak Semarang Barat. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengkaji GLS dalam menanamkan minat baca, (2) mengkaji GLS dalam menanamkan disiplin, (3) mengkaji kekuatan dan kelemahan GLS dalam menanamkan minat baca (4) mengkaji kekuatan dan kelemahan GLS dalam menanamkan minat baca.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif deskriptif. Strauss dan Corbin (dalam Putra, 2013:63) penelitian kualitatif sebagai jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak didapatkan melalui prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya. Peneliti menjelaskan Gerakan Literasi Sekolah (GLS), minat baca siswa, dan disiplin siswa dengan menggunakan data deskriptif berupa kata-kata tertulis sesuai dengan keadaan yang terjadi di lapangan.

Sumber data merupakan subjek dari mana data dapat diperoleh dalam penelitian (Arikunto, 2010:172). Sumber data dalam penelitian kualitatif ini yaitu kepala madrasah, guru, siswa Madrasah Aswaja Al-Busyairiah Krapyak Semarang Barat. Sedangkan data pendukung berupa dokumentasi saat Gerakan Literasi Sekolah (GLS), dokumentasi bentuk sikap disiplin siswa, dan dokumentasi kegiatan membaca saat di sekolah/madrasah. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu observasi, wawancara, catatan lapangan, angket, dan dokumentasi.

Setelah menentukan teknik pengumpulan data, peneliti menyusun

instrumen yang disesuaikan dengan indikator-indikator penelitian. Observasi dilakukan sebanyak 3 kali, wawancara yang digunakan adalah wawancara semistruktur, serta penyebaran angket minat baca dan disiplin kepada siswa/santri yang berjumlah 30 orang. Pengujian keabsahan data menggunakan uji kredibilitas (meningkatkan ketekunan, triangulasi, menggunakan bahan referensi) dan uji komfirmabilitas. Teknik analisis data menggunakan model Miles and Huberman meliputi data reduction, data display, dan conclusions drawing/verifying.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Minat Baca Siswa/santri Madrasah Aswaja

No	Indikator	observasi yang diharapkan Deskriptor	Observasi I Deskriptor	Observasi II Deskriptor	Observasi III Deskriptor
		Muncul/tidak muncul	Muncul/tidak muncul	Muncul/tidak muncul	Muncul/tidak muncul
1.	Status emosi	3	2	2	1
2.	Kondisi Fisik	2	2	2	-
3.	Kesadaran membaca	2	2	2	3
4.	Kuantitas Bacaan	1	-	1	1
5.	Lingkungan sosial	2	-	-	2
	Jumlah	10	6	7	7

Observasi Gerakan Literasi Sekolah (GLS) dilakukan selama tiga kali pertemuan pada siswa Madrasah Aswaja. Tahapan Gerakan Literasi Sekolah masih pada tahap pembiasaan dan tahap

pengembangan. Tahapan pembiasaan Gerakan Literasi Sekolah dilakukan setiap hari pukul 07.00 setelah siswa selesai berbaris. Pelaksanaan GLS yang ditetapkan sekolah tersebut dimulai dari salam, berdoa, menyanyikan lagu wajib, apersepsi berupa penjelasan singkat dari guru, membaca 15 menit, menulis catatan literasi. Sedangkan menanggapi bacaan merupakan tahap pengembangan. GLS dalam menanggapi buku masih bersifat lisan misalnya bercerita dengan teman sebangku, tanya jawab dengan guru, dan bercerita di depan kelas.

Jumlah angka 10 dalam tabel di atas seyogyanya terpenuhi sebagai harapan maksimal dari penelitian ini. Tapi kenyataannya pada observasi pertama hanya mendapat angka 6 yang muncul, observasi kedua mendapat angka 7, demikian juga observasi ketiga tetap memperoleh angka 7. Artinya Gerakan Literasi di Madrasah Aswaja belum maksimal dilakukan oleh para ustadz, pemangku madrasah dan santri tersebut. Pada hal sebelum pelaksanaan GLS, guru selalu memberikan apersepsi siswa berupa tepuk tangan dan jargon Madrasah aswaja. Hal tersebut tampak berpengaruh pada kondisi fisik siswa yang semula lesu menjadi bersemangat. Status emosi berkaitan dengan kondisi fisik siswa. Status emosi siswa yang baik bisa menumbuhkan sikap fokus membaca pada diri siswa saat GLS sedang berlangsung. Guru memberikan penjelasan GLS yang akan dilaksanakan siswa pada hari itu. Saat literasi, siswa bisa memilih bacaan yang diinginkan saat membaca atau guru menetapkan membaca bacaan yang sama. Catatan literasi menjadi bukti siswa membaca saat kegiatan literasi. Guru melihat antusias siswa dan minat baca

siswa muncul ketika ada GLS dan pojok baca. Hal itu terlihat ketika guru membuat pojok baca, siswa-siswa mulai tertarik untuk membaca saat literasi ataupun waktu luang. Buku yang terdapat di madrasah aswaja sudah bervariasi misalnya buku tematik, buku fiksi, buku pelajaran ringan. Buku didapatkan dari bantuan wali siswa, ustadz, dan sebagian ada yang beli. Namun jumlah sumber bacaan masih terbatas khususnya buku fiksi.

Sumber bacaan bukan hanya berasal dari buku saja, namun poster-poster yang berisi tulisan bisa dijadikan sebagai sumber bacaan. Dalam ruang madrasah aswaja terdapat poster berupa hasil karya siswa aswaja yang ditempel di dinding sebelah kanan. Poster berupa slogan mengenai pelestarian bumi misalnya, Jagalah Bumi Kita. Sedangkan di koridor terdapat slogan-slogan misalnya, Saya datang untuk belajar. Guru selalu memberikan motivasi atau apresiasi dalam membentuk karakter baik pada siswa, salah satunya karakter gemar membaca. Selain itu, teman sebaya tentu berpengaruh dalam menumbuhkan kegemaran membaca pada diri siswa. Beberapa siswa ikut membaca ketika melihat temannya membaca di pojok baca walaupun masih sedikit siswa yang melakukan hal tersebut. Namun untuk motivasi orang tua masih tergolong rendah. Orang tua jarang mengingatkan siswa untuk belajar ataupun membaca saat di rumah. Sehingga guru perlu bekerja sama dengan orang tua untuk selalu mengingatkan siswa membaca di rumah. Komunikasi bisa dilakukan melalui grup media sosial atau rapat orang tua/wali santri.

Upaya yang dapat dilakukan menumbuhkan minat baca siswa yaitu dengan membiasakan membaca dalam

segala hal terutama saat pembelajaran serta menyediakan bacaan yang dapat menarik bagi siswa. Sebelum guru menjelaskan materi, siswa perlu membaca terlebih dahulu. Sedangkan bagi siswa yang belum lancar membaca perlu diberikan waktu tambahan untuk membaca dengan didampingi guru.

Gerakan Literasi Sekolah dalam Menanamkan Minat Baca Menurut Dalman (2017:142) Menumbuhkan kesadaran pada siswa perlu dilakukan secara bertahap dimulai dengan mengenalkan sumber bacaan sejak dini. Apabila siswa sering dilatih untuk selalu membaca sesuai kebutuhannya maka minat baca bisa meningkat. Sehingga terbentuklah karakter gemar membaca. Penelitian oleh Sheree E. Springer, Samantha Harris, dan Jenice A. Dole (2017:48) menyatakan bahwa untuk mengembangkan minat baca pada siswa dilakukan tidak hanya membaca di sekolah saja tetapi siswa dibiasakan membaca dimana pun mereka berada.

Penanaman minat baca dalam GLS dilakukan dengan membiasakan siswa selalu ikut dalam berliterasi sebelum pembelajaran dimulai selama 15 menit. Guru juga berperan sebagai motivator yang selalu mengingatkan siswa untuk selalu giat membaca. Guru sengaja menghias pojok baca dengan gambar menarik agar siswa menjadi tertarik serta memajang hasil karya siswa berupa slogan. Selain itu, guru menyiapkan meja dan kursi pada pojok baca agar siswa nyaman ketika membaca. Dewayani (2017:100) ruang kelas yang kaya akan teks bacaan dapat dijadikan sebagai sarana membuhkan minat siswa terhadap bacaan.

Dinding kelas dihias dengan poster-poster pentingnya membaca, menyiapkan prasarana sekolah untuk kegiatan membaca seperti sudut baca di kelas.

Kebijakan program GLS belum banyak dikembangkan di Madrasah Aswaja ini. GLS yang dilaksanakan hanya pembiasaan membaca 15 menit sebelum pelajaran dan pembacaan buku secara serentak setiap sebulan sekali yang dilakukan oleh semua warga sekolah. Siswa akan lebih menyukai GLS apabila sekolah mempunyai kebijakan dalam mengembangkan program GLS.

Penelitian yang dilakukan oleh Ranti Wulandari (2017:319) yang berjudul Gerakan Literasi menyatakan, GLS dapat lebih menarik siswa melalui pengembangan program kebijakan GLS yang terdapat di sekolah tersebut. Program kebijakan GLS misalnya Reading Group, Morning Motivation, Pengadaan perpustakaan, Best Reader of The Month, Books Lover, Oktober bulan bahasa, Wakaf buku, Story Telling, Mading, Library class.

SIMPULAN

Simpulan penelitian ini dapat dinyatakan sebagai berikut

1. Minat baca dalam GLS diamati dari kondisi siswa yang antusias, keinginan membaca siswa, adanya pemanfaatan sumber bacaan, dan adanya pengaruh lingkungan sosial melalui pembiasaan membaca 15 menit sebelum pembelajaran dimulai, motivasi guru, dan menyediakan pojok baca. Disiplin dalam GLS diamati dari sikap siswa yang tepat waktu dalam melakukan tugas, siswa berpakaian sopan dan rapi, siswa patuh aturan yang ditentukan, dan adanya kesadaran siswa mengajak tertib melalui nasehat,

motivasi guru, penyediaan fasilitas, mengaitkan nilai disiplin dalam GLS.

2. Kekuatan pada GLS yang dapat menanamkan minat baca siswa yaitu pembiasaan membaca, penyediaan fasilitas pojok baca, penyediaan buku-buku yang bervariasi, dan motivasi guru. Sedangkan kelemahan GLS dalam menanamkan minat baca yaitu kurangnya jumlah buku, motivasi orang tua, metode kegiatan menanggapi bacaan kurang bervariasi.
3. Kekuatan pada GLS yang dapat menanamkan disiplin siswa melalui pembiasaan, keteladanan dari guru, dan reward. Sedangkan kelemahan GLS dalam menanamkan disiplin siswa yaitu hukuman/sanksi.[]

DAFTAR PUSTAKA

Abidin, Y. 2016. *Pembelajaran Membaca Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: PTRefika Aditama.

Antasari, I. W. 2017. *Implementasi Gerakan Literasi Sekolah Tahap Pembiasaan di MIMuhammadiyah Gandatapa Sumbang Banyumas*. Jurnal LIBRIA, 9(1): 13-26

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: RinekaCipta

Badiah, S. 2016. *Penerapan Disiplin Melalui Budaya Sekolah Siswa Kelas VA SD NegeriPujokusuman 1 Yogyakarta*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 1(5): 46-54.

Dalman. 2017. *Ketrampilan Membaca*. Jakarta: Rajawali Pers.

Davis, J. R. 2017. *From Dicipline to Dynamic Pedagogy: Areconceptualization ofClassroom Management*. Berkeley Review of Education, 6(2): 129-153.

Dewayani, Sofie. 2017. *Menghidupkan Literasi di Ruang Kelas*. Yogyakarta: PT Kanisius.

Hilal, M. H., Basuki, I. A., Akbar S. 2018. *Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan, 3(6): 810-817.

Idris, M. H. & Ramdani, I. 2015. *Menumbuhkan Minat Membaca pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Luxima Metro Media.

PENGUNAAN GRAPHIC ORGINIZER COMPARE AND CONTRAST DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS MELALUI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

Ririk Ratnasari

Widyaiswara Bahasa Indonesia, PPPPTK Bahasa, 12640, Jakarta

E-mail : riekjkt@gmail.com

ABSTRAK

Penggunaan *graphic organizer compare and contrast* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa melalui pembelajaran bahasa masih belum banyak digunakan padahal *graphic organizer* merupakan salah satu alat yang efektif untuk melatih daya ktirs siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan *graphic organizer compare and contrast* dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, angket, dan wawancara kepada peserta pelatihan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis siswa meningkat dengan menggunakan *graphic organizer compare and contrast*. Hal itu ditunjukkan melalui hasil tulisan siswa pada KD 4. Siswa dapat memproduksi teks dengan lebih kritis dan komprehensif dibandingkan dengan menulis konvensional. Hasil ini diharapkan dapat dapat terus diimplementasi di dalam pembelajaran di sekolah untuk kompetensi dasar yang lain.

Kata Kunci: *Compare and contrast, keterampilan berpikir kritis, bahasa Indonesia*

PENDAHULUAN

Ide besar itu, berasal dari ruang-ruang kelas kecil di sekolah. Semua ide besar dan kecil dalam sejarah manusia adalah hasil pemikiran kreatif dan rekaan manusia dengan izin Allah. Manusia dianugerahi Allah otak untuk berpikir dan menciptakan berbagai ilmu dan rekaan untuk hidup serta ungkapan syukur pada Sang Maha Pencipta.

Otak memiliki kemampuan luar biasa untuk menyimpan konsep dan informasi yang sama fantastisnya dengan kemampuan untuk menata kembali informasi tersebut dengan cara yang baru untuk menciptakan ide brilian. Semua ide sepanjang sejarah penemuan besar memiliki kesamaan umum, mereka berasal dari buah pemikiran manusia.

Semua peradaban manusia di masa lalu dan sekarang, India, Tiongkok, Mesir, Campa, Eropa, Amerika memiliki kesamaan umum yaitu lingkungan dan

masyarakatnya mempunyai ide kreatif untuk menciptakan penemuan. Tambahan pula, mereka selalu memperbaharui penemuan melalui pendidikan dan kehidupan yang secara konstan selalu meningkatkannya. Budaya, sosial ekonomi dan sistem politik mendukung proses kreatif rakyatnya.

Pertanyaannya, bagaimana ide baru diciptakan? Sederhana saja ide baru hakikatnya adalah kombinasi ide-ide lama, pendidikan dan pembelajaran lah yang mendorong proses kreatif tersebut. Kreativitas sebagai sebuah kemampuan memiliki elemen kemampuan mencipta, melihat alternatif, dan membuat kombinasi atau sintesis baru. Kreatif sebagai sebuah sikap dapat dilihat sebagai sikap terbuka dan menerima perubahan. Dan, kreatif sebagai sebuah proses, ia selalu memperbaiki ide, menyelesaikan masalah dengan cara baru yang lebih mengesankan.

Selain sebagai fitrah, berpikir merupakan upaya awal dalam membuat keputusan. *“We are all natural thinkers: everyone think. “But, not everyone thinks as cerefully and well as they could: really good thinking can not be taken granted”*(Maria Salih: 2019). Berpikir singkat dan praktis tidak dapat memandu kita dalam membuat putusan dengan tepat. Kita bisa saja membuat putusan tanpa berpikir panjang. Artinya, kita memutuskan dengan gegabah. Bisa juga dalam membuat keputusan kita berdasarkan informasi yang sangat terbatas. Akibatnya putusan kita menjadi sempit atau dalam membuat putusan kita tidak menghubungkan informasi penting yang kita miliki dan tidak terorganisasi sehingga putusan yang dihasilkanpun menjadi sempit. Kurangnya kejelasan tentang aspek-aspek penting dalam memecahkan masalah membuat putusan yang diambil menjadi kabur.

Oleh karena itu, kemampuan berpikir terlebih kemampuan berpikir kritis mutlak diperlukan oleh siapapun, terlebih peserta didik yang akan hidup di masa depan, yang bahkan kita pun tidak mampu membayangkan dunia masa depan mereka. Kecakapan abad-21: (1) *critical thinking*; (2) *innovation*; (3) *problem solving*; (4) *communication*; dan (5) *collaboration* mutlak mereka perlukan sebagai keterampilan hidup menyongsong era industri 4.0. Ruang-ruang kelas dengan pembelajaran abad-21 membantu siswa mengembangkan kompetensi yang mereka miliki untuk digunakan di luar kelas, pembelajaran tanpa menghadirkan masalah untuk dipecahkan dan keputusan untuk diambil sama dengan pembelajaran yang kering, tidak ada pemikiran kritis di dalamnya.

Mari kita tengok ruang kelas kita masing-masing sejenak. Apa yang terjadi jika siswa kita hanya belajar? Pasif, fakta-fakta yang disampaikan dalam pembelajaran tidak dapat dipahami, sangat miskin konektivitasnya dengan keseharian

mereka. Lantas, bagaimana yang terjadi kalau siswa hanya diminta untuk berpikir, sudah pasti hasil pemikirannya akan gegabah, dangkal, sempit, dan kabur. Dengan demikian, sudah saatnya guru, sebagai fasilitator, menyatukan proses belajar dan berpikir dalam satu aktivitas pembelajaran yang mendidik. Ajak siswa kita untuk melakukan proses bagaimana berpikir, bukan apa yang dipikirkan? Hal itulah yang akan menjadi dasar *Thinking Based Learning*.

Perhatikan, senarai berikut: menganalisis, mengklasifikasi, membandingkan, mempertentangkan, mencipta, mendeskripsikan, mengelaborasi, mengeksplorasi, menemukan penyebab, memutuskan, mendiagram, mengevaluasi, menggeneralisasi, mengidentifikasi, menginterpretasi, menghakimi, mengamati, memparafrase, memprediksi, memecahkan masalah, memeringkat, mengurutkan, mendukung, menyintesis, menyajikan, memvisualiasi, memberi alasan, memvalidasi, memverifikasi, dan meringkas adalah keterampilan berpikir ? Bukan, itu bukan keterampilan berpikir, itu adalah senarai jenis atau bagian dari berpikir. Lalu bagaimana mereka dioperasionalkan dalam pembelajaran. Ingat, berpikir adalah sebuah proses mental sehingga tidak akan tampak bila tidak diwujudkan dalam sebuah kegiatan.

Jenis-jenis berpikir tersebutlah yang harus digamit dalam pembelajaran agar siswa menjadi terampil berpikir kritis melalui:

I. Generating ideas	II. Clarifying Ideas
A. Alternative Possibilities	A. Analyzing Ideas
1. Multiplicity of ideas	1. Compare and Contrast
2. Varied ideas	2. Classification/Definition
3. New ideas	3. Parts Whole
4. Detailed ideas	4. Sequencing
B. Composition	B. Analyzing Arguments

1. Analogy/metaph or	1. Finding Reasons/Conclusion
	2. Uncovering Assumptions
III. Assessing The Reasonableness of Idea	
A. Assessing Basic Information	
Reliability of Sources/Accuracy of Observation	
B. Inference	
1. Use Evidence	
Casual Explanation /Prediction	
Generalization	
Reasoning by Analogy	
2. Deduction	
Conditional (If...then...)	Reasoning
Categorical (Some...all...)	Reasoning
IV. Complex Thinking Task	
1. Decision Making	
2. Problem Solving	

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan prosedur sbb.



Gambar 1. Fase Penelitian

Langkah-langkah dalam fase penelitian tersebut dilaksanakan melalui kegiatan sbb.

Tabel 1. Fase pelaksanaan penelitian.

Fase	Pengertian	Kegiatan	Yang Terlibat
Fase 1 Penyamaan Konsep	Guru diberikan pemahaman secara teori dan praktik terkait konsep dasar, teknik dan cara menggunakan <i>graphic organizer Compare and Contrast</i>	1. Analisis Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia 2. Penyamaan konsep dalam hal: a) Penyusunan Indikator, b) Model Pembelajaran c) Metode Pembelajaran, d) Media	1. Widyaiswara 2. Kepala Sekolah 3. Guru Kelas X, XI dan XII
Fase 2 Penetapan Desain Pelatihan	Guru melaksanakan pelatihan dengan menggunakan <i>graphic organizer Compare and Contrast</i> dalam rancangan pembelajaran yang telah disiapkan pada fase 1	Guru melakukan aktivitas pelatihan terkait penggunaan <i>graphic organizer Compare and Contrast</i> dalam rancangan pembelajaran yang telah disiapkan pada fase 1	1. Widyaiswara 2. Guru Kelas X, XI dan XII
Fase 3 Pelaksanaan	Guru melaksanakan pembelajaran pada peserta didik sesuai dengan hasil pelatihan	1. Guru melaksanakan pembelajaran pada peserta didik di kelasnya masing-masing sesuai dengan rencana yang telah dihasilkan pada fase 2 2. Mengisi instrumen dan angket dan wawancara setelah pelaksanaan kegiatan.	1. Widyaiswara 2. Guru Kelas X, XI dan XII 3. Peserta Didik Kelas X, XI, dan XII
Fase 4 Analisis Data	Memberikan informasi informasi kepada guru terkait hasil pelaksanaan pembelajaran.	Menganalisis secara kualitatif hasil pelaksanaan pembelajaran berdasarkan hasil pengamatan, pengisian angket, dan wawancara	1. Widyaiswara 2. Guru Kelas X, XI dan XII
Fase 5 Penetapan Hasil dan Tindak Lanjut	Penetapan hasil dilakukan oleh widyaiswara berdasarkan hasil analisis data. Selanjutnya dilakukan tindak lanjut melalui pembinaan yang dilakukan secara kolaboratif oleh guru di dalam MGMP.	1. Guru melaksanakan pembinaan kepada peserta didik 2. Kepala sekolah melakukan pemantauan terhadap pembinaan yang dilakukan oleh guru 3. Widyaiswara dan kepala sekolah melakukan review terhadap pembinaan yang dilakukan.	Yang terlibat sama dengan fase 1

HASIL DAN PEMBAHASAN

Compare and Contrast merupakan salah satu teknik dalam *Thinking Based Writing*. Ada tiga ide dasar atau konsep yang bisa disatukan dalam satu kata kunci, menulis. Pertama **memikirkan** pengetahuan sebelumnya secara mendalam dan cermat, sebagai penghubung, dengan menuliskan merupakan hal penting untuk menghasilkan tulisan yang apik. Kedua, **memikirkan** gagasan yang dalam dan kritis, seperti yang disampaikan oleh Swartz, Costa, Beyer, Reagen, dan Kallick (2007) dengan sebutan “*skillful thinking*”, termasuk di dalamnya melatih keterampilan berpikir dan menggunakan kebiasaan berpikir *habits of mind* yang relevan. Ketiga, konsep yang paling efektif bahwa dengan *skillful thinking* dapat menghasilkan tulisan yang dalam, kritis, dan apik melalui penggunaan “peta tulisan” (*writing map*). Penggunaan “peta tulisan” ini merupakan implementasi *thinking based learning*. Elemen-elemen ini secara bersamaan adalah kunci yang akan membuka pintu bagi pendekatan pembelajaran menulis yang lebih bermakna.

Penggunaan strategi berpikir yang tepat, seperti penggunaan peta pikiran akan menghasilkan tulisan yang lebih kritis dan apik. Salah satunya dengan menggunakan *Compare and Contrast*.

Alih-alih bertanya apa kesamaan dan perbedaan dari dua objek yang akan dibahas, akan lebih bermakna dengan bertanya seberapa mirip kedua objek tersebut dan seberapa beda keduanya? Peta *Compare and Contrast* ini juga akan merangsang pikiran untuk menemukan pola kesamaan dan perbedaannya serta signifikansi dari simpulan yang dihasilkan. Hal tersebut dapat disarikan dari seberapa penting kesamaan dan perbedaannya. Berikut contoh penggunaan *graphic organizer* dalam *Open Compare and Contrasts (CnC)*.

CRITICAL THINKING	How Alike?	CREATIVE THINKING
- Proses mental yang membutuhkan pengetahuan - Melibatkan penggunaan keterampilan mental tertentu - Diarahkan menuju pemecahan masalah - Hasil perilaku dan sikap		
CRITICAL THINKING	How Different? With Regard To	CREATIVE THINKING
Melibatkan pemikiran logis dan penalaran, termasuk keterampilan seperti perbandingan, klasifikasi, pengurutan, penyederhanaan, pola, jalinan, analogi, penalaran deduktif dan induktif, peramalan, perencanaan, hipotesis, dan mengkritisi	Hakikat	Melibatkan menciptakan sesuatu yang baru atau asli, melibatkan keterampilan fleksibilitas, orisinalitas, kefasihan, elaborasi, <i>brainstorming</i> , modifikasi, citra, pemikiran asosiatif, daftar atribut, berpikir <i>what-if</i> , serta hubungan yang kuat
Kejelasan, keakuratan, ketepatan, relevansi, kedalaman, kefasihan, logika	Standar Berpikir	Kelancaran, fleksibilitas, ciri keaslian
CRITICAL THINKING	How Different? With Regard To	CREATIVE THINKING
Berpikir kritis-linier dan berseri (berurutan), lebih terstruktur, lebih rasional dan analitis, lebih berorientasi kepada tujuan	Teknik Pemecahan Masalah	Berpikir kreatif-holistik dan paralel, lebih intuitif (bisikan kalbu) dan emosional, lebih kreatif, lebih visual, dan lebih kinestetik
Berpikir lebih banyak menggunakan otak kiri (logis dan rasional)	Aktivitas Otak	Berpikir lebih banyak menggunakan otak kanan (ide dan imajinasi)
Konsep hasil analisis	Hasil	Kreativitas untuk pengambilan keputusan
- Mudah memahami sudut pandang orang lain - Sering menemukan peluang baru - Meminimalisir salah persepsi - Terhindar dari penipuan, manipulasi, pembohongan, dan penyesatan	Tujuan/Manfaat	- Membuka kemungkinan-kemungkinan yang akan terjadi pada masa depan - Memudahkan kita untuk melihat dan menciptakan peluang - Pergaulan yang luas - Pandai menghargai orang lain
PATTERNS OF SIGNIFICANT SIMILARITIES AND DIFFERENCES: Hakikat, standar berpikir, teknik pemecahan masalah, aktivitas otak, dan hasil manfaat		
CONCLUSION OR INTERPRETATION: <i>Critical thinking</i> dan <i>creative thinking</i> merupakan aktivitas mental yang memiliki hakikat, standar berpikir, teknik pemecahan masalah, aktivitas otak, dan hasil manfaat yang berbeda, tetapi keduanya sama-sama membutuhkan pengetahuan untuk pemecahan masalah serta menjadi perilaku dan sikap		

Gambar 2 : Hasil *Compare and Contrast*

Selanjutnya dari *graphic organizer* tersebut dapat dikembangkan menjadi sebuah tulisan kritis tentang topik yang telah dipetakan dengan mengembangkan ke dalam paragraf

Paragraf 1- Berisi pengenalan topik

- Kalimat 1: Tuliskan simpulan atau interpretasi dari *graphic organizer*, sebaiknya mencakup dua hal yang telah dibandingkan

- Kalimat 2: Tulis kalimat yang mengelaborasi topik yang ditulis
- Kalimat 3: Kalimat terakhir harus menghubungkan dua hal yang telah dibandingkan baik persamaan maupun perbedaannya.

Paragraf-2 Berisi penjelasan tentang persamaan dua hal yang telah dipetakan. Sebelum mengembangkan bagian ini, perlu dipilih tiga hal terbaik dari grafis yang telah dihasilkan. Beri penanda tiga terbaik dari nomor 1 s.d. 3

- Kalimat 1: Kalimat topik yang berisi persamaan
- Kalimat 2&3: Tuliskan ke dalam kalimat pernyataan dua hal terpenting yang merupakan bagian persamaan yang telah kamu pilih. Sertai dengan contoh persamaan terhadap dua hal yang telah dibandingkan.
- Kalimat 4&5: Tuliskan ke dalam kalimat berikutnya bagian yang kurang penting dari persamaan yang telah dipetakan. Elaborasi kalimat perbandingan dengan kesamaan dua hal yang telah dibandingkan.
- Kalimat 6&7: Tuliskan kembali persamaan yang paling penting, elaborasikan dengan dua hal yang telah dibandingkan.

Paragraf-3 Berisi perbedaan

Pilih dari tiga kategori terbaik dari daftar *With Regard To* dan pilih tiga terbaik dari nomor 1 s.d.3.

- Kalimat 1: Kalimat ini merupakan kalimat transisi dari dua paragraf karena itu seharusnya menghubungkan antara kalimat terakhir di paragraf kedua dengan topik pada paragraf ketiga. Contoh meskipun...dan...memiliki kesamaan, keduanya juga memiliki persamaan.

- Kalimat 2&3: Kembangkan dari katagori penting yang kedua, sertai dengan contoh dalam pengembangan kalimatnya
 - Kalimat 4&5: Kembangkan katagori penting ketiga, sertai dengan contoh dalam pengembangan kalimatnya.
 - Kalimat 6&7: Buat kalimat menggunakan katagori paling penting. Kemudian, sampaikan bagaimana katagori setiap perbedaan. Dapat pula ditambahkan dengan kalimat contoh yang lebih spesifik.
- c. Mengembalikan pertanyaan kepada siswa—Bagaimana menurutmu?
 - d. Mengajukan pertanyaan pendukung—Saya ingin tahu apakah...?
 - e. Mengajukan beberapa pilihan—Mungkin kita bisa...?
4. Siapkan *graphic organizer* CnC, tuliskan kedua judul LHO yang dibaca siswa.
 5. Mintalah siswa *mengisi graphic organizer* tersebut dengan analisisnya.
 6. Minta siswa mengonstruksi LHO berdasarkan *graphic organizer* yang dibuat dengan memerhatikan aspek isi dan kebahasaan.

Paragraf-4 Simpulan

Kalimat 1,2,3. Sampaikan simpulan yang menarik untuk pembaca.

Open Compare and Contrast ini dapat diimplementasikan untuk beberapa Kompetensi Dasar. Contoh dalam pembelajaran bahasa Indonesia Kelas XI pada KD 3.2 dan 4.2 yaitu “Menganalisis isi dan aspek kebahasaan dari minimal dua teks laporan hasil observasi” dan “Mengonstruksikan teks laporan hasil observasi dengan memerhatikan isi dan aspek kebahasaan baik lisan maupun tulis. “Berikut rancangan pembelajaran sederhana menggunakan CnC.

1. Siapkan dua teks Laporan Hasil Observasi (LHO) dengan tema yang sama. Contoh teks LHO tentang pemilu yang berasal dari media cetak dan siapkan LHO tentang pemilu dari rekaman media elektronik.
2. Siapkan pengetahuan awal siswa dengan melakukan curah pendapat, siapkan stimulus yang memancing keingintahuan siswa.
3. Respons pertanyaan siswa dengan kritis misal dengan cara:
 - a. Menganalisis pertanyaan –Apa yang kamu maksud....?
 - b. Memparafrase pertanyaan – Apa kamu mengatakan...?

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa *graphic organizer* CnC dapat mengasah keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini dapat mengantarkan peserta didik menjadi inovator, *problem solver*, dan *exellent decision makers* karena kesuksesan hanya dimiliki oleh mereka yang tahu bagaimana berpikir dan menyelesaikan masalah-masalah dengan cara yang prediktif, analitis dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

Reagen, Rebecca.2007. *Cognitive Composition: Thinking Based Writing*, ACSD.org.

Salih, Maria, 2019, *Thinking Based Leaning*, University Malaya, UMCCed.

Swartz, B., Kiser, M., & Reagan, R., 1999, *Teaching Critical and Creative Thinking in Language Arts: Infusion Lessons Grades 5 and 6*, Pacific Grove, CA: Critical Thinking Books and Software.

Swartz, R., Costa, A., Byer,B. Reagan, R.& Kallick, B. 2007, *Thinking Based Learning*. Boston, MA: Christopher-Gordon Publisher.

CEKERMILEA (CERITA KREATIF MILENIAL) VERSI YOUTUBE GUNA MENANAMKAN PENDIDIKAN KARAKTER BAGI SISWA SEKOLAH DASAR

Fatia Nur Azizah

**Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas
Negeri Semarang, 50181, Semarang**
E-mail : e-mail fatianur58@gmail.com

ABSTRAK

Era digital semakin menguasai dunia tak terkecuali Indonesia. Pada masa inilah rawan terjadi pemerosotan moral pada generasi bangsa. Pendidikan karakter merupakan hal yang perlu menjadi sorotan utama di Indonesia. Namun pada kenyataannya, pendidikan karakter dirasa belum mencapai hasil yang maksimal dalam penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu cara yang efektif yaitu melalui CEKERMILEA (Cerita Kreatif Milenial) versi Youtube. Melalui model CEKERMILEA versi Youtube dapat menumbuhkan karakter kreatif, tanggung jawab, keterbukaan, dan santun. Berdasarkan hasil analisis SWOT menyatakan bahwa model CEKERMILEA versi Youtube efektif untuk diterapkan di sekolah dasar. Metode penulisan dalam karya tulis ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bersumber dari buku maupun hasil penelitian yang relevan. Penerapan CEKERMILEA versi Youtube diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidik dan generasi bangsa di era digital.

Kata Kunci: *Cerita Kreatif Milenial, Youtube, Karakter, Siswa Sekolah Dasar*

PENDAHULUAN

Era digital semakin menguasai dunia tak terkecuali Indonesia. Pada masa inilah rawan terjadi pemerosotan moral terutama bagi generasi bangsa yang tengah dimabuk virus *gaget*. Pendidikan karakter merupakan hal yang perlu menjadi sorotan utama di Indonesia. Karena negara maju bukan dilihat dari sumber daya alamnya yang melimpah melainkan yang memiliki karakter terpuji seperti jujur, tanggung jawab, santun dan lain-lain. Berbagai hal dapat terjadi akibat kurangnya pendidikan karakter yang diterima oleh siswa. salah satu dari sekian contoh nyata yang sedang viral saat ini yakni kasus anak yang tanpa rasah bersalah menginjak kepala ibunya sendiri.

Dalam hal ini peran pemerintah sebagai penyelenggara jalannya roda pemerintahan negara sangat diperlukan.

Pada tahun 2017, Presiden Joko Widodo telah menandatangani Perpres Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter. Dalam perpres ini diharapkan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) mampu memperkuat karakter peserta didik melalui harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olah raga dengan pelibatan dan kerja sama antara satuan pendidikan, keluarga, dan masyarakat sebagai bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM). Selain itu, Undang-undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, Bab II pasal 3 dikatakan bahwa Pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi pendidikan agar menjadi manusia yang

beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Namun pada kenyataannya, pendidikan karakter dirasa belum mencapai hasil yang maksimal dalam penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan Data Transparency International Indonesia (TII) menyebutkan skor Corruption Perception Index (CPI) 2018 mengalami kenaikan. Berdasarkan skor CPI, Indonesia berada di peringkat 89 dengan angka 38. Sebagai penyandang negara terkorup ke-89 secara gamblang bahwa terjadi degradasi moral yang sangat serius di Indonesia.

Di tengah perkembangan teknologi, informasi, dan derasnya arus globalisasi saat ini perlu adanya model pembelajaran yang efektif, menarik dan menyenangkan guna mendorong tercapainya pendidikan karakter di era digital saat ini. Seperti pendapat Zuhriyah (2007:46) bahwa dalam penanaman nilai dan pembentukan karakter, suasana belajar, suasana bermain, pembiasaan hidup baik dan teratur yang ada pada anak hendaklah lebih didukung dan semakin dikukuhkan. Anak harus diajak untuk melihat dan mengalami hidup bersama yang baik dan menyenangkan. Sehingga manusia tidak dikendalikan oleh teknologi namun manusialah yang mampu mengendalikan dan memanfaatkan teknologi secara bijak.

Oleh sebab itu, penulis berniat menerapkan “CEKERMILEA (CERITA KREATIF MILENIAL) VERSI YOUTUBE GUNA MENANAMKAN PENDIDIKAN KARAKTER BAGI SISWA SEKOLAH DASAR”. Hal tersebut bertujuan untuk menanamkan pendidikan karakter kepada siswa sekolah dasar dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan. Selain itu, CEKERMILEA bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidik dan generasi bangsa khususnya peserta didik

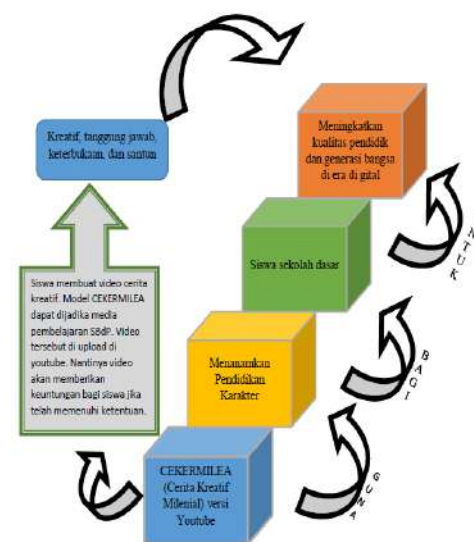
sekolah dasar di era digital sehingga mampu memanfaatkan teknologi secara bijaksana.

METODE PENELITIAN

Penulisan artikel ini menggunakan metode studi pustaka yang didasarkan atas hasil studi terhadap berbagai literatur berupa jurnal, buku, catatan, atau laporan hasil penelitian sebelumnya yang telah teruji validitasnya, berhubungan satu sama lain, relevan dengan kajian tulisan serta mendukung uraian atau analisis pembahasan.

Setelah data terkumpul, dilakukan pengolahan data secara sistematis dan logis menggunakan teknik analisis deskriptif argumentatif dengan tulisan bersifat deskriptif, menganalisis potensi CEKERMILEA (Cerita Kreatif Milenial) versi Youtube bagi siswa Sekolah Dasar sebagai upaya meningkatkan kualitas pendidik dan generasi bangsa di era digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

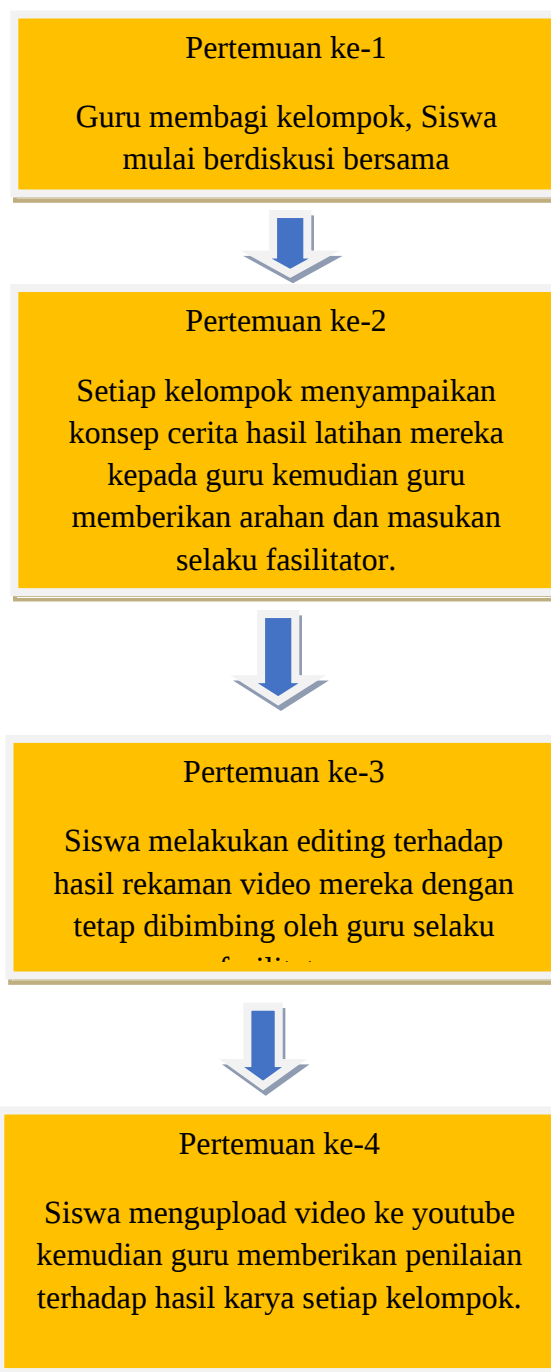


"Skema 1. CEKERMILEA (Cerita Kreatif Milenial versi Youtube.)"

CEKERMILEA (CERITA KREATIF MILENIAL)

CEKERMILEA merupakan konsep baru terobosan penulis guna mempermudah proses pembelajaran terutama pendidikan penanaman karakter pada siswa sekolah dasar. CEKERMILEA adalah Cerita Kreatif Milenial. Maksud dari Cerita Kreatif Milenial adalah suatu tuturan tentang suatu hal atau peristiwa yang muncul berdasarkan ide kreatif siswa kemudian diekspresikan menggunakan media youtube sebagai salah satu media sosial yang potensial dan berkaitan erat dengan generasi milenial saat ini. Model CEKERMILEA dapat digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran SBdP (Seni Budaya dan Prakarya) yang kemudian nantinya dapat dihubungkan dengan mata pelajaran lain seperti, Ilmu Pengetahuan Sosial tentang keberagaman, Pendidikan Agama Islam tentang akhlakul karimah, dan lain-lain. Karakteristik siswa sekolah dasar yang senang bermain, senang bergerak, dan senang bekerja dalam kelompok menjadikan model CEKERMILEA tepat diaplikasikan pada siswa sekolah dasar. Sehingga selain melatih siswa untuk berfikir lebih dari biasanya atau kreatif, model CEKERMILEA ini dapat menjadi model yang efektif untuk menanamkan karakter yang baik pada siswa karena siswa dilatih untuk bekerja dalam tim dengan harapan mereka dapat belajar untuk saling menghargai atas perbedaan yang ada diantara mereka.

Pengelola CEKERMILEA versi Youtube adalah guru kelas yang berperan sebagai fasilitator untuk membimbing dan mengarahkan siswa dalam proses pembuatan video CEKERMILEA. Selain guru peran orang tua di rumah sangat diperlukan dalam memotivasi dan mengawasi anaknya mengingat pembuatan video CEKERMILEA ini nanti berkaitan dengan youtube yang merupakan media sosial yang harus digunakan dengan bijak. Berikut adalah bagan pelaksanaan model CEKERMILEA versi Youtube.



Bagan 1. Proses Pelaksanaan Pembuatan Model CEKERMILEA versi Youtube

Kerjasama yang baik dan selaras antar anggota kelompok dapat menunjang hasil video yang maksimal. Komunikasi yang baik antara guru dan siswa, orangtua dan anaknya juga memiliki andil yang besar dalam mendorong suksesnya model CEKERMILEA versi Youtube sehingga dapat menjadi alternatif yang efektif dalam

menanamkan pendidikan karakter pada anak sejak dini. Jika video CEKERMILEA versi youtube ini mendapat respon dan antusias yang baik dari *viewer* maka dapat memberikan keuntungan bagi siswa berupa uang yang dapat mereka manfaatkan untuk keperluan pendidikan.

Berdasarkan paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa CEKERMILEA (Cerita Kreatif Milenial) adalah model inovatif yang efektif untuk menanamkan pendidikan karakter pada anak sejak dini sehingga mampu meningkatkan kualitas pendidik dan generasi bangsa Indonesia di tengah derasnya arus digital saat ini.

Tujuan CEKERMILEA adalah untuk menanamkan pendidikan karakter pada siswa sejak dini dengan cara yang menarik dan tidak membosankan. Selain itu, CEKERMILEA bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia ditengah arus digitalisasi yang rawan meninabobokan seluruh lapisan masyarakat, dengan cara menggali potensi Sumber Daya Manusia untuk menggunakan sosial media secara bijak.

KARAKTER YANG DITUMBUHKAN MELALUI CEKERMILEA

CEKERMILEA dapat menumbuhkan karakter Kreatif, Tanggung Jawab, Keterbukaan, dan Santun.

a. Kreatif

Karakter kreatif siswa akan terasah sehingga dapat menghasilkan karya video CEKERMILEA yang baru dan berbeda sesuai kreativitas siswa masing-masing.

b. Tanggung Jawab

Tanggung jawab adalah melaksanakan tugas dengan sungguh-sungguh dari orang lain atau diri sendiri hingga selesai atau sanggup menanggung resiko dari apa yang telah dikerjakan atau diperbuat (Surono (ed), t.th: 16). Dengan adanya tugas membuat CEKERMILEA versi Youtube ini

siswa di tuntut untuk memiliki rasa tanggung jawab untuk menyelesaikan projek nya.
c.Keterbukaan

Keterbukaan berasal dari kata terbuka, artinya tidak tertutup, tersingkap, tidak dirahasiakan (Pusat Bahasa Depdiknas, 2002: 171). Proses pembuatan CEKERMILEA versi Youtube mampu menjadikan siswa terbuka untuk bergaul dengan sesama dan tidak individualis.

d. Santun

Santun merupakan perilaku seseorang yang menjunjung tinggi nilai-nilai menghormati, menghargai, tidak sombong dan berakhlak mulia. Melalui penerapan CEKERMILEA versi Youtube dapat menjadi langkah efektif guna membiasakan siswa bersikap sopan santun dan tidak kasar terhadap guru dan orang tua nya karena mereka akan selalu belajar menerima masukan serta arahan dari guru dan orang tua.

KEEFEKTIFAN CEKERMILEA DI SEKOLAH DASAR

Keefektifan CEKERMILEA di sekolah dasar dapat dilihat melalui analisis SWOT sebagai berikut.

a. *Strength* (Kekuatan)

- CEKERMILEA sebagai alternatif efektif guna menanamkan pendidikan karakter pada siswa sejak dini.
- CEKERMILEA dapat digunakan sebagai media pembelajaran SBdP (Seni Budaya dan Prakarya) yang menarik dan menyenangkan.
- Menumbuhkan karakter kreatif, tanggung jawab, keterbukaan dan santun.
- Mengatasi permasalahan kenakalan remaja di Indonesia.

- b. *Weaknesses* (Kelemahan)
- Proses pelaksanaan CEKERMILEA yang cukup lama. Pelaksanaan CEKERMILEA cukup lama karena membutuhkan persiapan dan latihan yang cukup lama. Proses pembuatan video CEKERMILEA yang kurang lebih memakan waktu empat kali pertemuan menjadikan proses pembuatan video CEKERMILEA tidak dapat dilaksanakan secara cepat.
- c. *Opportunities* (Peluang)
- Memberikan keuntungan kepada siswa jika video CEKERMILEA telah memenuhi syarat banyaknya viewer dan subscriber.
- d. *Threats* (Ancaman)
- Penggunaan media sosial youtube sebagai sarana untuk mempromosikan video CEKERMILEA yang rawan terhadap ancaman dampak negatif. Oleh sebab itu, perlu adanya pengawasan serta bimbingan dari guru dan orang tua agar tidak disalahgunakan.
 - Kualitas gambar dan suara dari video yang harus mampu bersaing dengan youtuber lain. Karena youtuber yang memiliki kualitas video yang lebih bagus kebanyakan jumlah penontonya dan penghasilannya jauh lebih besar dan jumlah pengunjungnya juga banyak sekali.

SIMPULAN

CEKERMILEA merupakan model baru untuk menanamkan pendidikan karakter sejak dini pada siswa sekolah dasar dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran pada muatan pembelajaran SBdP. Proses pembuatan video CEKERMILEA yaitu siswa menentukan

konsep cerita, siswa menyampaikan konsep cerita kepada guru, proses pengeditan video, dan penilaian oleh guru. Karakter yang ditumbuhkan melalui CEKERMILEA yaitu kreatif, tanggung jawab, keterbukaan, dan santun. Menurut analisis SWOT, CEKERMILEA efektif untuk diterapkan di Sekolah Dasar. Penerapan CEKERMILEA diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidik dan generasi bangsa di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

Depdiknas, 2003, Undang-Undang No. 20 tahun 2003, Sistem Pendidikan Nasional, www.depdiknas.go.id

Handoyo, Eko. 2013. *Pendidikan AntiKorupsi*. Yogyakarta : Penerbit Ombak.

Haryati, S. (2017). Pendidikan Karakter dalam Kurikulum 2013. *Tersedia secara online di: <http://lib.untidar.ac.id/wp-content/uploads>*.

Humas Sekretariat Kabinet Republik Indonesia. 2017. *Inilah Materi Perpres No. 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter*. [online]. (<https://setkab.go.id/inilah-materi-perpres-no-87-tahun-2017-tentang-penguatan-pendidikan-karakter/> diakses pada Senin, 19 Agustus 2019 pukul 18.48 WIB).

Jahroh, W. S., & Sutarna, N. (2016, August). Pendidikan Karakter Sebagai Upaya Mengatasi Degradasi Moral. In *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*.

Negeri, G. S., Samigaluh, K. P., & Antoro, Y. S. D. (2010). Pembudayaan sikap sopan santun di rumah dan di sekolah sebagai upaya untuk meningkatkan karakter siswa.

diakses pada Jum'at, 23 Agustus 2019
pukul 14.40 WIB).

Sugiyanto. 2018. *KARAKTERISTIK ANAK
USIA SD*. [online]. (Karakteristik Siswa
SD.pdf diakses pada Kamis, 21 Februari
2019 pukul 13.56 WIB).

INOVASI BUKU SEJARAH BERBASIS AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DASAR (IBUJARI DILAN DASAR)

Aisya Puspa Anggita

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang

Email: aisyaanggita7666@gmail.com

ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan wahana penyalur pesan dan informasi belajar, khususnya pada tingkat Sekolah Dasar. Media pembelajaran yang dirancang secara baik akan sangat membantu peserta didik dalam mencerna dan memahami materi pelajaran. Di era globalisasi dan informasi ini, perkembangan media pembelajaran juga semakin maju. Penggunaan Teknologi Informasi (TI) sebagai media pembelajaran merupakan salah satu tuntutan. Salah satu media pembelajaran yang berbasis TI ialah penggunaan buku Augmented Reality sebagai media pembelajaran Sejarah.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Perkembangan IPTEK, Pendidikan, Sekolah Dasar.*

PENDAHULUAN

Dalam sebuah penelitian yang dilakukan oleh We Are Social dan Hootsuite, mengungkapkan bahwa setidaknya kini ada 130 juta masyarakat Indonesia yang aktif di bidang digital, ini berarti sekitar 48% atau bisa dibilang bahwa setengah dari penduduk Indonesia telah mencicipi dampak dari adanya teknologi, salah satunya adalah *smart phone*. Tak heran jika Indonesia dijadikan sebagai *digital marketing* (pasar digital) karena jumlah penduduk yang banyak sehingga dapat menjadi sasaran empuk oleh para pelaku jasa digital untuk meraup keuntungan. Disamping itu, jumlah waktu yang dihabiskan oleh masyarakat Indonesia dalam menggunakan *smart phone* media kurang lebih adalah 8 jam 51 menit. Kita tentu tidak tahu siapa saja mencicipi *smartphone*, bisa jadi banyak anak usia sekolah dasar yang kurang pengawasan dari orang tua dan mengakibatkan mereka menjadi kecanduan bermain gadget. Hal itu sendiri dapat menimbulkan dampak negatif, seperti

hilangnya konsentrasi anak, anak menjadi tipikal orang yang egois, anak sukar bersosialisasi dan beradaptasi di lingkungan. Tak hanya itu, anak juga akan mengabaikan tugas-tugas sekolah, dan lebih asyik bermain gadget.

Faktanya, pemberian buku pelajaran hanya menjadi tumpukan yang berdebu dan jarang disentuh oleh anak, contoh saja ketika anak diberi buku Tematik yang terdapat ulasan mengenai materi sejarah pasti hanya dibuka ketika mereka berada disekolah guna menghindari amarah guru selebihnya dibiarkan saja dirumahnya dan ia sibuk dengan gadgetnya. Sangat miris memang, tetapi itulah fakta yang ada. Untuk itulah diperlukan inovasi tepat sasaran agar anak mau membuka bukunya tanpa paksaan serta pembelajaran di kelas menjadi aktif dan interaktif.

Sesuai Permendikbud no. 20 tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan, Proses Pembelajaran pada satuan pendidikan salah satunya diselenggarakan

dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Untuk itulah dibutuhkan media belajar yang *up to date* dan mengikuti perkembangan zaman, siap tidak siap kita sebagai guru harus siap mengikuti tantangan abad 21 yaitu digitalisasi pendidikan, salah satu langkah yang bisa diambil adalah dengan menggunakan alat digital sebagai media belajar.

Dalam rangka memenuhi media belajar, guru dituntut lebih kreatif dalam mencari media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak millenial zaman sekarang. Sejalan dengan itu, tuntutan Kurikulum 2013 sesuai dengan kelas dan materi Sejarah sudah harus diterima oleh anak.

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 ini berarti bahwa materi yang dibahas dalam bahan ajar harus nyata dan dekat dengan siswa, dekat secara fisik maupun dekat secara psikis. Dekat secara fisik berarti 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).

Dari fakta dan permasalahan di atas, penulis tertarik untuk mencari solusi dan mendalaminya dengan suatu alternatif menggunakan media yang lebih menarik, salah satunya adalah memanfaatkan media 3 dimensi sebagai media pembelajaran.

Mengapa Sejarah?

Pelajaran sejarah adalah bagian dari upaya pelestarian budaya dan nilai-nilai bangsa. Selain itu Sejarah juga merupakan salah satu pelajaran yang minim dengan media pembelajaran, apalagi di Sekolah Dasar kebanyakan Guru hanya menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan materi dibantu dengan dibantu media pembelajaran LCD, sementara itu kelemahan dari metode ceramah adalah siswa cenderung pasif, komunikasi antara guru dan siswa berlangsung satu arah, siswa cepat bosan. Selain metode ceramah penyampaian materi Sejarah juga bisa menggunakan metode pariwisata kelebihan dari metode ini adalah dapat melihat objek kajian secara langsung misalnya melihat candi, akan tetapi kelemahan dari metode ini adalah membutuhkan biaya yang cukup besar. dan kurang efisien bila diterapkan pada siswa sekolah dasar

Untuk itulah adanya pemanfaatan media pembelajaran 3 dimensi di era millenial dapat menjadi salah satu alternatif dalam kegiatan belajar-mengajar pada tingkat dasar. Berangkat dari berbagai permasalahan yang ada, maka penulis memiliki sebuah gagasan yaitu “**INOVASI BUKU SEJARAH BERBASIS AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DASAR (IBUJARI DILAN DASAR)**” untuk dapat menjawab tantangan pendidikan global di era digitalisasi abad 21.

METODE PENELITIAN

Menggambarkan pemanfaatan Teknologi Informasi media pembelajara mata pelajaran Sejarah pada tingkat dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan merupakan salah satu usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan. Oleh karena itu

pendidikan diharapkan benar-benar diarahkan untuk menjadikan peserta didik mampu mencapai proses pendewasaan dan kemandirian. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah berpengaruh terhadap penggunaan alat-alat bantu mengajar di sekolah-sekolah dan lembaga-lembaga pendidikan lainnya. Guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, perlu dikembangkan berbagai model pembelajaran yang kreatif dan inovatif dan sesuai dengan perkembangan zaman. Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran tidak terkesan kurang menarik, monoton dan membosankan sehingga akan menghambat terjadinya *transfer of knowledge*.

Oleh karena itu peran media dalam proses pembelajaran menjadi penting karena akan menjadikan proses pembelajaran tersebut menjadi lebih bervariasi dan tidak membosankan.

“INOVASI BUKU SEJARAH BERBASIS AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DASAR (IBUJARI DILAN DASAR)” bekerja berdasarkan deteksi citra, dan citra yang digunakan adalah marker. Prinsip kerjanya adalah kamera yang telah dikalibrasi akan mendeteksi marker yang diberikan di buku, kemudian setelah mengenali dan menandai pola marker, webcam akan melakukan perhitungan apakah marker sesuai dengan database yang dimiliki. Bila tidak, maka informasi marker tidak akan diolah, tetapi bila sesuai maka informasi marker akan digunakan untuk me-render dan menampilkan objek 3D atau animasi yang telah dibuat sebelumnya. Seperti gambar di bawah ini :



Kesiapan Guru

Bagi guru yang masih muda, penggunaan IBUJARI DILAN sebagai media pembelajaran merupakan salah satu hal yang sederhana dalam kegiatan belajar-mengajar di dalam kelas. akan tetapi persoalan yang muncul adalah bagaimana kesiapan guru yang sudah lanjut usia?

Nah, penggunaan media belajar IBUJARI DILAN tidak rumit, cukup sederhana. Bahkan guru yang sudah lanjut usia bisa menggunakan, karena media pembelajaran ini hanya memerlukan buku yang sudah ada markernya dan juga smartphone. Faktanya, guru yang sudah lanjut usia sekarang handal dalam menggunakan smartphone. Karena dalam menghadapi perkembangan teknologi, semua guru harus melek teknologi.

Penggunaan smartphone di kalangan guru juga merupakan salah satu gebrakan dari pemerintah, salah satunya dalam membuat dan mengembangkan kurikulum 2013 guru dibekali dengan kesiapan melek teknologi abad 21.

Dengan adanya media pembelajaran IBUJARI DILAN tentunya dari pihak sekolah juga memerlukan sarana dan prasarana untuk mendukung keefektifan penggunaan media belajar ini.

Tak perlu menggunakan lab khusus, karena penggunaan media belajar ini dapat dilakukan didalam kelas dengan menggunakan smartphone pribadi siswa/smartphone sekolah. Faktanya anak-anak sekolah dasar sering membawa smartphone mereka ke sekolah. Dari hasil wawancara di lapangan penulis mendapati bahwa siswa yang membawa smartphone ke sekolah atas izin dari orang tua, dari hasil wawancara oleh beberapa orang tua siswa mereka beralasan jika mereka sibuk dan untuk memberitahu orang tua tentang jam kepulangan dari siswa itu sendiri. Selain itu, orang tua siswa juga mengajarkan sikap bertanggung jawab sejak dini terhadap siswa sejak dini, tentunya smartphone yang digunakan siswa bukan smartphone yang mahal, tetapi bisa untuk komunikasi.

Dalam hal ini, dari pihak sekolah dapat memanajemen waktu penggunaan smartphone agar tidak berlebihan pada siswa sekolah dasar. Seperti penggunaan smartphone hanya untuk kegiatan belajar-mengajar di kelas, tentunya dengan pengawasan dari guru

SIMPULAN

Media pembelajaran dapat merupakan wahana penyalur pesan dan informasi belajar. Media belajar yang dirancang secara baik akan sangat membantu peserta didik dalam mencerna dan memahami materi pelajaran.

Di era digitalisasi ini, perkembangan media pembelajaran juga harus berkembang dan *up to date*. Agar peserta didik dan guru melek teknologi dalam memberi dan mencari ilmu dan juga memanfaatkan teknologi agar tidak sia-sia dan disalah gunakan oleh siswa.

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi juga tidak harus yang rumit dan memakan biaya yang banyak, karena hanya melalui buku dan smartphone, pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

Andriani, Dwi Esti. 2010. *Mengembangkan Profesionalitas Guru Abad 21 Melalui Program Pembimbingan Yang Efektif*. Jurnal Manajemen Pendidikan: Universitas Negeri Yogyakarta.

Efendi, Muhammad Yusuf. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Augmented Reality Card (Arc) Candi-Candi Masa Singhasari Berbasis Unity3D pada Pokok Materi Peninggalan Kerajaan Singhasari untuk Peserta Didik Kelas X KPR1 SMK Negeri 11 Malang*. Ejournal: Universitas Negeri Malang

Ibda, Fatimah. 2015. *Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget*. Jurnal Ar-Rainy: UIN Ar-Rainy.

Muhson, Ali. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. ejournal uny: Universitas Negeri Yogyakarta.

Putri, Nadya. 2013. *Efektifitas Penggunaan Media Video Untuk Meningkatkan Pengenalan Alat Musik Daerah Pada Pembelajaran IPS Bagi Anak Tunagrahita Ringandi SDLB 20 Kota Solok*. Ejournal unp: Universitas Negeri Padang.

Permendikbud no. 20 tahun 2016

Winaputra, Udin, dkk. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Universitas Terbuka

IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER PADA PESERTA DIDIK MELALUI PROGRAM UNGGULAN DI SEKOLAH DASAR UNGGULAN TERPADU BUMI KARTINI KABUPATEN JEPARA

Husni Mubarak¹ dan Faidlussalam²

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, UNISNU, 592630, Jepara

²Perbankan Syariah, UNISNU, 592630, Jepara

E-mail : Husniaghata00@gmail.com

ABSTRAK

Pendidikan merupakan suatu upaya sadar untuk mengembangkan potensi peserta didik secara optimal. Pendidikan karakter, yaitu; membentuk pribadi anak, supaya menjadi manusia yang baik, warga masyarakat, dan warganegara yang baik, sehingga mampu mengantisipasi gejala krisis moral dan berperan dalam rangka pembinaan generasi muda. Sekolah Dasar Unggulan Terpadu Bumi Kartini Jepara memiliki program unggulan dalam membangun karakter peserta didik. Program merupakan sebuah program yang ada di sekolah dan dijadikan sebagai sebuah keunggulan dari sekolah tersebut dan sebagai ciri khas yang membedakan dengan sekolah-sekolah lainnya. Melalui Berbagai Program Unggulan, SD UT Bumi Kartini Jepara mampu mencetak peserta didik berkarakter yang berprestasi baik dibidang akademis maupun non akademis. Lingkungan belajar yang baik yang didukung sarana dan prasarana membuat peserta didik berkembang dengan baik dalam mengembangkan bakat dan minat dalam sekolah. Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengkaji secara mendalam penerapan pendidikan karakter melalui program unggulan yang ada di SD UT Bumi Kartini Jepara. Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif yang sifatnya deskriptif. Subjek penelitian ada tiga yaitu Kepala Sekolah, Guru Kelas dan Peserta Didik Sekolah Dasar Bumi Kartini Jepara. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan Teknik *Purposive Sampling*. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian antara lain observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah analisis Interaktif dari Milles dan Heberman yaitu reduksi data, penyajian data dan kesimpulan.

Kata kunci: Pendidikan Karakter, Program Unggulan, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Kemdiknas (2010a: 9-10) menyebutkan terdapat 18 nilai dalam

pendidikan karakter bangsa untuk dikembangkan dalam pembentukan kepribadian peserta didik. Nilai-nilai karakter bangsa untuk pembentukan kepribadian peserta didik. Nilai-nilai karakter bangsa untuk pembentukan kepribadian peserta didik anatara lain: Religious, kejujuran, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai,

gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab.

Pendidikan yang diterapkan di lingkungan sekolah dimaksudkan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional sebagaimana yang ditegaskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab II Pasal 3 yaitu: “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab”.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Nuning Yulistika mengenai Implementasi Program Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar Islam Terpadu Darul Muttaqien Parung-Bogor menyimpulkan bahwa Pelaksanaan pembiasaan pendidikan karakter di SDIT Darul Muttaqien pelaksanaannya dilakukan secara menyeluruh, mulai dari kegiatan siswa sehari-hari maupun kegiatan yang sudah terprogram seperti kegiatan pembelajaran formal di sekolah (kelas) dan kegiatan ekstrakurikuler. Dalam proses pelaksanaan pendidikan karakter baik Kepala Sekolah, Guru serta seluruh stakeholder yang ada di SDIT Darul Muttaqien-Parung Bogor telah memberikan keteladanan, teguran, nasehat, sertamemberikan pengarahan kepada siswa agar siswa lebih bisa menyerap dan menyadari kesalahannya, terutama untuk perubahan karakter yang

lebih baik dalam dirinya.

Berdasarkan hasil penelitian dari Muhammad Najib dapat disimpulkan bahwa: Dalam pelaksanaan program unggulan yang terdiri dari program agama

yaitu program tahfidz qur'an, program qiro'atul kutub, dan program umum KSM ternyata mengajarkan nilai-nilai karakter yang saling melengkapi. Program agama mengajarkan nilai religius, disiplin, mandiri, jujur, dan tanggung jawab. Program umum mengajarkan kerja keras dan menghargai prestasi. Penanaman nilai-nilai karakter pada program unggulan ditanamkan secara implisit dan eksplisit yang terintegrasi dalam pembelajaran.

Program Unggulan merupakan sebuah program yang ada di sekolah dan dijadikan sebagai sebuah keunggulan dari sekolah tersebut dan sebagai ciri khas yang membedakan dengan sekolah-sekolah lainnya. Program unggulan juga

sebagai program yang digunakan untuk meningkatkan prestasi peserta didik dan sekolah.

Sejalan dengan uraian diatas, penulis akan mengkaji mengenai pelaksanaan pendidikan karakter melalui Program Unggulan dengan fokus tingkatan sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif yang sifatnya deskriptif. Subjek penelitian ada tiga yaitu Kepala Sekolah, Guru Kelas, dan Peserta Didik SD UT Bumi Kartini Jepara dengan melakukan Teknik *Purposive Sampling*. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian antara lain observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah analisis Interaktif dari Milles dan Heberman yaitu reduksi data, penyajian data dan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyelenggaraan pendidikan karakter di sekolah harus berpijak pada nilai-nilai karakter dasar, yang selanjutnya dikembangkan menjadi nilai-nilai yang lebih banyak atau lebih tinggi (yang bersifat tidak absolut atau bersifat relatif)

sesuai dengan kebutuhan, kondisi, dan lingkungan sekolah itu sendiri (Sudrajat, 2010).

SD UT Bumi Kartini Jepara adalah sekolah unggulan di Kabupaten Jepara berlokasi pada lingkungan terbuka hijau yang berdekatan dengan RS. Islam Jepara menerapkan *Konsep Multiple Intelligences System*. Konsep ini merupakan cara dalam proses belajar dengan memperhatikan kecerdasan anak yang beragam.

Sekolah Unggulan Terpadu Bumi Kartini ini sebagai wadah pembentukan dan penumbuhan karakter siswa dengan ditunjang lingkungan sekolah nyaman, bersih, dan beragam sarana prasana yang mendukung dalam mengenyam pendidikan. Hal tersebut agar terwujudnya sekolah yang menyenangkan..

Dalam melaksanakan program pendidikan yang unggul dalam membentuk peserta didik yang berkarakter SUT Bumi di kota Jepara sudah berjalan sangat baik. Hal tersebut dibuktikan dengan banyaknya prestasi tingkat kecamatan sampai tingkat Internasional sering diraih peserta didik baik akademis maupun akademis.

Dalam hal ini dapat dilihat dari tiga tahap penting di SD UT Bumi Kartini Jepara. yaitu input, proses, dan output. Ketiga tahap tersebut saling berkaitan untuk mendukung program unggulan di SD UT Bumi Kartini dalam mensukseskan Pendidikan Karakter.

a. Input

Pada tahap ini, diterapkan tes saat akan masuk sekolah. Dalam penerimaan siswa baru (PSB) SD UT Bumi Kartini Jepara menerapkan sistem kouta. Abila jumlah kouta sudah terpenuhi maka pendaftaran akan ditutup. Kemudian siswa yang telah diterima akan mengikuti proses *Multiple Intelligences Research (MIR)*. MIR di sekolah ini setidaknya dilakukan setahun sekali tepatnya pada PSB (Penerimaan Siswa Baru) ini, dan selanjutnya dilaksanakan setiap tahun pada kenaikan kelas. MIR ini dilaksanakan 3 bulan sebelum kenaikan kelas. MIR di sekolah ini bertujuan untuk penentuan

kelas dan menentukan kecenderungan gaya belajar siswa pada saat di kelas nantinya.

b. Proses

Tahapan ini adalah proses pembelajaran kurikuler, intrakurikuler dan ekstrakurikuler. Proses pembelajaran berbasis *Multiple Intelligences* yang diterapkan di SD UT Bumi di kota Jepara menggunakan berbagai macam metode pembelajaran diantaranya *environment learning*, *contectual learning* dan sebagainya. Pada pembelajarannya ditemukan banyak kesesuaian antara gaya mengajar guru dan gaya belajar siswa.

c. Output

Tahap ini adalah tahapan terakhir. Tahapan ini adalah melakukan teknik penilaian pada proses pendidikan. Teknis yang digunakan yaitu penilaian otentik. Penilaian otentik di sekolah ini dilakukan terhadap keseluruhan kompetensi yang telah dipelajari siswa melalui kegiatan pembelajaran dan dalam penilaian ini siswa dinilai dari 3 ranah, yaitu kognitif, psikomotorik dan afektif. Selain itu para siswa dikembangkan dan dibina dalam berbagai aspek *Mulitple Inteleggence* seperti aspek logis mateamatic, linguistik, musical. Spasial, Intrapersonal, Interpersonal, Kinesthetic-ragawi. Aspek ini dibiasakan dalam pembelajaran dan juga di aplikasikan dalam pengemabangan minat dan bakat siswa dalam program ekstrakulikuler.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sekolah Unggulan Terpadu Bumi Kartni Merupakan sekolah yang menerapkan sistem *Multiple Intelligences* dipadukan denga mutu terpadu dalam penyelenggaraan proses belajar mengajar.

Konsep *Multiple Intelligences* konsep pembelajaran dengan menghargai beragam kecerdasan dan potensi yang berbeda-beda yang dimiliki oleh anak yang harus dikembangkan. SD UT Jepara mengembangkan metode pembelajaran yang memberikan media bagi anak-anak untuk tidak hanya memenuhi rangsangan-rangsangan kecerdasan intelektual tetapi dalam setiap aktivitasnya siswa-siswa melalui berbagai program kegiatan yang mampu membentuk dan mengembangkan

kecerdasan lainnya yang ada disetiap siswa.

Program unggulan yang variatif menjadi menu keseharian siswa-siswi SD UT yang menyenangkan dan berpusat pada siswa (Student Centre). Sekolah ini merancang manajemen sekolahnya yang berfokus kepada keunggulan masing-masing siswanya, merancang pula berbagai metode yang merangsang kemampuan siswa-siswinya dalam mengembangkan Multiple Inteligences masing-masing. Adapun program unggulan sebagai sarana dalam mendukung pendidikan karakter kepada peserta didik.

1. Sistem Full-day School dengan Small Class

Menurut Muslich (2011:86) Pendidikan karakter dapat diintegrasikan dalam pembelajaran pada setiap mata pelajaran. Materi pembelajaran yang berkaitan dengan norma atau nilai-nilai pada setiap mata pelajaran perlu dikembangkan, dieksplisitkan, dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari.

Sekolah Dasar Unggulan Terpadu (SDUT) Bumi Kartini diselenggarakan dengan sistem full-day school (sekolah sehari). Full-day school mengandung arti sistem pendidikan yang menerapkan kegiatan belajar mengajar sehari penuh dengan memadukan sistem pengajaran yang intensif serta pengembangan diri dan kreatifitas.

Pelaksanaan pembelajaran di mulai pagi hingga sore hari, secara rutin sesuai dengan program pada tiap jenjang pendidikannya. Setiap hari peserta didik belajar mulai pukul 07.15 – 15.30 WIB, sedangkan untuk hari Jum'at 07.15 – 10.35 WIB dan hari Sabtu untuk kegiatan ekstrakurikuler pukul 07.30 – 11.00 WIB. Layanan terbaik untuk mewujudkan fasilitas belajar adalah dengan kelas mini (small class) dimana satu kelas hanya diperuntukkan bagi 28 peserta didik. Khusus kelas awal diampu oleh 2 guru dengan berbagai fasilitas kelas yang mendukung kenyamanan belajar.

2. Pendidikan Keagamaan berbasis Karakter (Culture Religius)

Pendidikan keagamaan di Sekolah Dasar Unggulan Terpadu Bumi Kartini diselenggarakan dengan menekankan pada proses pembiasaan ibadah dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatannya yaitu sholat dhuha, penerapan pembelajaran diniyah (fiqih, hadist, akidah, ahlak, dan tarikh), istighotsah, shalat dhuhur berjamaah.

Selain kegiatan ibadah rutin setiap hari, siswa Sekolah Dasar Unggulan Terpadu Bumi Kartini juga dibiasakan untuk melaksanakan peringatan hari besar islam seperti: Baksos & Zakat Fitrah, Idul Qurban, Tahun Baru Islam, Maulid Nabi Muhammad SAW, Pesantren Ramadhan, Isro' Miroj.

3. Pembelajaran Al-Qur'an dan Tahfidul Qur'an

Pembelajaran Al Qur'an di SDUT Bumi Kartini dilakukan setiap hari selama 2 Jam Pelajaran (JP) dengan memadukan pembelajaran TPQ (Taman Pendidikan Qur'an) yang menerapkan metode/thoriqoh Yanbu'a.

Target pembelajaran TPQ di SDUT Bumi Kartini adalah peserta didik kelas V wajib mengikuti imtihan Akhirussannah Yanbu'a Kabupaten Jepara dengan ditandai lulus dan tamat oleh LMY (Lajnah Muroqobah Yanbu'a) Kabupaten Jepara. Selain itu pada peserta didik kelas VI wajib khatam musafahah Alqur'an 30 Juz dan tahfidhul Qur'an juz 30 serta surat-surat pilihan (Waqi'ah, Yasin, Ar-Rohman, Al-Mulk).

4. Practice English & Arabic for Kids

Di zaman globalisasi ini bahasa asing (Inggris dan Arab) sangat mutlak diperkenalkan sejak pendidikan dasar. Interaksi dan pergaulan umat manusia antar negara dan bangsa di dunia mengharuskan generasi kita mampu berkomunikasi dengan bahasa dunia (Inggris). Sementara bahasa Arab sangat penting bagi pemahaman dan

pengembangan quran dan ilmu-ilmu keagamaan lainnya. Program pembelajaran bahasa di SDUT Bumi Kartini yaitu Bahasa Arab dan Bahasa Inggris ditekankan pada pembelajaran percakapan dalam kehidupan sehari-hari yang dikenal dengan program Practice English dan Arabic.

5. Penilaian Berbasis Multiple Intelligence & Program Ekstrakurikuler

Setiap tahun SDUT menyelenggarakan penganugerahan King & Queens ditingkat sekolah kepada siswa-siswa terbaik. Penilaian didasarkan pada kecerdasan majemuk (multiple intelligence) yang unik pada setiap anak.

Setiap tahun setiap guru melakukan penilaian peserta didiknya dengan mengacu pada 8 kecerdasan yaitu kecerdasan linguistic, kecerdasan logic and math, kecerdasan visual dan spasial, kecerdasan music, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan kinestetik, dan kecerdasan spiritual.

Penggalan kecerdasan dan pengembangannya dilakukan dengan menyediakan beragam kegiatan ekstrakurikuler yang terbagi dalam 3 jenis ekstrakurikuler yaitu (1) ekstrakurikuler wajib, (2) ekstrakurikuler seni, dan (3) ekstrakurikuler olah raga. Kegiatan ekstrakurikuler wajib terdiri dari: Pramuka dan UKS. Kegiatan ekstrakurikuler seni terdiri dari : Rebana, Vocal, Teater, Tari, Lukis, Qiroah, Robotik, Kaligrafi, Musik dan Angklung. Kegiatan ekstrakurikuler olah raga terdiri dari: Sepak bola/futsal, Badminton, Catur, Bola Voli Mini, Bola Basket Mini, Woodball, Sepak Takraw, Taekwondo, Atletik Kids, Tenis Meja, dan Renang.

6. Metode Inquiry – Active Learning

Proses pembelajaran di kelas menggunakan metode inquiry dimana peserta didik diberi kesempatan seluasnya untuk mengeksplorasi materi yang diudar oleh guru dan menemukan makna setiap materi dengan tehnik dan pendekatan yang

menantang dan menyenangkan. Pendekatan student centered (pembelajaran berpusat pada anak) menjadi mindset guru-guru SDUT Bumi Kartini dalam mendampingi, fasilitasi serta mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik. Metode belajar beragam, penataan kelas dan tempat duduk siswa bervariasi, pajangan karya siswa, outing class, studi visit luar kota dan teknik belajar lain yang disukai peserta didik, Dengan metode PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan) setiap guru dan peserta didik menghasilkan karya-karya pembelajaran yang mendukung pencapaian proses akhir secara kualitatif berupa portofolio maupun berprestasi dalam penilaian akhir ujian.

7. Program Olimpiade Matematika

Olimpiade matematika adalah kompetisi matematika yang menguji kemampuan matematika siswa-siswi terbaik. Secara umum pelaksanaan Olimpiade matematika bertujuan meningkatkan mutu pendidikan matematika secara komprehensif melalui penumbuhkembangan budaya belajar, kreatifitas, dan motivasi meraih prestasi terbaik dengan kompetisi yang sehat serta menjunjung nilai – nilai sportivitas. Adapun manfaat olimpiade matematika adalah menumbuhkan dan mengembangkan intuisi matematika yang dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari – hari, menumbuhkan dan mengembangkan rasa cinta terhadap matematika, memperkenalkan pada siswa beberapa ide penting dalam matematika sejak dini, menumbuhkan semangat pantang menyerah, memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendapatkan sahabat dari berbagai kota dan negara, memberikan peluang bagi siswa untuk mendapatkan beasiswa dari sekolah yang tinggi dan bermutu. Kegiatan bimbingan olimpiade matematika di Sekolah Dasar Unggulan Terpadu Bumi

Kartini dilakukan selama 2x seminggu selama 1,5 jam per pertemuannya.

8. Kegiatan Jumat Bersih

Sekolah bersih dan sehat merupakan salah satu program untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan prestasi belajar peserta didik. Program ini dilaksanakan melalui penciptaan lingkungan sekolah yang bersih dan sehat, peningkatan pengetahuan, perubahan perilaku, serta pemeliharaan kebersihan dan kesehatan yang pada akhirnya dapat menciptakan sebuah budaya, yaitu budaya bersih dan sehat. Kegiatan sekolah bersih di lingkungan sekolah dilaksanakan dalam rangka membentuk karakter individu yang peduli terhadap lingkungan bersih dan sehat. Melalui pembiasaan sekolah bersih diharapkan seluruh anggota sekolah terbiasa untuk menjaga kebersihan dan kesehatan lingkungan yang pada akhirnya dapat menciptakan sebuah budaya yaitu budaya bersih dan sehat. Kegiatan tersebut dilaksanakan setiap 2 minggu sekali, pada hari Jum'at diikuti oleh semua siswa, guru, dan karyawan.

9. Reading Culture

Program budaya baca bagi anggota komunitas SDUT Bumi Kartini penting untuk membangun tradisi membaca sejak dini. Data UNICEF menunjukkan tingkat budaya baca orang Indonesia sangat rendah dengan analogi diantara 1000 orang hanya 1 orang saja yang membaca.

Betapa pentingnya membaca ditanamkan sejak dini sebagaimana motto membaca adalah jendela dunia, bahkan sebuah buku ibarat setetes air di tengah lautan. SDUT Bumi Kartini menumbuhkan minat baca sejak kelas awal yang diterapkan 15 menit pagi hari di awal pelajaran, program sudut baca setiap kelas, kunjungan mobil pintar dari Perpustakaan Daerah Kab. Jepara, membaca bersama wali murid setiap 2 bulan, dan layanan perpustakaan yang diintegrasikan dalam mata pelajaran rutin setiap minggu sekali.

10. Kegiatan Senam Sehat

Untuk membiasakan hidup yang sehat dan memberikan penyegaran, setiap 2 minggu sekali yaitu pada hari Jum'at dilaksanakan senam kesegaran jasmani yang diikuti oleh seluruh siswa, guru, dan karyawan Sekolah Dasar Unggulan Terpadu Bumi Kartini. Gerakan-gerakan pada senam pagi selain melatih otot-otot pada tubuh juga melatih gerakan motorik pada anak.

Dengan gerakan motorik yang terlatih, diharapkan anak -dalam hal ini siswa- dapat lebih terampil dan kreatif dalam melakukan aktifitas sekolah sehari-hari. Selain itu, gerakan senam pagi juga dapat melancarkan peredaran darah sehingga siswa lebih sehat dan segar, mencegah siswa agar tidak mengantuk dan bermalas-malasan di kelas.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dijelaskan maka dapat disimpulkan bahwa:

Pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan. Pengembangan karakter dapat dilakukan melalui pengembangan karakter individu seseorang. Karakter harus dibangun dan dikembangkan secara sadar hari demi hari dengan melalui suatu proses.

Strategi - strategi dalam pengembangan pendidikan karakter salah satunya adalah strategi pendidikan karakter melalui *multiple intelligence (multiple talent approach)*. Strategi ini bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak didik yang merupakan pengembangan potensi yang membangun *self concept* yang menunjang kesehatan mental. Juga dapat dilaksanakan melalui keteladanan,

Dalam pelaksanaan pendidikan karakter melalui program unggulan di SD UT Bumi Kartini Jepara yang terdiri dari 10 program yaitu, Sistem Full-day School dengan Small Class, Pendidikan Keagamaan berbasis Karakter (Culture Religius), Pembelajaran Al-Qur'an dan Tahfidlul Qur'an, ,Practice English & Arabic for Kids, Penilaian Berbasis Multiple Intelligence & Program Ekstrakurikuler, Metode Inquiry – Active Learning, Program Olimpiade Matematika, Kegiatan Jumat Bersih Reading Culture, Kegiatan Senam Sehat.

Program tersebut sangat efektif dalam meimplementasikan pendidikan karakter pada anak sekolah dasar dipadukan dengan konsep pembelajaran *Multiple Intellegence*.

DAFTAR PUSTAKA

Kementerian Pendidikan Nasional. 2010a. *Kerangka Acuan Pendidikan Karakter Tahun Anggaran 2010*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan

Muslich, Masnur. 2011. *Pendidikan Karakter Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. Jakarta: PT Bumi Aksara

Nunung, Y., 2016, Implementasi Program Pendidikan Karakter (Studi Kasus Di Sekolah Dasar Islam Terpadu (Sdit) Darul Muttaqien Parung-Bogor), *Skripsi*, Jurusan Managemen Pendidikan FITK UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta.

Najib, M., 2017, Penanaman Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Melalui Program Unggulan Di Man Lasem, *Skripsi*, Jurusan Sosiologi dan Antropologi FIS, Universitas Negeri Semarang, Semarang,.

Sudrajat, Akhmad. 2010. “Indikator Keberhasilan Program Pendidikan Karakter”(dalam <http://akhmadsudrajat.-wordpress.com/2010/08/20/pendidikan-karakter-di-smp/>) diakses 12 September 2019

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 di unduh dari: <http://kemenag.go.id/file/dokumen/UU2003.pdf> . pada tanggal 12 September 2019

METODE PEMBELAJARAN BAGI ANAK DENGAN KESULITAN BELAJAR TIPE DISLEKSIA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI ANAK PADA RANAH PENDIDIKAN INKLUSI

Laila Damayanti

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang, Kodepos, Semarang

E-mail : Lailadamay56@gmail.com

ABSTRAK

Dyslexia merupakan salah satu jenis kesulitan belajar, utamanya kesulitan dalam hal membaca dan menulis yang biasanya dialami oleh beberapa anak di dunia. Menurut *Child Development Institue* (Martini Jamaris, 2014: 139) bahwa kasus *dyslexia* ditemui antara 3-6% dari jumlah penduduk. Secara global kasus disleksia berkisar antara 5% – 17% pada anak usia sekolah. Sekitar 80 % penderita gangguan belajar usia sekolah mengalami disleksia. Namun, kasus yang berkaitan dengan kesulitan membaca yang tidak digolongkan ke dalam *dyslexia* ditemui lebih dari 50% dari jumlah penduduk. Jika disleksia dikaitkan dengan kemampuan literasi maka akan sangat bertolak belakang pada kenyataannya, namun tetap sama halnya berkaitan dengan kegiatan membaca dan menulis sebagai pokok kegiatannya. Pemerintah Indonesia melalui kebijakannya telah berusaha menerapkan program literasi di setiap sekolah di Indonesia tak terkecuali sekolah berbasis inklusi. Akan tetapi, seharusnya keterbatasan atau kelainan anak seperti gangguan disleksia tersebut tidak akan mengurangi semangat literasi anak. Anak disleksia harus tumbuh dan berkembang bersama dengan baik dan setara sebagaimana anak-anak normal lainnya. Maka dari itu perlu diketahui dengan baik bagaimana menerapkan metode pembelajaran yang sesuai bagi anak dengan gangguan disleksia agar dapat dilakukan sedini mungkin intervensi sebelum keadaan dan lingkungan mengubah orientasi hidup seorang itu lebih jauh. Metode pembelajaran yang diterapkan untuk anak disleksia diantaranya dapat menggunakan metode multisensori, metode fonik (bunyi), dan metode linguistik.

Kata Kunci: *Disleksia, Inklusi, Literasi, Metode.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan dasar setiap manusia untuk menjamin keberlangsungan hidupnya agar lebih bermartabat. Karena itu negara memiliki kewajiban untuk memberikan pelayanan pendidikan yang bermutu kepada setiap warganya tanpa terkecuali termasuk mereka yang memiliki perbedaan dalam kemampuan (difabel) seperti yang tertuang pada UUD 1945 pasal 31 ayat 1 yang berbunyi “Setiap warga negara berhak

mendapatkan pendidikan”. Namun sayangnya sistem pendidikan di Indonesia belum mengakomodasi keberagaman, sehingga menyebabkan munculnya segmentasi lembaga pendidikan yang berdasar pada perbedaan agama, etnis, dan bahkan perbedaan kemampuan baik fisik maupun mental yang dimiliki oleh siswa. Jelas segmentasi lembaga pendidikan ini telah menghambat para siswa untuk dapat belajar menghormati realitas keberagaman dalam masyarakat.

Martin (2009:4) Kesulitan belajar atau learning disability (LD) adalah suatu kelainan yang membuat individu yang bersangkutan sulit untuk melakukan kegiatan belajar secara efektif salah satunya adalah disleksia. Disleksia adalah salah satu jenis kesulitan belajar pada anak berupa ketidakmampuan membaca. Gangguan ini bukan disebabkan ketidakmampuan penglihatan, pendengaran, intelegensi, atau keterampilannya dalam berbahasa, tetapi lebih disebabkan oleh gangguan dalam proses otak ketika mengolah informasi yang diterimanya. Penderita disleksia secara fisik tidak akan terlihat sebagai penderita. Disleksia tidak hanya terbatas pada ketidakmampuan seseorang untuk menyusun atau membaca kalimat dalam urutan terbalik tetapi juga dalam berbagai macam urutan, termasuk dari atas ke bawah, kiri dan kanan, dan sulit menerima perintah yang seharusnya dilanjutkan ke memori pada otak. Kemampuan membaca pada anak normal, sudah muncul sejak usia enam atau tujuh tahun, namun anak disleksia tidak mampu untuk melakukan itu. Bahkan sampai usia dewasa mereka masih mengalami gangguan keduanya. Seperti misalnya kata “mama” diucapkan menjadi “mana”. Hal ini yang sering menyebabkan penderita disleksia dianggap tidak konsentrasi. Jika keadaan disleksia dikenali lebih dini dan diberikan intervensi sedini mungkin, akan memberikan hasil yang luar biasa baiknya, atau sebaliknya jika terlambat dikenali maka akan berakibat pada gangguan sosial dan emosional.

Pada usia sekolah dasar, gangguan emosi nampak sebagai individu yang kurang percaya diri, mudah tersinggung, merasa dirinya benar-benar bodoh dan

tidak berdaya, bahkan menjadi korban bullying dari teman-temannya. Terlambat mengenali tanda-tanda disleksia pada anak berakibat pada pelabelan yang melekat pada si anak. Bagi guru atau orang yang tidak mengetahui mengenai disleksia, mereka akan memberi label/ cap kepada anak tersebut sebagai anak yang bodoh. Padahal, penyandang disleksia inteligensinya dalam tingkat yang normal atau bahkan di atas normal. Mereka hanya mengalami kesulitan berbahasa, baik itu menulis, mengeja, membaca, maupun menghitung.

Lalu bagaimana anak disleksia mengembangkan kemampuan literasinya? Padahal pemerintah sudah sejak lama menerapkan kebijakan program literasi di setiap sekolah di Indonesia untuk mendorong peningkatan angka literasi di negara ini. Maka dari itu, disinilah peran guru pada ranah pendidikan Inklusi ditantang untuk menerapkan metode pembelajaran yang tepat untuk anak disleksia.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa studi pustaka atau kajian literatur sehingga menghasilkan data deskriptif kualitatif yang berisi data valid, penelitian relevan dan keterangan yang menjelaskan tentang disleksia serta metode pembelajarannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tinjauan Literasi

Literasi (Darma, 2014:1) merupakan kemampuan membaca dan menulis. Kita mengenalnya dengan melek aksara atau keberaksaraan. Namun sekarang ini literasi memiliki arti luas,

sehingga keberaksaraan bukan lagi bermakna. Dapat dipahami bahwa literasi merupakan kemampuan seseorang dalam mengolah sebuah informasi menjadi sebuah konsep pemahaman ilmu pengetahuan, dalam artian tidak hanya sekedar mengetahui namun memahami dan dapat mengolah serta mengembangkan sebuah pengetahuan. Budaya literasi yang tertanam dalam diri peserta didik mempengaruhi tingkat keberhasilan baik di sekolah maupun dalam kehidupan bermasyarakat. Literasi sangat penting bagi peserta didik baik yang berkebutuhan khusus atau tidak berkebutuhan khusus karena keterampilan literasi akan berpengaruh terhadap keberhasilan belajar mereka dan kehidupannya.

Keterampilan literasi yang baik akan membantu peserta didik dalam memahami teks lisan, tulisan, maupun gambar/visual, oleh karena itu pengembangan literasi peserta didik dalam pembelajaran selalu dilakukan secara terpadu antara kegiatan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Hal itu karena keempat keterampilan tersebut memiliki hubungan yang sangat erat, meskipun masing-masing memiliki ciri tertentu. Karena adanya hubungan yang sangat erat ini, pembelajaran dalam satu jenis keterampilan dapat meningkatkan keterampilan yang lain. Misalnya pembelajaran membaca, dapat juga meningkatkan keterampilan berbicara, menyimak dan menulis. Setelah peserta didik membaca, tentunya guru akan memberikan pertanyaan tentang isi bacaan (berbicara), dan peserta didik diminta menceritakan kembali apa yang dibaca dengan bahasanya sendiri

(berbicara), berikutnya peserta didik menuliskan apa yang diceritakan dengan tata tulis yang benar (menulis).

Tinjauan Membaca

Membaca Menurut Taringan (2008:7) Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis. Suatu proses yang menuntut agar kelompok kata yang merupakan suatu kesatuan akan terlihat dalam suatu pandangan sekilas dan makna kata-kata secara individual akan dapat diketahui. Kalau hal ini tidak terpenuhi pesan yang tersurat dan tersirat tidak akan tertangkap atau dipahami, dan proses membaca itu tidak terlaksana dengan baik.

Menurut Subini (2012:53) Membaca merupakan dasar utama untuk memperoleh kemampuan belajar di berbagai bidang. Melalui membaca seseorang dapat membuka cakrawala dunia, mengetahui apa yang sebelumnya tidak diketahui. Oleh karena itu, wajar jika orang tua merasa khawatir ketika anaknya mengalami kesulitan dalam hal membaca. Berbeda dengan menulis dan menghitung. Membaca merupakan suatu proses yang kompleks dengan melibatkan kedua belahan otak. Menggunakan mata dan pikiran sekaligus untuk mengerti apa maksud dari setiap huruf yang telah dibaca. Kesulitan belajar membaca, menulis, dan mengeja tanpa gangguan sensorik perifer, intelegensi rendah, lingkungan yang kurang menunjang, masalah emosional primer atau kurang motivasi inilah yang dinamakan disleksia. Seseorang yang mengalami kesulitan membaca akan kesulitan untuk memaknai simbol, huruf, angka, melalui persepsi

visual dan auditoris. Hal ini tentu akan memberi pengaruh saat anak membaca pemahaman.

Tinjauan Disleksia

Menurut Mulyadi (2008:103) Istilah disleksia berasal dari bahasa Yunani, yaitu “dys” yang berarti “sulit dalam” dan lex (berasal dari legein, yang artinya “berbicara”). Menderita disleksia berarti menderita kesulitan yang berhubungan dengan kata atau simbol-simbol tulis atau “kesulitan membaca”. Ada nama lain yang menunjukkan kesulitan membaca yaitu *corrective readers* dan *remedial readers* (Hallahan, Kauffman, & Lyod, 1958), sedangkan menurut Learner, (1981), kesulitan belajar membaca yang berat sering disebut *alexia* (alexia). Istilah disleksia banyak digunakan dalam dunia kedokteran dan dikaitkan dengan adanya gangguan fungsi neurofisiologis. Bryan dan Bryan seperti dikutip oleh Marcer (1979) mendefinisikan disleksia sebagai suatu sindroma kesulitan dalam mempelajari komponen-komponen kata dan kalimat, mengintegrasikan komponen-komponen kata dan kalimat dan dalam belajar segala sesuatu yang berkenaan dengan waktu, arah dan masa. Dari berbagai pendapat tersebut disimpulkan, bahwa disleksia merupakan kesulitan membaca, mengeja, menulis dan kesulitan dalam mengartikan atau mengenali struktur kata yang memberikan efek terhadap proses belajar atau gangguan belajar.

Menurut Subini (2012:53) Gejala dari disleksia adalah kemampuan membaca anak berada di bawah kemampuan yang seharusnya dengan mempertimbangkan tingkat intelegensi, usia, dan pendidikannya. Sebenarnya, gangguan ini bukan dari ketidakmampuan

secara fisik, seperti karena ada masalah dengan penglihatan, tetapi mengarah pada bagaimana otak mengolah dan memproses informasi yang sedang dibaca anak. Disleksia merupakan salah satu gangguan perkembangan fungsi otak yang terjadi sepanjang rentang hidup.

Disleksia dianggap suatu efek yang disebabkan karena gangguan dalam asosiasi daya ingat (memori) dan pemrosesan sentral yang disebut kesulitan membaca primer. Untuk dapat membaca secara otomatis anak harus melalui pendidikan dan intelegensi yang normal tanpa adanya gangguan sensoris. Biasanya kesulitan ini baru terdeteksi setelah anak memasuki dunia sekolah untuk beberapa waktu. Kesulitan membaca bisa timbul pada anak-anak yang mempunyai kecerdasan tinggi ataupun di bawah rata-rata. Oleh karena itu, kesulitan belajar jenis ini tidak tergantung pada tingkat intelegensinya

Banyak faktor yang menyebabkan seorang anak memiliki gangguan seperti ini. Berbagai riset teori (Frith, 1997; Morton dan Frith, 1995 dalam Erskine, 2005) (Mulyadi, 2010: 169-171) menjelaskan beberapa **penyebab dyslexia**, berikut penjelasan ringkasnya:

a. Biologis

Di antara yang termasuk dalam kesulitan membaca yang disebabkan oleh faktor biologis, yaitu riwayat keluarga yang pernah mengalami *dyslexia*, kehamilan yang bermasalah, serta masalah kesehatan yang cukup relevan.

b. Kognitif

Faktor kognitif yang dijadikan sebagai penyebab *dyslexia* di antaranya, yaitu pola artikulasi bahasa dan kurangnya kesadaran fonologi pada individu yang bersangkutan.

c. Perilaku

Faktor perilaku yang dapat dijadikan sebagai faktor penyebab *dyslexia* yaitu masalah dalam hubungan sosial, stress yang merupakan implikasi dari kesulitan belajar, serta gangguan motorik. Menurut Hargio Santoso, (2012: 84) bahwa indikator umum dari kecacatan membaca termasuk kesulitan dengan kesadaran fonemik-kemampuan untuk memecah kata menjadi suara komponen mereka, dan kesulitan dengan pencocokan kombinasi huruf suara tertentu (suara-simbol korespondensi).

Menurut Subini (2012: 55) **disleksia diklasifikasikan** sebagai berikut:

1. Disleksia Diseidetic atau Visual Disleksia ini disebabkan oleh adanya gangguan fungsi otak pada bagian belakang yang dapat menimbulkan gangguan persepsi visual dan memori visual. Contohnya adalah anak kesulitan dalam membaca atau menulis huruf yang bentuknya mirip sehingga sering terbalik, misalnya: huruf 'm' dan 'w', 'u' dan 'n', dan sebagainya.
2. Disleksia Verbal atau Linguistik Ditandai dengan kesukaran dalam diskriminasi atau persepsi auditoris sehingga anak kesulitan dalam mengeja dan menemukan kata atau kalimat.
3. Disleksia Auditoris Terjadi akibat gangguan dalam koneksi visual-auditif, sehingga membaca terganggu atau lambat. Dalam hal ini, bahasa verbal dan persepsi visualnya baik. Dengan mencermati uraian di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa aspek visual sangat

berpengaruh terhadap kemampuan membaca anak.

Martini Jamaris, (2014: 140) menyebutkan beberapa **karakteristik siswa yang mengalami *dyslexia***, yaitu:

1. Membaca secara terbalik tulisan yang dibaca, seperti: duku dibaca kudu, d dibaca b, atau p dibaca q.
2. Menulis huruf secara terbalik.
3. Mengalami kesulitan dalam menyebutkan kembali informasi yang diberikan secara lisan.
4. Kualitas tulisan buruk, karakter huruf yang ditulis tidak jelas.
5. Memiliki kemampuan menggambar yang kurang baik.
6. Sulit dalam mengikuti perintah yang diberikan secara lisan.
7. Mengalami kesulitan dalam menentukan arah kiri dan kanan.
8. Mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat cerita yang baru dibaca.
9. Mengalami kesulitan dalam mengungkapkan pikiran secara tertulis.
10. Mengalami *dyslexia* bukan karena keadaan mata dan telinga yang tidak baik atau karena disfungsi otak (*brain dysfunction*).
11. Mengalami kesulitan dalam mengenal bentuk huruf dan mengucapkan bunyi huruf.
12. Mengalami kesulitan dalam menggabungkan bunyi huruf menjadi kata yang berarti.

13. Sangat lambat dalam membaca karena kesulitan dalam mengenal huruf, mengingat bunyi huruf dan menggabungkan bunyi huruf menjadi kata yang berarti.

Metode Pembelajaran Disleksia

Berbagai studi menunjukkan bahwa kebanyakan anak yang mengalami disleksia mengalami kelemahan pada ketrampilan fonologi (Marshall, 2001) kelemahan menamai dengan cepat/speed naming (Wolf, 2000 dan Snowling, 2004) memiliki ingatan yang pendek yang sangat kurang sekali sehingga menyebabkan sulit mengingat apa yang diucapkan (Wadlington, 2000), padahal kesadaran fonologi merupakan prediktor terhadap kemampuan baca anak (Studi metaanalisis terhadap 1.180 subjek yang dilakukan Bus, 1999). Penelitian Sofie (2002) menunjukkan bahwa ketrampilan fonologi memiliki hubungan dengan kesulitan membaca.

Begitu pula bagi anak yang mengalami kemampuan menulis yang rendah akan menghambat proses belajar anak di sekolah. Kemampuan menulis merupakan salah satu ketrampilan berbahasa yang sangat dibutuhkan manusia dan karenanya harus dikuasai anak. Tidak sedikit anak usia sekolah dasar yang mengalami kesulitan membaca terutama dari anak yang berkebutuhan khusus, padahal kesulitan menulis akan menghambat prestasi akademik karena akan mengalami kesulitan dalam menuangkan ide secara tertulis.

Ada tiga model strategi pembelajaran yg bisa diterapkan terhadap anak-anak disleksia. Ketiga model

tersebut antara lain Metode Multisensori, Metode Fonik (Bunyi), dan Metode Linguistik.

a. Metode Multisensori

mendayagunakan kemampuan visual (kemampuan penglihatan), auditori (kemampuan pendengaran), kinestetik (kesadaran pada gerak), serta taktil (perabaan) pada anak. Pada metode multi-sensory anak akan diajarkan mengeja tidak hanya berdasarkan apa yang didengarnya lalu diucapkan kembali, tapi juga memanfaatkan kemampuan memori visual (penglihatan) serta taktil (sentuhan). Dalam prakteknya, mereka diminta menuliskan huruf-huruf di udara dan di lantai, membentuk huruf dengan lilin (plastisin), atau dengan menuliskannya besar -besar di lembaran kertas. Cara inidilakukan untuk memungkinkan terjadinya asosiasi antara pendengaran, penglihatan dan sentuhan sehingga mempermudah otak bekerja mengingat kembali huruf-huruf. Disleksia menyerang kemampuan otak untuk menterjemahkan tulisan yang diterima oleh mata menjadi bahasa yang bermakna, sehingga juga disebut ketidakmampuan membaca. Disleksia dapat dialami oleh semua jenis umur, namun sering terjadi pada anak-anak karena faktor keturunan. Metode Multisensori Yaitu memaksimalkan kemampuan visual (kemampuan penglihatan), auditori (kemampuan pendengaran), kinestetik (kesadaran pada gerak), serta taktil (perabaan) pada anak.

- b. **Metode Fonik atau Bunyi** memanfaatkan kemampuan auditori dan visual anak dgn cara menamai huruf sesuai dgn bunyinya. Misalnya, huruf B dibunyikan eb, huruf C dibunyikan dgn ec. Karena anak disleksia akan berpikir, jika kata becak, maka terdiri dari b-c-a-k, kurang huruf e.
- c. **Metode Linguistik** adalah mengajarkan anak mengenal kata secara utuh. Cara ini menekankan pada kata-kata yg bermiripan. Penekanan ini diharapkan dapat membuat anak mampu menyimpulkan sendiri pola hubungan antara huruf dan bunyinya. Pada dasarnya ada berbagai variasi tipe disleksia. Penemuan para ahli memperlihatkan bahwa perbedaan variasi itu begitu nyata, hingga tidak ada satu pola baku atau kriteria yang betul-betul cocok semuanya terhadap ciri-ciri seorang anak disleksia.
- d) Jelaskan materi berkali-kali dan dalam berbagai cara baik untuk seluruh kelas, untuk kelompok kecil anak-anak (strategi ini akan sangat berguna bagi banyak anak), dan untuk individual anak yang mengalami disleksia.
- e) Ketika Anda memberi petunjuk, lakukan dengan baik dan jelas, gunakan beberapa kata-kata yang akurat, dan buatlah kalimat sederhana. Berikan waktu pada anak untuk meresapi arti dari kata-kata yang Anda ucapkan. Pastikan bahwa semua anak memahami petunjuk Anda dengan meminta mereka untuk menjelaskan kembali kepada Anda atau anak lain.
- f) Bimbinglah anak-anak agar mereka mampu mengerjakan tugas secara sistematis. Anak-anak yang mengalami disleksia perlu diajari hal-hal yang bagi anak-anak lain dapat dipelajari dengan sendirinya tanpa bantuan Anda (strategi ini akan bermanfaat tidak hanya bagi anak yang mengalami disleksi tetapi juga bagi anak-anak lain yang mengalami hambatan belajar). Hal-hal tersebut dapat mencakup: bagaimana membersihkan meja mereka; menempatkan buku setelah mereka selesai membacanya; berpakaian dengan benar, mengingatkan mereka untuk mencari sesuatu yang mereka simpan di tempat yang salah; membereskan tas sekolah mereka, dan mengikat tali sepatu mereka. Penting bagi Anda (sebagai guru) dan orang tua untuk mengetahui betapa pentingnya meluangkan waktu untuk mengajarkan keterampilan-keterampilan tersebut secara tenang, sistematis dan diulangi secara rutin.

Strategi Mengajar Anak Disleksia

- a) Guru harus memastikan bahwa semua anak di kelas merasa dirinya penting dan dihargai - termasuk pada anak-anak dengan hambatan belajar, perkembangan dan partisipasi.
- b) Mendorong dan memotivasi semua anak di kelas untuk berusaha dan belajar sebaik mungkin.
- c) Memiliki harapan yang tinggi bagi stimulasi intelektual (jangan meremehkan anak-anak yang bersangkutan),namun sebaiknya tetapkan pengharapan yang wajar untuk kemampuan baca tulis mereka.

- g) Cobalah mengevaluasi tugas tertulis bersama-sama dengan anak. Jika memungkinkan, beri penekanan pada hal-hal yang telah dilakukan anak dengan benar (isi, ejaan, tata bahasa, struktur kalimat). Pilih beberapa kesalahan utama dan berkonsentrasilah pada hal tersebut agar tidak membebani anak dengan berbagai koreksi.
- h) Ketika Anda mengevaluasi tugas tertulis tanpa dampingan anak yang bersangkutan, gunakanlah dua warna dalam melakukan koreksi dan pemberian saran. Warna yang pertama untuk menandai isi sedangkan warna lainnya ditujukan untuk menandai untuk ejaan dan penyajian. Berikan koreksi ejaan hanya pada ejaan yang telah diajarkan secara khusus.
- i) Ketika Anda melihat pekerjaan anak-anak, cobalah untuk memahami alasan mengapa mereka membuat kesalahan dan berilah mereka kesempatan untuk menjelaskan kesulitan yang ditemui. Hal ini akan membantu Anda untuk mengetahui apa yang perlu diajarkan atau dilatihkan kepada mereka.
- j) Cermati tanda-tanda adanya penurunan kepercayaan diri dan harga diri pada anak.
- k) Kembangkan kemampuan semua anak di kelas untuk menunjukkan keterampilan dan pengetahuan yang mereka miliki. Perkenalkan anak-anak untuk berbagi minat dengan teman-temannya, bercerita dan berpartisipasi dalam drama dan tarian. Anak-anak yang mengalami disleksia cenderung “menonjol” dalam hal berbicara - guru harus mendorong kecakapan ini guna membangun kepercayaan diri dan harga diri mereka.
- l) Ingatlah bahwa anak-anak yang mengalami disleksia harus berusaha lebih keras daripada anak-anak lain pada umumnya di kelas. Perhatikan kelelahan pada anak dan pastikan bahwa mereka memiliki waktu yang cukup untuk istirahat dengan hanya melakukan tugas-tugas yang mereka kuasai dengan baik dan yang nyaman bagi mereka.
- m) Sebisa mungkin berikan pujian pada anak (pujian yang tulus dan jujur) dan terus motivasi anak ketika mereka mencapai suatu keberhasilan, menunjukkan kemajuan dan penguasaan keterampilan baru, serta ketika mereka sedang mencoba (dan mengerjakan) dengan usaha sangat keras (bahkan ketika hasil yang diharapkan tidak terpenuhi).

SIMPULAN

Literasi merupakan kemampuan seseorang dalam mengolah sebuah informasi menjadi sebuah konsep pemahaman ilmu pengetahuan, dalam artian tidak hanya sekedar mengetahui namun memahami dan dapat mengolah serta mengembangkan sebuah pengetahuan. Salah satu kegiatan tersebut adalah membaca. Membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang paling penting. Melalui membaca orang dapat mengetahui dan mempelajari berbagai hal. Disleksia adalah kemampuan membaca anak berada di bawah kemampuan yang seharusnya dengan mempertimbangkan tingkat intelegensi, usia, dan pendidikannya. Gangguan ini bukan dari ketidakmampuan secara fisik, seperti karena ada masalah dengan penglihatan, tetapi mengarah pada bagaimana otak mengolah dan memproses

informasi yang sedang dibaca anak. Guru harus memberikan motivasi dan merancang pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar anak tidak putus asa dalam belajar membaca. Salah satu upaya menciptakan pembelajaran yang menarik adalah penggunaan metode yang tepat.

Dalam pembelajaran anak disleksia dapat digunakan beberapa metode dan layanan akomodasi yang menyenangkan. Metode yang dapat digunakan diantaranya dengan menggunakan metode linguistic, multisensory dan fonik. Dengan metode yang tepat maka kemampuan literasi anak disleksia dapat ditingkatkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Derek Wood, dkk. (2012). *Kiat Mengatasi Gangguan Belajar*. Yogyakarta: Katahati.
- Henry, Guntur, Tarigan. 2008. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- DPN (2009). *Merangkul Perbedaan: Perangkat untuk Mengembangkan Lingkungan Inklusif Ramah terhadap Pembelajaran*. Buku khusus 3: Mengajar Anak-anak dengan Disabilitas dalam Setting Inklusif. Indonesia: IDPN Indonesia, Arbeiter-Samariter-Bund, Handicap International, Plan International.
- Johan Botha & Elias Kourkoutas (2015): A community of practice as an inclusive model to support children with social, emotional and behavioural difficulties in school contexts, *International Journal of Inclusive Education*, DOI: 10.1080/13603116.2015.1111448.
- Martini, Jamaris. 2009. *Kesulitan Belajar Perspektif, Asesmen dan Penanggulangannya*. Jakarta: Yayasan Pemanas Murni.
- Mastuti, Devi (2014). *Kesiapan Taman Kanak-Kanak Dalam Penyelenggaraan Kelas Inklusi Dilihat Program Kegiatan Pembelajaran International*. Penelitian.
- Mulyadi. 2008. *Diagnosis Kesulitan Belajar & Bimbingan terhadap Kesulitan Belajar Khusus*. Yogyakarta: Nuha Litera.
- Nini, Subini. 2012. *Mengatasi Kesulitan Belajar Pada Anak*. Jogjakarta: Javalitera.
- Rifa Hidayah. (2011). *Jurnal UIN Malang: Kemampuan Baca-Tulis Siswa Disleksia*.
- Solek, Purbaya. (2013). *Dyslexia Today Genius Tomorrow*, Bandung: Dislexia Assosiation of Indonesia Production.
- Thomson, Jennny. (2014). *Memahami Anak Berkebutuhan Khusus* terjemahan Eka Widayati. Jakarta: Erlangga

TIPS EFEKTIF PENDIDIKAN KARAKTER DI SEKOLAH

Fuad Abdullah

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas
Negeri Semarang, 50189, Semarang
E-mail : alinalin2012@gmail.com

ABSTRAK

Pendidikan karakter tidak hanya ilmu yang perlu hafalan. Pendidikan karakter merupakan pendidikan perilaku yang terbentuk dari kebiasaan dan keteladanan para pendidik, orang tua, para pemimpin, dan masyarakat yang merupakan lingkungan luas bagi pengembangan karakter anak. Sekolah adalah lembaga yang memikul beban untuk melaksanakan pendidikan karakter. Dalam UU Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003 pasal 1 dinyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik untuk memiliki kecerdasan, kepribadian, dan akhlak mulia.

Pendidikan karakter merupakan pendidikan akhlak mulia bagi anak dengan melibatkan aspek pengetahuan, perasaan, dan tindakan. Kecerdasan emosi akan mempersiapkan anak untuk menghadapi segala macam tantangan kehidupan dan kecerdasan spiritual akan membentuk anak yang taat beribadah dan berbakti kepada orang tua, bertanggung jawab, dan ikhlas. Dari sini, sudah sepatutnya pendidikan karakter di mulai dari dalam keluarga yang merupakan lingkungan pertama bagi pertumbuhan karakter anak, lalu dikembangkan di sekolah, dan diterapkan dalam kehidupan masyarakat.

Kata Kunci: *pendidikan karakter, holistik, dan sekolah*

PENDAHULUAN

Menurut UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 Pasal 1 butir 1, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

PEMBAHASAN

Kata karakter berasal dari bahasa Latin “Karakter”, “Kharassein”, dalam bahasa Inggris “Character” dan Indonesia “Karakter”, Yunani “Character”, dari charassein yang berarti membuat tajam, membuat dalam. Dalam kamus poerwadarminta, karakter diartikan sebagai tabiat, watak, sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain, nama dari jumlah seluruh ciri pribadi yang meliputi hal-hal seperti perilaku, kebiasaan, kesukaan, ketidaksukaan, kemampuan, kecenderungan, potensi, nilai-nilai, dan pola-pola pemikiran.

Adapun pendidikan karakter didefinisikan oleh Hornby dan Parnwell, yang mengatakan karakter adalah kualitas mental atau moral, nama atau reputasi.

Hermawan Kertajaya mendefinisikan karakter adalah ciri khas yang dimiliki oleh suatu benda atau individu. Ciri khas tersebut ialah asli dan mengakar pada kepribadian benda atau individu tersebut dan merupakan mesin pendorong bagaimana seseorang bertindak, bersikap, berujar, dan merespons sesuatu.

Untuk melengkapi pengertian tentang karakter ini akan dikemukakan juga pengertian akhlak, moral, dan etika. Kata akhlak berasal dari bahasa Arab “al-akhlaq” yang merupakan bentuk jamak dari kata “al-khuluq” yang berarti budi pekerti, perangai, tingkah laku, atau tabiat. Sedangkan secara terminologis, akhlak berarti keadaan gerak jiwa yang mendorong ke arah melakukan perbuatan dengan tidak menghajatkan pikiran. Inilah pendapat yang dikemukakan oleh Ibnu Miskawaih. Sedang Al-Ghazali mendefinisikan akhlak sebagai suatu sifat yang tetap pada jiwa yang daripadanya timbul perbuatan-perbuatan dengan mudah, dengan tidak membutuhkan kepada pikiran.

Dari pengertian diatas dapat dipahami bahwa karakter identik dengan akhlak, sehingga karakter merupakan nilai-nilai perilaku manusia yang universal yang meliputi seluruh aktivitas manusia, baik dalam rangka berhubungan dengan Tuhan, dengan dirinya, sesama manusia, maupun dengan lingkungannya, yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya dan adat istiadat.

Doni A. Koesoema, sebagaimana yang dikutip oleh Bambang Q-Anees dan Adang Hambali, mengajukan lima metode pendidikan karakter (dalam penerapan lembaga di lembaga sekolah), yaitu: Pertama, mengajarkan. Pemahaman konseptual telah dibutuhkan sebagai bekal konsep-konsep nilai yang kemudian menjadi rujukan bagi perwujudan karakter tertentu. Mengajarkan karakter berarti memberikan pemahaman pada peserta

didik tentang struktur nilai tertentu, keutamaan, dan masalahnya. Mengajarkan nilai memiliki dua faedah, pertama, memberikan pengertian konseptual baru, kedua, menjadi pembanding atas pengetahuan yang telah dimiliki oleh peserta didik. Karena itu, maka proses “mengajarkan” tidaklah menolong, melainkan melibatkan peran peserta didik.

Kedua, Keteladanan. Manusia lebih banyak belajar dari apa yang mereka lihat. Keteladanan memiliki posisi yang sangat penting. Guru harus terlebih dahulu memiliki karakter yang ingin hendak diajarkan. Guru adalah yang digugu dan ditiru, peserta didik akan meniru apa yang dilakukan oleh gurunya ketimbang yang dilaksanakan sang guru. Bahkan, sebuah pepatah kuno memberi peringatan pada para guru bahwa peserta didik akan meniru karakter negatif secara lebih ekstrem ketimbang gurunya, “guru kencing berdiri, murid kencing berlari”. Keteladanan tidak hanya bersumber dari guru, melainkan juga bersumber dari seluruh manusia yang ada di lembaga pendidikan tersebut. Juga bersumber dari orang tua, karib kerabat, dan siapapun yang sering berhubungan dengan peserta didik. Pada titik ini, pendidikan karakter membutuhkan lingkungan yang utuh, saling mengajarkan karakter.

Ketiga, Menentukan prioritas. Penentuan prioritas yang jelas harus ditentukan agar proses evaluasi atas berhasil tidaknya pendidikan karakter dapat menjadi jelas. Oleh karena itu, lembaga pendidikan memiliki beberapa kewajiban. Pertama, menentukan tuntutan standar yang akan ditawarkan kepada peserta didik, kedua, semua pribadi yang terlibat dalam lembaga pendidikan harus memahami secara jernih apa nilai yang ingin ditekankan, ketiga, jika lembaga ingin menetapkan perilaku standar yang menjadi ciri khas lembaga maka karakter itu harus difahami oleh peserta didik, orang tua, dan masyarakat.

Keempat, Praksis prioritas. Unsur lain yang sangat penting setelah penentuan prioritas karakter adalah bukti dilaksanakannya prioritas karakter tersebut. Lembaga pendidikan harus mampu membuat verifikasi sejauh mana prioritas yang telah ditentukan telah dapat direalisasikan dalam lingkup pendidikan melalui berbagai unsur yang ada. Kelima, Refleksi. Refleksi berarti dipantulkan ke dalam diri. Apa yang telah dialami masih tetap terpisah dengan kesadaran diri sejauh ia belum dikaitkan, dipantulkan dengan isi kesadaran seseorang. Refleksi dapat juga disebut sebagai proses bercermin pada peristiwa yang telah terjadi

Penguatan pendidikan moral (moral education) atau pendidikan karakter (character education) dalam konteks sekarang sangat relevan untuk mengatasi krisis moral yang sedang melanda di negara kita. Krisis tersebut antara lain berupa meningkatnya pergaulan bebas, maraknya angka kekerasan anak-anak dan remaja, kejahatan terhadap teman, pencurian remaja, kebiasaan menyontek, penyalahgunaan obat-obatan, pornografi, dan perusakan milik orang lain sudah menjadi masalah sosial yang hingga saat ini belum dapat diatasi secara tuntas, oleh karena itu betapa pentingnya pendidikan karakter.

Menurut Lickona, karakter berkaitan dengan konsep moral (moral knowing), sikap moral (moral feeling), dan perilaku moral (moral behavior). Berdasarkan ketiga komponen ini dapat dinyatakan bahwa karakter yang baik didukung oleh pengetahuan tentang kebaikan, keinginan untuk berbuat baik, dan melakukan perbuatan kebaikan.

1. Pendidikan Karakter Menurut Lickona

Secara sederhana, pendidikan karakter dapat didefinisikan sebagai segala usaha yang dapat dilakukan untuk mempengaruhi karakter siswa. Tetapi untuk mengetahui pengertian yang tepat, dapat dikemukakan di sini definisi

pendidikan karakter yang disampaikan oleh Thomas Lickona. Lickona menyatakan bahwa pengertian pendidikan karakter adalah suatu usaha yang disengaja untuk membantu seseorang sehingga ia dapat memahami, memperhatikan, dan melakukan nilai-nilai etika yang inti.

2. Pendidikan Karakter Menurut Suyanto

Suyanto (2009) mendefinisikan karakter sebagai cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas tiap individu untuk hidup dan bekerja sama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa, maupun negara.

3. Pendidikan Karakter Menurut Kertajaya

Karakter adalah ciri khas yang dimiliki oleh suatu benda atau individu. Ciri khas tersebut adalah asli dan mengakar pada kepribadian benda atau individu tersebut, serta merupakan “mesin” yang mendorong bagaimana seorang bertindak, bersikap, berucap, dan merespon sesuatu (Kertajaya, 2010).

4. Pendidikan Karakter Menurut Kamus Psikologi

Menurut kamus psikologi, karakter adalah kepribadian ditinjau dari titik tolak etis atau moral, misalnya kejujuran seseorang, dan biasanya berkaitan dengan sifat-sifat yang relatif tetap (Dali Gulo, 1982: p.29).

Nilai-nilai dalam pendidikan karakter

Ada 18 butir nilai-nilai pendidikan karakter yaitu, Religius, Jujur, Toleransi, Disiplin, Kerja Keras, Kreatif, Mandiri, Demokratis, Rasa Ingin Tahu, Semangat Kebangsaan, Cinta tanah air, Menghargai prestasi, Bersahabat/ komunikatif, Cinta Damai, Gemar membaca, Peduli lingkungan, Peduli sosial, Tanggung jawab.

Lebih jelas tentang nilai-nilai pendidikan karakter dapat dilihat pada bagan dibawah ini

Pendidikan karakter telah menjadi perhatian berbagai negara dalam rangka mempersiapkan generasi yang berkualitas, bukan hanya untuk kepentingan individu warga negara, tetapi juga untuk warga masyarakat secara keseluruhan. Pendidikan karakter dapat diartikan sebagai the deliberate use of all dimensions of school life to foster optimal character development (usaha kita secara sengaja dari seluruh dimensi kehidupan sekolah/madrasah untuk membantu pembentukan karakter secara optimal).

Pendidikan karakter memerlukan metode khusus yang tepat agar tujuan pendidikan dapat tercapai. Di antara metode pembelajaran yang sesuai adalah metode keteladanan, metode pembiasaan, dan metode pujian dan hukuman.

Beda Karakter dan Kepribadian.

Kepribadian adalah hadiah dari Tuhan Sang Pencipta saat manusia dilahirkan dan setiap orang yang memiliki kepribadian pasti ada kelemahannya dan kelebihanannya di aspek kehidupan sosial dan masing-masing pribadi. Kepribadian manusia secara umum ada 4, yaitu :

1. Koleris : tipe ini bercirikan pribadi yang suka kemandirian, tegas, berapi-api, suka tantangan, bos atas dirinya sendiri.
2. Sanguinis : tipe ini bercirikan suka dengan hal praktis, happy dan ceria selalu, suka kejutan, suka sekali dengan kegiatan social dan bersenang-senang.
3. Phlegmatis : tipe ini bercirikan suka bekerjasama, menghindari konflik, tidak suka perubahan mendadak, teman bicara yang enak, menyukai hal yang pasti.
4. Melankolis : tipe ini bercirikan suka dengan hal detil, menyimpan kemarahan, Perfection, suka instruksi yang jelas, kegiatan rutin sangat disukai.

Saat setiap manusia belajar untuk mengatasi dan memperbaiki kelemahannya, serta memunculkan kebiasaan positif yang baru, inilah yang disebut dengan Karakter. Misalnya, seorang dengan kepribadian Sanguin yang sangat suka bercanda dan terkesan tidak serius, lalu sadar dan belajar sehingga mampu membawa dirinya untuk bersikap serius dalam situasi yang membutuhkan ketenangan dan perhatin fokus, itulah Karakter. Pendidikan Karakter adalah pemberian pandangan mengenai berbagai jenis nilai hidup, seperti kejujuran, kecerdasan, kepedulian dan lain-lainnya. Dan itu adalah pilihan dari masing-masing individu yang perlu dikembangkan dan perlu di bina, sejak usia dini (idealnya).

Karakter tidak bisa diwariskan, karakter tidak bisa dibeli dan karakter tidak bisa ditukar. **Karakter harus dibangun dan dikembangkan** secara sadar hari demi hari dengan melalui suatu proses **yang tidak instan**. Karakter bukanlah sesuatu bawaan sejak lahir yang tidak dapat diubah lagi seperti sidik jari. Banyak kami perhatikan bahwa orang-orang dengan karakter buruk cenderung mempersalahkan keadaan mereka. Mereka sering menyatakan bahwa cara mereka dibesarkan yang salah, kesulitan keuangan, perlakuan orang lain atau kondisi lainnya yang menjadikan mereka seperti sekarang ini. Memang benar bahwa dalam kehidupan, kita harus menghadapi banyak hal di luar kendali kita, namun karakter tidaklah demikian. Karakter selalu merupakan hasil pilihan kita. Ketahuilah bahwa kita mempunyai potensi untuk menjadi seorang pribadi yang berkarakter, upayakanlah itu. Karakter, lebih dari apapun dan akan menjadikan kita seorang pribadi yang memiliki nilai tambah. Karakter akan melindungi segala sesuatu yang kita hargai dalam kehidupan ini. Setiap orang bertanggung jawab atas karakternya. Kita memiliki **kontrol penuh** atas karakter kita, artinya kita tidak dapat menyalahkan orang

lain atas karakter kita yang buruk karena kita yang bertanggung jawab penuh. Mengembangkan karakter adalah **tanggung jawab** pribadi kita.

Lingkungan Sekolah:

1. Training Guru

Terkait dengan program pendidikan karakter di sekolah, bagaimana menjalankan dan melaksanakan pendidikan karakter di sekolah, serta bagaimana cara menyusun program dan melaksanakannya dari gagasan ke tindakan.

Program ini membekali dan memberikan wawasan pada guru tentang psikologi anak, cara mendidik anak dengan memahami mekanisme pikiran anak dan 3 faktor kunci untuk menciptakan anak sukses, serta kiat praktis dalam memahami dan mengatasi anak yang “bermasalah” dengan perilakunya.

a. Program Bimbingan Mental

Program ini terbagi menjadi dua sesi program :

Sesi Workshop Therapy, yang dirancang khusus untuk siswa usia 12 -18 tahun. Workshop ini bertujuan mengubah serta membimbing mental anak usia remaja. Workshop ini bekerja sebagai “mesin perubahan instant” maksudnya setelah mengikuti program ini anak didik akan berubah seketika menjadi anak yang lebih positif.

Sesi Seminar Khusus Orangtua Siswa, membantu orangtua mengenali anaknya dan memperlakukan anak dengan lebih baik, agar anak lebih sukses dalam kehidupannya. Dalam seminar ini orangtua akan mempelajari pengetahuan dasar yang sangat bagus untuk mempelajari berbagai teori psikologi anak dan keluarga. Memahami konsep menangani anak di rumah dan di sekolah, serta lebih mudah mengerti dan memahami jalan pikiran anak, pasangan dan orang lain.

Lingkungan Keluarga:

1. Membangun Karakter Anak Sejak Usia Dini.

Karakter akan terbentuk sebagai hasil pemahaman 3 hubungan yang pasti dialami setiap manusia (*triangle relationship*), yaitu hubungan dengan diri sendiri (intrapersonal), dengan lingkungan (hubungan sosial dan alam sekitar), dan hubungan dengan Tuhan YME (spiritual). Setiap hasil hubungan tersebut akan memberikan pemaknaan/pemahaman yang pada akhirnya menjadi nilai dan keyakinan anak. Cara anak memahami bentuk hubungan tersebut akan menentukan cara anak memperlakukan dunianya. Pemahaman negatif akan berimbas pada perlakuan yang negatif dan pemahaman yang positif akan memperlakukan dunianya dengan positif. Untuk itu, **Tumbuhkan pemahaman positif pada diri anak sejak usia dini**, salah satunya dengan cara memberikan kepercayaan pada anak untuk mengambil keputusan untuk dirinya sendiri, membantu anak mengarahkan potensinya dengan begitu mereka lebih mampu untuk bereksplorasi dengan sendirinya, tidak menekannya baik secara langsung atau secara halus, dan seterusnya.

Biasakan anak bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Ingat pilihan terhadap lingkungan sangat menentukan pembentukan karakter anak. Seperti kata pepatah bergaul dengan penjual minyak wangi akan ikut wangi, bergaul dengan penjual ikan akan ikut amis. Seperti itulah, lingkungan baik dan sehat akan menumbuhkan karakter sehat dan baik, begitu pula sebaliknya. Dan yang tidak bisa diabaikan adalah **membangun hubungan spiritual dengan Tuhan Yang Maha Esa**. Hubungan spiritual dengan Tuhan YME terbangun melalui pelaksanaan dan penghayatan ibadah ritual yang terimplementasi pada kehidupan sosial.

2. Pendidikan Karakter Untuk Membangun Keberadaban Bangsa.

Dunia pendidikan diharapkan sebagai motor penggerak untuk memfasilitasi perkembangan karakter, sehingga anggota masyarakat mempunyai kesadaran kehidupan berbangsa dan bernegara yang harmonis dan demokratis dengan tetap memperhatikan sendi-sendi Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) dan norma-norma sosial di masyarakat yang telah menjadi kesepakatan bersama. "Dari mana asalmu tidak penting, ukuran tubuhmu juga tidak penting, ukuran Otakmu cukup penting, ukuran hatimu itulah yang sangat penting" karena otak (pikiran) dan kalbu hati yang paling kuat menggerak seseorang itu "bertutur kata dan bertindak". Simak, telaah, dan renungkan dalam hati apakah telah memadai "wahana" pembelajaran memberikan peluang bagi peserta didik untuk multi kecerdasan yang mampu mengembangkan sikap-sikap: kejujuran, integritas, komitmen, kedisiplinan, visioner, dan kemandirian. Sejarah memberikan pelajaran yang amat berharga, betapa perbedaan, pertentangan, dan pertukaran pikiran itulah sesungguhnya yang mengantarkan kita ke gerbang kemerdekaan. Melalui perdebatan tersebut kita banyak belajar, bagaimana toleransi dan keterbukaan para Pendiri Republik ini dalam menerima pendapat, dan berbagai kritik saat itu. Melalui pertukaran pikiran itu kita juga bisa mencermati, betapa kuat keinginan para Pemimpin Bangsa itu untuk bersatu di dalam satu identitas kebangsaan, sehingga perbedaan-perbedaan tidak menjadi persoalan bagi mereka.

Karena itu pendidikan karakter harus digali dari landasan idiil Pancasila, dan landasan konstitusional UUD 1945. Sejarah Indonesia memperlihatkan bahwa pada tahun 1928, ikrar "Sumpah Pemuda" menegaskan tekad untuk membangun nasional Indonesia. Mereka bersumpah untuk berbangsa, bertanah air, dan

berbahasa satu yaitu Indonesia. Ketika merdeka dipilihnya bentuk negara kesatuan. Kedua peristiwa sejarah ini menunjukkan suatu kebutuhan yang secara sosio-politis merefleksi keberadaan watak pluralisme tersebut. Kenyataan sejarah dan sosial budaya tersebut lebih diperkuat lagi melalui arti simbol "Bhinneka Tunggal Ika" pada lambang negara Indonesia. Dari mana memulai dibelajarkannya nilai-nilai karakter bangsa, dari pendidikan informal, dan secara paralel berlanjut pada pendidikan formal dan nonformal. Tantangan saat ini dan ke depan bagaimana kita mampu menempatkan pendidikan karakter sebagai sesuatu kekuatan bangsa. Oleh karena itu kebijakan dan implementasi pendidikan yang berbasis karakter menjadi sangat penting dan strategis dalam rangka membangun bangsa ini. Hal ini tentunya juga menuntut adanya dukungan yang kondusif dari pranata politik, sosial, dan budayabangsa

"Pendidikan Karakter Untuk Membangun Keberadaban Bangsa" adalah kearifan dari keanekaragaman nilai dan budaya kehidupan bermasyarakat. Kearifan itu segera muncul, jika seseorang membuka diri untuk menjalani kehidupan bersama dengan melihat realitas plural yang terjadi. Oleh karena itu pendidikan harus diletakkan pada posisi yang tepat, apalagi ketika menghadapi konflik yang berbasis pada ras, suku dan keagamaan. Pendidikan karakter bukanlah sekedar wacana tetapi realitas implementasinya, bukan hanya sekedar kata-kata tetapi tindakan dan bukan simbol atau slogan, tetapi keberpihak yang cerdas untuk membangun keberadaban bangsa Indonesia. Pembiasaan berperilaku santun dan damai adalah refleksi dari tekad kita sekali merdeka, tetap merdeka. (Muktiono Waspodo)

SIMPULAN

Pendidikan karakter pada hakikatnya merupakan pembinaan personal peserta didik secara terprogram dengan tujuan tertentu bagi lembaga pendidikan dengan menitikberatkan pembinaan ideologi agama, budaya bangsa yang unggul dan jiwa kepemimpinan, yang sekaligus membangun kekuatan dan kualitas peserta didik yang berkarakter unggul. Pendidikan karakter pada tiga komponen, yaitu sekolah, keluarga, dan masyarakat diharapkan memiliki upaya dan usaha penanaman dan pembudayaan nilai, sikap, dan cara berfikir, serta meningkatkan kompetensi dan integritas. Terutama dalam aspek berbasis nilai agama, budaya bangsa, kepemimpinan,

ilmu pengetahuan dan teknologi serta wawasan global bagi peserta didik dan seluruh civitas dunia pendidikan, keluarga, dan masyarakat. Untuk itu, pendidikan karakter yang menjadi tanggung jawab sekolah, keluarga, dan masyarakat harus dijadikan sebagai sarana untuk penyadaran, peneguhan, pengayaan, pencerahan dan pemahaman.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Majid, *Pendidikan Karakter Perspektif Islam* Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011.

Armani Jamal, *Biju Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter disekolah*: Diva Press, 2011

INQUIRY AND DISCOVERY LEARNING: METODE EFEKTIF UNTUK MEMBERIKAN PELAYANAN PENDIDIKAN YANG BERKUALITAS MELALUI PENDEKATAN BELAJAR MANDIRI

Malik Akbar Mulki Rahman¹, Siti Faridah², Ayu Wulandari³

¹FH, Universitas Negeri Semarang, 50229, Semarang

²FH, Universitas Negeri Semarang, 50229, Semarang

³FMIPA, Universitas Negeri Semarang, 50229, Semarang

E-mail : mr.malikakbar@students.unnes.ac.id

ABSTRAK

Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional, yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dengan undang-undang. Begitulah bunyi pasal 31 ayat 3 UUD 1945, namun pada kenyataannya banyak pelajar yang hanya berorientasi pada nilai yang menjadi tolak ukur suatu keberhasilan dalam pendidikan, sehingga segala cara dilakukan oleh pelajar untuk mendapatkan nilai bagus, padahal nilai yang bagus tanpa diimbangi dengan kualitas dan potensi dalam diri sendiri serta akhlak yang mulia tidaklah bermanfaat. Berangkat dari masalah tersebut penulis bertanya-tanya dalam diri sendiri bagaimana dan metode apa yang dapat dilakukan untuk membuat mutu pendidikan Indonesia menjadi berkualitas?. Melalui metode penelitian analisis deskriptif kuantitatif dengan data didapatkan melalui studi kepustakaan, jurnal, buku, observasi dan wawancara. Penulis mencoba menggagas sebuah metode untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia dengan cara menerapkan metode Inquiry and Discovery Learning, yaitu sebuah metode pembelajaran yang menuntut peserta didik berpikir kritis dan analisis untuk menemukan penyelesaian masalah atau jawaban yang di pertanyakan. Adapun jenis-jenis metode inkuiri yaitu inkuiri terpimpin, inkuiri bebas, dan inkuiri bebas yang dimodifikasi, sehingga diharapkan melalui metode tersebut dapat meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Kata Kunci : *Inquiry and Discovery Learning, Nilai, Pendidikan*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah kunci kesuksesan. Sebagaimana diungkapkan oleh Bapak Pendidikan Nasional, Ki Hajar Dewantara yang mengungkapkan bahwasannya pendidikan merupakan tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak. Disamping itu, pasal 1 ayat (1) UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar

peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Faktanya, peserta didik hanya terobsesi dengan nilai, bukan pada pengembangan dari potensi diri. Ditambah lagi, orang tua atau wali murid yang berpandangan bahwa ijazah dan nilai tinggi merupakan sebuah kunci kesuksesan. Padahal, pandangan inilah yang sebenarnya keliru dan membuat para pelajar menghalalkan segala

cara demi memperoleh sebuah “nilai” tanpa memiliki kualitas yang mumpuni. Pandangan- pandangan ini yang ditanamkan pada pelajar, sehingga beranggapan bahwa sekolah hanyalah sebagai tempat untuk mendapatkan ijazah bukan sebagai ajang untuk menuntut ilmu dan mengambil esensi dari ilmu yang diambil. Ijazah yang dielu-elukan seolah-olah menjadi boarding pass untuk memperoleh Apendidikan yang lebih tinggi. Padahal, maksud ijazah yang sesungguhnya bukanlah hal itu. Hal ini selaras dengan pendapat Y.B Mangun Wijaya yang menyatakan bahwa pendidikan dasar yang dilaksanakan saat ini, hanya diperuntukkan bagi mereka yang akan melanjutkan ke perguruan tinggi. Maka, tidak heran bila banyak terdapat pengangguran dengan pendidikan yang dapat dikatakan tinggi atau pengangguran intelektual. Pengangguran ini muncul karena banyaknya para lulusan yang cenderung mencari pekerjaan bukan menciptakan lapangan pekerjaan. Disamping itu, perolehan peringkat atau angka digunakan untuk mengkategorikan siswa tersebut pintar atau bodoh. Padahal, potensi dan kemampuan masing-masing siswa tidaklah bisa disejajarkan atau disama ratakan mengingat setiap individu memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Dalam stereotype yang berkembang saat ini membagikan siswa menjadi 2 bagian kelompok. Kelompok pertama yaitu kelompok pintar, dimana hanya dikelilingi oleh siswa yang memiliki nilai akademis tinggi, sedangkan siswa yang memiliki nilai akademis rendah dikesampingkan sebagai kelompok kedua. Seolah-olah dalam kasus seperti ini terdapat diskriminasi antara si pintas dan si bodoh. Padahal, esensi dari sebuah pendidikan yaitu membuat seseorang menjadi pintar bukan untuk membaginya menjadi dua atau lebih golongan. Selain itu, hal ini juga akan berpengaruh pada psikologis anak. Dimana anak yang memperoleh nilai bagus maka orang tua akan bangga dan mengapresiasi dengan

memberikan hadiah. Akan tetapi, saat anak memperoleh nilai buruk, orang tua cenderung memberikan sanksi. Sehingga hal yang terjadi adalah setiap anak mengupayakan berbagai cara untuk memperoleh nilai yang tinggi walaupun tidak diimbangi dengan kualitas yang mumpuni. Padahal tujuan pendidikan untuk mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Sehingga hal ini berdampak pada dirinya dan menjadi salah satu penyebab meningkatnya angka pengangguran. Di era revolusi industri 4.0, setiap orang dituntut untuk memiliki ketrampilan dan softskill agar mampu berkembang dan beradaptasi dengan pasar global khususnya dalam kemampuan berbahasa. Melihat dari permasalahan tersebut, Karya Tulis ini dibuat untuk menawarkan solusi dengan peningkatan mutu pendidikan melalui pendekatan belajar yang menyenangkan dengan metode belajar mandiri (inquiry learning).

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penulisan Artikel ini yaitu metode studi pustaka. Studi pustaka merupakan serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian (Zed, 2004). Dalam hal ini, penulis mencari literatur yang mendukung karya tulis dan mengumpulkan data-data yang relevan terhadap topik dengan menganalisis buku, tulisan ilmiah, gambar serta regulasi yang sesuai dengan karya tulis ini. Hal itu dilakukan dengan cara menelaah dan membandingkan sumber kepustakaan demi memperoleh data yang bersifat teoritis (Hendra, 2012). Kemudian berdasarkan data yang ada penulis mengolah informasi yang didapatkan melalui berbagai media untuk dijadikan

sebagai landasan teori dalam memperkuat artikel ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Selama ini siswa memiliki cara pandang bahwa suasana belajar itu formal dan kaku, sehingga terkesan suasana belajar yang kurang menyenangkan. Untuk mengubah pandangan tersebut, perlu diciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Pembelajaran dengan metode ceramah, dirasa tidak cocok lagi di era kini. Dimana saat ini informasi dan ilmu pengetahuan tersebar dimana mana, melalui media sosial, internet, bahkan platform video sekalipun. Era saat ini menuntut ketrampilan-ketrampilan peserta didik agar diasah dan mampu beradaptasi mengikuti perkembangan zaman. Kemampuan 4C (Critical thinking, Creativity and innovation, Communication, and Collaboration) ini sangat dibutuhkan untuk menghadapi revolusi industri 4.0 yang membutuhkan kemampuan yang cepat dan tanggap. Kriteria 4C ini dapat dijelaskan lebih jauh melalui penjelas berikut: 1. Critical Thinking (berpikir kritis) Berpikir kritis adalah kemampuan berpikir tingkat tinggi yang tidak hanya menghafal tetapi menggunakan dan memanipulasi materi yang telah dipelajari sesuai situasi yang dibutuhkan. Kemampuan ini sangat dibutuhkan dalam menghadapi era revolusi industri 4.0. Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, diperlukan indikator untuk mengukur kemampuan dalam memecahkan masalah. Adapun indikator kemampuan berpikir kritis adalah mengumpulkan dan menyusun informasi yang diperlukan, menentukan cara-cara yang dipakai untuk menangani masalah, menganalisis data, menarik kesimpulan. Dalam mencapai tujuan pembelajaran, dibutuhkan pembelajaran yang dapat mendorong mahasiswa untuk mengungkapkan ide-ide dalam belajar sehingga dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis. 2. Creativity and innovation (kreativitas dan inovasi)

Kreativitas dan inovasi adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru baik berupa gagasan atau karya. Kreativitas berarti mengembangkan, melaksanakan, dan menyampaikan gagasan-gagasan baru kepada orang lain serta bersikap terbuka dan responsif dengan pendapat yang baru maupun berbeda. Inovasi adalah menciptakan sesuatu yang baru maupun mengembangkan penemuan yang sudah ada semaksimal mungkin. Indikator bersikap kreatif dan inovatif adalah mampu menggunakan berbagai cara untuk menghasilkan ide, membuat ide-ide baru, mengelaborasi, memperbaiki, menganalisa dan mengevaluasi ide-ide yang sudah ada untuk meningkatkan dan memaksimalkan usaha kreatif. 3. Communication (komunikasi) Komunikasi adalah interaksi sosial antar seseorang yang saling menyampaikan pendapatnya. Komunikasi ini dapat dilakukan dengan media digital dan media sosial. Dalam hal ini, mahasiswa memerlukan komunikasi yang baik sehingga mampu bertukar pikiran dan menambah pengetahuan. Adapun indikator komunikasi yang baik yaitu memahami, mengelola dan menciptakan komunikasi yang efektif, menyampaikan pendapat dan ide-ide secara efektif dalam berbagai bentuk dan isi baik secara lisan maupun tulisan, mendengarkan secara efektif untuk memahami makna, termasuk pengetahuan, nilai, sikap dan minat, menggunakan komunikasi untuk berbagai tujuan, memanfaatkan media dan teknologi dan dapat menilai efektifitas dan dampaknya serta berkomunikasi dalam berbagai lingkungan. 4. Collaboration (kolaborasi) Kolaborasi adalah bekerja sama, beradaptasi dalam berbagai peran dan tanggung jawab pribadi untuk mencapai tujuan diri sendiri dan orang lain. Indikator ketrampilan berkolaborasi adalah menunjukkan kemampuan bekerja sama dalam kelompok secara efektif dan saling menghormati, fleksibilitas secara pribadi, kemauan saling membantu, berkompromi untuk mencapai tujuan bersama, bekerja

secara produktif dengan yang lain dan bertanggung jawab atas pekerjaan. Kemampuan ini dapat dikembangkan dengan menerapkan metode pembelajaran yang menuntut kemampuan 4C yaitu Metode inkuiri adalah metode pembelajaran yang menuntut peserta didik berpikir kritis dan analisis untuk menemukan penyelesaian masalah atau jawaban yang dipertanyakan. Jenis-jenis metode inkuiri yaitu inkuiri terpimpin, inkuiri bebas, dan inkuiri bebas yang dimodifikasi. Inkuiri terpimpin (guide inquiry) digunakan bagi peserta didik yang belum mempunyai pengalaman pembelajaran, sepenuhnya perencanaan dibuat pendidik hingga merumuskan masalah dan memberikan bimbingan serta pengarahan yang luas kepada peserta didik. Inkuiri bebas (free inquiry) dimana peserta didik berperan aktif, dengan melakukan penelitian sendiri dan dapat mengidentifikasi dan merumuskan permasalahan. Inkuiri bebas yang dimodifikasi (modified free inquiry), dalam pengajaran ini, pendidik akan memberikan masalah kemudian peserta didik harus memecahkan masalah melalui observasi, eksplorasi, dan prosedur penelitian. Adapun langkah-langkah proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran inkuiri yaitu: (1) Orientasi adalah langkah untuk membina suasana atau iklim pembelajaran yang responsif. Pada langkah ini dosen mengkondisikan agar mahasiswa siap melaksanakan proses pembelajaran. (2) Merumuskan masalah merupakan langkah membawa mahasiswa pada suatu persoalan yang mengandung teka-teki. (3) Mengajukan hipotesis (jawaban sementara dari suatu permasalahan yang sedang dikaji), sebagai jawaban sementara, hipotesis perlu diuji kebenarannya. (4) Tahap selanjutnya, mengumpulkan data adalah aktivitas menjangkau informasi yang dibutuhkan untuk menguji hipotesis yang diajukan. (5) Menguji hipotesis adalah proses menentukan jawaban yang dianggap diterima sesuai dengan data atau

informasi yang diperoleh berdasarkan pengumpulan data. (6) Merumuskan kesimpulan adalah proses mendeskripsikan temuan yang diperoleh berdasarkan hasil pengujian hipotesis. (7) Mengaplikasi kesimpulan dimana siswa menggunakan kesimpulan yang didapat terhadap soal permasalahan. Selain metode inkuiri, ada metode penemuan terpimpin (guided discovery), guided discovery merupakan metode pembelajaran yang mengarahkan peserta didik pada kegiatan yang dapat mengembangkan keterampilan proses sains di mana peserta didik dibimbing untuk menemukan dan menyelidiki sendiri tentang suatu konsep sains sehingga pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki bukan hasil mengingat seperangkat fakta melainkan hasil temuan mereka sendiri. Simulation adalah tahap pertama dalam metode guided discovery dimana dosen menayangkan video kemudian mahasiswa diminta untuk mengidentifikasi isi dari video tersebut. Problem statement yaitu dari masalah yang ada, dosen memberi bimbingan untuk mahasiswa membuat hipotesis eksperimen. Tahap selanjutnya adalah data collecting dimana melakukan eksperimen untuk mengetahui dampak suatu detergen dengan konsentrasi yang berbeda terhadap kelangsungan hidup ikan dengan hipotesis yang dibuat pada tahap sebelumnya. Tahap selanjutnya yaitu verification, dimana menganalisis hasil eksperimen pengaruh detergen terhadap kelangsungan hidup ikan dan menyimpulkan apakah hasil eksperimen sesuai dengan yang dibuat hipotesis yang dibuat sebelumnya, jika penggunaan detergen berpengaruh terhadap kelangsungan hidup ikan berarti hipotesis terbukti. Dengan menerapkan metode ini, diperlukan kemampuan komunikasi dan kolaborasi yang baik karena eksperimen dilakukan secara berkelompok.

KONSEP PENDIDIKAN

A. Konsep Pendidikan Umum

Pendidikan merupakan sebuah usaha untuk membina dan mengembangkan pribadi manusia, aspek rohaniyah dan jasmaniah, yang juga berlangsung secara bertahap. Oleh karena itu, suatu kematangan yang bertitik akhir pada optimalisasi perkembangan/pertumbuhan, baru dapat tercapai bilamana berlangsung melalui proses demi proses ke arah tujuan akhir perkembangan atau pertumbuhannya. Akan tetapi suatu proses yang diinginkan dalam usaha kependidikan adalah proses yang terarah dan bertujuan, yaitu mengarahkan anak didik kepada titik optimal kemampuannya. Sedangkan tujuan yang hendak dicapai adalah terbentuknya kepribadian yang utuh sebagai manusia sosial serta hamba Tuhan yang mengabdikan diri kepada-Nya. Dalam SK Mendiknas No.008-E/U/1975 disebutkan bahwa pendidikan umum ialah pendidikan yang bersifat umum, yang wajib diikuti oleh semua siswa dan mencakup program pendidikan moral Pancasila yang berfungsi bagi pembinaan warga negara yang baik. Pendidikan umum mempunyai beberapa tujuan diantaranya: a. Membiasakan siswa berpikir objektif, kritis, dan terbuka; b. Memberikan pandangan tentang berbagai jenis nilai hidup, seperti kebenaran, keindahan, dan kebaikan; c. Menjadi manusia yang sadar akan dirinya, sebagai makhluk, sebagai manusia, sebagai pria dan wanita dan sebagai warga negara; dan d. Mampu menghadapi tugasnya, bukan saja karena menguasai bidang profesinya, tetapi karena mampu mengadakan bimbingan dan hubungan sosial yang baik dalam lingkungannya. B. Metode Pembelajaran Metode pembelajaran merupakan suatu proses yang sistematis dan teratur yang dilakukan oleh pendidik dalam penyampaian materi kepada muridnya. Adapun macam-macam metode pembelajaran adalah sebagai berikut: 1. Cooperative learning Cooperative learning

berasal dari kata cooperative yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok satu tim. Slavin (1995) mengemukakan, cooperative learning sebagai suatu model pembelajaran di mana sistem belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar. Sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok. Setiap kelompok akan memperoleh penghargaan (reward), jika kelompok mampu menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan. Dengan demikian, setiap anggota kelompok akan mempunyai ketergantungan positif. Ketergantungan semacam itulah yang selanjutnya akan memunculkan tanggung jawab individu terhadap kelompok dan keterampilan interpersonal dari setiap anggota kelompok. Setiap individu akan saling membantu mereka akan mempunyai motivasi untuk keberhasilan kelompok, sehingga setiap individu akan memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan kontribusi demi keberhasilan kelompok. Metode ini merupakan cara konvensional, yaitu dengan menyampaikan informasi secara lisan kepada siswa. Metode ceramah dianggap sebagai metode yang paling praktis dan ekonomis, namun terdapat beberapa kekurangan di dalamnya. Kekurangannya yaitu peserta didik lebih pasif karena hanya mendengarkan pengajar, kegiatan belajar mengajar cenderung membosankan, beberapa siswa yang lebih menyukai belajar visual akan kesulitan menerima pelajaran. proses pengajaran lebih fokus pada pengertian kata-kata saja. 2. Metode Pembelajaran Mind Mapping.

Metode ini menerapkan cara berpikir yang runtun terhadap suatu permasalahan, bagaimana terjadinya masalah, dan bagaimana penyelesaiannya. Dengan metode ini, siswa dapat meningkatkan daya analisis dan berpikir kritis sehingga memahami masalah dari

awal hingga akhir. 3. Metode Pembelajaran Inquiry. Metode pembelajaran ini dapat mendorong para siswa untuk menyadari apa saja yang telah diperoleh selama belajar. Dalam metode ini melibatkan intelektual dan mendorong siswa memahami bahwa apa yang telah dipelajari adalah sesuatu yang berharga. 4. Metode Pembelajaran Discovery. Metode discovery dilakukan dengan cara mengembangkan cara belajar siswa aktif, mandiri, dan memiliki pemahaman yang lebih baik. Dalam hal ini, siswa mencari jawaban terhadap pertanyaannya sendiri sehingga mengingatnya lebih baik. 5. Metode Berbagi Peran. Metode pembelajaran dengan cara berbagi peran (role playing) dilakukan dengan melibatkan siswa untuk memerankan suatu karakter atau situasi tertentu. Metode ini dapat melatih komunikasi siswa dalam berinteraksi dengan orang lain.

KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa kualitas pendidikan di Indonesia dikategorikan rendah. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya peserta didik beranggapan belajar untuk mendapat nilai dan ijazah bukan untuk pengembangan diri. Masalah ini, dapat teratasi dengan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi. Salah satu metode pembelajaran adalah inkuiri, metode ini menuntut siswa untuk memiliki ketrampilan-ketrampilan diri. Dimana metode inkuiri memerlukan kemampuan dalam berpikir kritis, sementara metode guide discovery menuntut mahasiswa untuk memiliki ketrampilan berkomunikasi dan berkolaborasi dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Hadiyanto. 2004, Mencari Sosok Desentralisasi Manajemen Pendidikan di Indonesia. Jakarta: Rineka Cipta.

Hendra, S. V., 2012. Suatu Kajian tentang Sosialisasi UU No. 20 Tahun 2009 tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan Guna Meningkatkan Kesadaran Hukum Masyarakat dalam Berlalu Lintas. Bandung: UPI.

Ilmi, A. N. A., Indrowati, M., & Probosari, R. M. (2012). Pengaruh penerapan metode

pembelajaran guided discovery terhadap keterampilan proses sains siswa kelas X SMA Negeri 1 Teras Boyolali tahun pelajaran 2011/2012. Pendidikan Biologi Vol. 4, No. 2, 4(2), 44-52.

Setiawan, J., & Royani, M. (2013). Kemampuan berpikir kritis siswa smp dalam pembelajaran bangun ruang sisi datar dengan metode inkuiri. EDUMAT, 1(1).

Utanto, Yuli., Budiyono., Subkhan, Edi. 2018. Pengantar Ilmu Pendidikan. Semarang : Tim UNNES PRESS

Zed, M., 2004. Metode Penelitian Kepustakaan. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.

CARA (BELANJA) BELAJAR LITERASI PADA ANAK SEKOLAH DASAR JAMAN SEKARANG DENGAN TEKNOLOGI DIGITAL

Eka Nur Widya Marwanti

**Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas
Negeri Semarang, 50189, Semarang**
E-mail: ekanurwidya51@gmail.com

ABSTRAK

Lingkungan pendidikan yang pertama didapat seorang anak adalah berasal dari keluarga. orang tua sebagai seorang pendidik memiliki peran yang sangat besar untuk menumbuhkan minat membaca pada anak. Orang tua pasti menginginkan anaknya selalu rajin belajar atau membaca. masing-masing orang tua memiliki cara sendiri untuk mendidik anak-anak nya disesuaikan dengan sifat dan karakter anak itu sendiri . karena masing-masing anak memiliki sifat dan karakter yang berbeda, sehingga cara mendidiknya pun jelas berbeda. Namun masih banyak orang tua yang tidak tau cara mendidik anak dalam menanamkan minat baca dan mendukung agar anak-anak menjadi literat. Ada beberapa upaya yang harus dilakukan orang tua untuk menanamkan minat baca pada anak-anak. Literasi yang secara sederhana diartikan keberaksaraan atau melek, yang mana kemampuan literasi ini sangat penting untuk dikuasai anak. Gerakan literasi sekolah (GLS) adalah sebuah upaya yang dilakukan secara menyeluruh dan berkelanjutan untuk menjadikan sekolah sebagai organisasi pembelajaran yang warganya literat sepanjang hayat melalui pelibatan publik. Pelibatan keluarga serta masyarakat (publik) sangat diperlukan untuk mensukseskan program ini. mayoritas anak-anak menyukai cerita/dongeng, jenis cerita yang disukai adalah legenda, fabel, siroh nabawi dan IPTEK sesuai dengan tingkatan umur seorang anak. Semua anak mengetahui kalau membaca itu penting. Pada paper ini akan dibahas mengenai cara (belanja) belajar literasi pada anak jaman sekarang dengan teknologi digital . dari hasil riset banyak anak-anak yang telah menggunakan smartphone dalam kehidupan sehari-hari . hal itu menjadi tantangan tersendiri sebagai orang tua untuk mengarahkan anak agar memanfaatkan smartphone menjadi media literasi yang menyenangkan melalui aplikasi digital.

Kata kunci : *Literasi, Keluarga, smartphone*

PENDAHULUAN

Membaca merupakan salah satu fungsi yang paling penting dalam hidup. Semua proses belajar didasarkan pada kemampuan membaca. Dengan kemampuan membaca yang membudaya dalam diri setiap anak, maka tingkat keberhasilan di sekolah maupun dalam kehidupan di masyarakat akan membuka peluang kesuksesan hidup yang lebih baik. Rendahnya *reading literacy* bangsa kita menyebabkan Sumber Daya Manusia kita tidak kompetitif karena

kurangnya penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, sebagai akibat lemahnya minat dan kemampuan membaca dan menulis. Membaca dan menulis belum menjadi kebutuhan hidup dan belum menjadi budaya bangsa. Jumlah perpustakaan dan buku-buku jauh dari mencukupi kebutuhan tuntutan membaca sebagai basis pendidikan permasalahan budaya membaca belum dianggap sebagai *critical problem*, sementara banyak masalah lain yang dianggap lebih mendesak.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Peraturan Menteri nomor 23 tahun 2013 meluncurkan sebuah gerakan literasi sekolah untuk menumbuhkan sikap budi pekerti luhur kepada anak - anak melalui bahasa. Sederhananya, setiap anak di sekolah dasar diwajibkan membaca buku-bukubacaan cerita lokal dan cerita rakyat yang memiliki kearifan lokal dalam materibacaannya sebelum proses pembelajaran dikelas dimulai. Secara luas, literasi yang dimaksud disini lebih dari sekedar membaca dan menulis. Hal ini juga mencakup bagaimanaseseorang berkomunikasi dalam masyarakat. Literasi juga bermakna praktik dan hubungan sosial yang terkait dengan pengetahuan, bahasa, dan budaya.

Penanaman nilai-nilai budi pekerti luhur ini penting dilakukan sejak dini sebab proses pendidikan sejatinya bukan hanya untuk mencetak manusia yang cerdas secara intelektual, tapi juga cerdas emosional dan spiritual. Harus diakui, salah satu kekeliruan besar dalam sistem pendidikan kita adalah sangat mengedepankan kecerdasan intelektual, namun mengenyampingkan pembelajaran yang mengandung nilai-nilai moral. Tak heran jika saat ini banyak orang pintar, berpendidikan tinggi, tapi tak tahu sopan santun, tak punya sikap tenggang rasa, tak punya empati, dan sebagainya. Padahal dari buku-buku cerita rakyat misalnya, banyak digambarkan ucap dan laku nenek moyang kita yang begitu luhur.

Sekolah Dasar merupakan masaanak-anak pada usia emas (*golden age*) sehingga penting untuk menanamkan nilai-nilai budi pekerti luhur. Gerakan literasi adalah salah satu cara yang dapat dilakukan untuk menanamkan budi pekertiluhur. Guru memiliki peran penting dalam merangsang siswa untuk belajar, sehingga dalam melaksanakan pembelajaran, guru harus menggunakan pendekatan yang komprehensif serta progresif agar bisa memotivasi rasa ingin tahu siswa dan memicu siswa untuk

berpikir kritis. Hal ini akan berhasil jika guru mampu mengembangkan pembelajaran yang tepat sehingga pembelajaran yang dilaksanakan dapat meningkatkan kemampuan literasi dan potensi siswa seutuhnya. Dalam pengembangan pembelajaran, guru juga harus mampu memilih dan memanfaatkan bahan ajar, seperti mendorong siswa untuk membaca buku-buku yang berkualitas, karena kegiatan membaca sejalan dengan proses berpikir kritis yang memungkinkan siswa untuk kreatif dan berdaya cipta.

Gerakan literasi akan berhasil jika berjalan secara holistik. Selain guru di sekolah, orang tua, perpustakaan, pemerintah, dan pihak swasta pun harus bersama-sama mendukung mewujudkan gerakan literasi.

Konsep Dasar Literasi

1. Literasi Dasar
Mengembangkan kegiatan membaca, menulis, dan berhitung.
2. Literasi Perpustakaan
Menggalakkan kegiatan literasi dengan menggunakan referensi yang ada di perpustakaan.
3. Literasi Teknologi
4. Menggunakan kemajuan teknologi untuk memudahkan kegiatan literasi.
5. Literasi Media
Menggunakan media sebagai media promosi literasi. Media terbagi menjadi media online seperti pembuatan blog yang akan me-link ke website, facebook dan twitter. Sementara media cetak bisa dilakukan dengan bekerjasama dengan koran agar menyediakan kolom khusus untuk bagi karya anak, seperti puisi, karangan bebas, cerita bergambar, dan sebagainya. Atau bekerja sama dengan stasiun TV dan radio untuk menyiarkan dan mengampanyekan gerakan literasi.
6. Literasi Visual
Kemampuan untuk mengapresiasi ide design grafis dan teks visual.

Tujuan

Tujuannya untuk menjadikan sekolah sebagai komunitas yang memiliki komitmen dan budaya membaca yang tinggi serta memiliki kemampuan untuk menulis yang komprehensif. Untuk mencapai tujuan tersebut dapat dilakukan Program Aksi dari Gerakan Literasi Sekolah sebagai berikut.

1. Menawarkan, mengajak atau menunjuksekolah atau masyarakat sekolah (siswa, guru, manajemen sekolah, kepala sekolah dan komite) agar dapat melaksanakan kegiatan gerakan literasi sekolah yang merupakan bentuk aksi/kegiatan
2. Mengadakan Sosialisasi tentang pemahaman kepada guru, kepala sekolah, komite atau orang tua siswa tentang apa dan bagaimana gerakan literasi sekolah;
3. Menyediakan Buku Bacaan Bagi Siswa, merupakan kegiatan yang dirancang untuk mendapatkan buku bacaan bagi sekolah minimal 3 kali jumlah siswa di sekolah, setiap kelas di dorong untuk memiliki sudut baca (reading corner), melalui kerjasama dengan komite sekolah dan wali murid;
4. Program Membaca Setiap Hari, merupakan kegiatan yang dirancang agar setiap sekolah mengalokasikan waktu minimal 15 menit sehari, guna membiasakan siswa, guru, manajemen sekolah dan kepala sekolah untuk membaca di sekolah maupun di rumah;
5. One child book, merupakan kegiatan yang dirancang untuk meningkatkan jumlah dan jenis buku bacaan di sekolah, agar setiap siswa paling sedikit memiliki 1 buku untuk dibaca di sekolah/kelas maupun di rumah, diharapkan orang tua membelikan minimal 1 buku untuk satu semester atau 1 buku satu tahun, yang kemudian disumbangkan untuk perpustakaan sekolah;
6. Tantangan Membaca, merupakan kegiatan yang dirancang untuk

mengejar target/jumlah tertentu terhadap buku yang dibaca baik tingkat sekolah, kabupaten/kota maupun tingkat provinsi

7. Reading Award, merupakan kegiatan yang dirancang untuk memberikan penghargaan membaca bagi siswa terbanyak membaca buku baik berskala tingkat masing masing sekolah, kabupaten/kota maupun tingkat provinsi, hal ini bertujuan agar merangsang siswa agar terus membaca;
8. Pelatihan Menulis, merupakan kegiatan yang dirancang agar setiap sekolah melatih/mendidik siswa untuk menulis, dengan pemberian tugas untuk menulis kembali buku yang telah dibaca dalam bentuk resume buku atau resensi buku;
9. Writing Award, merupakan kegiatan yang dirancang untuk memberikan penghargaan kemampuan menulis bagi siswa terhadap buku yang dibaca baik tingkat sekolah, kabupaten/kota maupun tingkat provinsi, hal ini bertujuan agar merangsang siswa untuk bisa menulis;
10. Program Aksi Lainnya, program aksi/kegiatan lainnya dapat dirancang secara khusus dalam upaya membudayakan minat baca dan meningkatkan kemampuan menulis siswa sesuai dengan sasaran dan harapan yang diinginkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil pengamatan pada anak kelas 4 Sekolah dasar Negeri 2 Kedungsari, Kecamatan Singorojo, Kabupaten Kendal, Jawa Tengah. Kita ketahui bahwa rata-rata siswa kelas 4 sudah diberikan smartphone oleh orang tuanya. Perkembangan teknologi informasi menuntut kesadaran siswa akan pentingnya literasi. Keterampilan literasi yang baik akan membuka jalan kepada keterampilan berbahasa lainnya, seperti menyimak, berbicara dan menulis. Selain itu, literasi yang baik akan mengasah kemampuan seperti berpikir kritis, kreatif inovatif serta

menumbuhkan budi pekerti siswa. Salah satu bentuk perhatian pemerintah untuk mengatasi persoalan literasi ini dengan meluncurkan program Gerakan Literasi Sekolah (GLS). Gerakan Literasi Sekolah merupakan program baru yang diusung pemerintah. Program literasi lahir dilandasi kondisi pendidikan yang belum membudaya di sekolah. Panduan Gerakan Literasi Sekolah Dasar (2016), bahwa data penelitian dalam Progress International Reading Literacy Study (PIRLS) tahun 2011 menunjukkan bahwa kemampuan siswa Indonesia dalam memahami bacaan berada di bawah rata-rata internasional. Menurut data tersebut, literasi belum menjadi budaya dikalangan pelajar Indonesia terutama tingkat sekolah dasar. ini harus segera diperbaiki dengan memperkenalkan literasi sejak dini.

Literasi tidak bisa dipisahkan dari dunia pendidikan. Pada awal munculnya literasi dikenal sebagai kemampuan membaca, namun seiring berjalannya waktu literasi mengalami peluasan makna. Dalam perkembangannya, literasi dikaitkan dengan kemampuan-kemampuan yang lain. Hal ini tertera dalam Gerakan Literasi Sekolah (2016) Literasi Dasar (Basic Literacy), yaitu kemampuan untuk mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, dan menghitung (counting) berkaitan dengan kemampuan analisis untuk memperhitungkan (calculating), mempersepsikan informasi (perceiving), mengomunikasikan, serta menggambarkan informasi (drawing) berdasarkan pemahaman dan pengambilan kesimpulan pribadi.

Baik di sekolah maupun di rumah belum menyadari arti pentingnya membaca. Kegiatan membaca hanya menjadi kegiatan penyelesaian akademik dan tugas semata. Membaca masih didasari sikap paksaan pemenuhan kewajiban, bukan sebagai sarana hiburan dan kebutuhan. Aktivitas ini berbeda dengan negara maju, dimana membaca merupakan kebutuhan primer yang harus dipenuhi. Salah satu kelemahan dalam menerapkan

minat dan budaya baca adalah kurang tersedianya bahan bacaan. Siswa tidak menemukan bahan bacaan yang cocok, sehingga tidak ada perasaan tertarik untuk membaca. Belum beragamnya karya tulis mengakibatkan menurunnya minat membaca siswa. Bila kita lihat perpustakaan dan toko buku didominasi bacaan remaja dan karya ilmiah. Buku-buku yang sama sekali jauh dari kehidupan siswa, sehingga semakin menjauhkan siswa dari buku. Untuk itu pemanfaatan teknologi digital seperti smartphone dapat membantu dalam peningkatan literasi anak. Karena dalam smartphone terdapat suatu aplikasi seperti wattpad yang memiliki berbagai macam jenis bacaan mulai dari bacaan anak-anak sampai bacaan dewasa. Sehingga anak dapat memilih jenis bacaan yang menjadi bacaan kesukaannya. Pemberian smartphone bagi anak-anak sangatlah rawan jika tanpa pengawasan yang ketat oleh orang tua. Seiring berjalannya arus globalisasi yang sangat pesat menempatkan keseimbangan orang tua untuk memenuhi kebutuhan anak-anak salah satunya IPTEK. Ada beberapa saran untuk meningkatkan dukungan orangtua terhadap minat baca anak, antara lain:

- Hendaknya menjadikan kegemaran anak terhadap dongeng/cerita menjadi penyemangat orang tua dan guru bahwa anak-anak mempunyai modal awal untuk menjadi literat. Mulai merancang untuk mengadakan bahan bacaan baik legenda, fabel maupun IPTEK untuk anak-anak di rumah dan di sekolah.
- Hendaknya kesadaran anak yang menganggap bahwa membaca itu penting dapat memacu orang tua dan guru untuk ikut memberi contoh (teladan) untuk membiasakan membaca.
- Hendaknya orang tua mulai menyadari pentingnya memberikan cerita/dongeng dan menyediakan bahan bacaan di rumah.

- Kebiasaan orang tua menyuruh membaca dan mendampingi anak membaca hendaknya diteruskan.
- Kebiasaan orang tua memberikan hadiah kepada anak, hendaknya mulai dipertimbangkan untuk memberi hadiah buku bacaan.

Antasari, Indah wijay.” *Support Parents on Building Children's Literacy*”. Tahun 6, Volume 6 No. 2 Nopember 2016, P-ISSN : 2089-6549 E-ISSN : 2582-2182

Imran, Gunawan A.Harjono.” *Pengaruh multimedia interaktif dan gaya belajar terhadap penguasaan konsep kalor siswa*” Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia 12 (2) (2016) 118-125

SIMPULAN

Budaya literasi haruslah ditumbuhkembangkan di sekolah dasar agar siswa dapat membiasakan diri mencari informasi-informasi yang berkaitan dengan pembelajaran yang tentunya akan berberguna untuk dirinya. Semakin besar siswa sadar akan pentingnya literasi maka semakin besar peluang siswa untuk dapat bersaing di era moderen. Walau pemerintah telah menerapkan program Gerakan Literasi Sekolah namun guru haruslah pandai dalam menyesuaikan serta merencanakan program literasi kelas, agar tercipta kondisi kelas yang kondusif dan menyenangkan. Pemberian smartphone bagi anak-anak sangatlah rawan jika tanpa pengawasan yang ketat oleh orang tua. Seiring berjalannya arus globalisasi yang sangat pesat menempatkan kebimbangan orang tua untuk memenuhi kebutuhan anak-anak salah satunya IPTEK. Guru memiliki peran penting dalam merangsang siswa untuk belajar, sehingga dalam melaksanakan pembelajaran, guru harus menggunakan pendekatan yang komprehensif serta progresif agar bisa memotivasi rasa ingin tahu siswa dan memicu siswa untuk berpikir kritis. Hal ini akan berhasil jika guru mampu mengembangkan pembelajaran yang tepat sehingga pembelajaran yang dilaksanakan dapat meningkatkan kemampuan literasi dan potensi siswa seutuhnya.

DAFTAR PUSTAKA

Akbar,Aulia.” *Membudayakan literasi dengan program 6m di sekolah dasar*” . JPSD Vol. 3 No. 1, Maret 2017 ISSN 2540-9093

MODUL KOLASE DALAM PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA (SBDP)

Ahmad Haikal Asy Syauqi¹, Ahmad Hafidz Kurniawan², dan Adhy Putri Rilianti³

STKIP Al Hikmah, 60232, Surabaya

E-mail : haikalasysyauqi@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan modul kolase untuk meningkatkan keterampilan kolase pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya SD. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan modifikasi dari model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Hasil penelitian ini adalah terwujudnya modul kolase yang telah disusun melalui tahap 1) *Define* : analisis tujuan pengembangan modul, 2) *Desain* : perancangan modul kolase, 3) *Develop* : penilaian modul. Modul kolase ini dapat meningkatkan keterampilan kolase.

Kata Kunci: *Modul, Kolase dan Seni*

PENDAHULUAN

Menurut Meyer (1978, p.2) adalah “a modul is relatively short self-contained independent unit of instructional designed to achieve a limited set of specific and well-defined educational objectives. It usually has a tangible format as a set or kit of coordinated and highly produce materials involving a variety of media. A module may or may not be designed for individual self paced learning and may employ a variety of teaching techniques”. Modul adalah suatu bahan ajar pembelajaran yang isinya relative singkat dan spesifik yang disusun untuk mencapai tujuan pembelajaran. Modul biasa digunakan dalam suatu rangkaian kegiatan yang terkoordinir dengan baik berkaitan dengan materi dan media serta evaluasi pembelajaran.

Ahli yang lain Amri (213: 98) juga berpendapat bahwa ada empat pengertian modul yaitu : 1) suatu bahan yang dirancang secara khusus sehingga dapat dipelajari oleh pelajar secara mandiri, 2) merupakan program pembelajaran utuh yang mengacu pada tujuan pembelajaran yang jelas terukur dan disusun secara

sistematis 3) memuat bahan tujuan pembelajaran dan suatu kegiatan untuk mencapai tujuan dari pembelajaran serta evaluasi terhadap tujuan pembelajaran tersebut, 4) biasaya digunakan untuk belajar secara mandiri.

Sementara itu Surahman (dalam Andi, 2015: 105) juga menyebutkan bahwa modul merupakan satuan program pembelajaran terkecil yang dapat dipelajari oleh anak didik secara mandiri atau perseorangan yang mana setelah peserta didik menyelesaikan satu satuan dalam modul, maka boleh mempelajari satuan berikutnya.

Adapun kelebihan pembelajaran dengan modul yaitu (1) modul dapat memberikan umpan balik sehingga pebelajar mengetahui kekurangan mereka dan segera melakukan perbaikan, (2) dalam modul ditetapkan tujuan pembelajaran yang jelas sehingga kinerja siswa belajar terarah dalam mencapai tujuan pembelajaran, (3) modul yang didesain menarik, mudah untuk dipelajari, dan dapat menjawab kebutuhan tentu akan menimbulkan motivasi siswa untuk belajar, (4) modul bersifat fleksibel karena

materi modul dapat dipelajari oleh siswa dengan cara dan kecepatan yang berbeda, (5) kerjasama dapat diminimalisir dan antara pebelajar dan pembelajar, dan (6) remidi dapat dilakukan karena modul memberikan kesempatan yang cukup bagi siswa untuk dapat menemukan sendiri kelemahannya berdasarkan evaluasi yang diberikan.

Tahap perkembangan karakteristik cara berpikir siswa SD kelas rendah. kecenderungan belajar pada anak usia sekolah dasar memiliki tiga ciri, yaitu:

1. Konkrit

Konkrit mengandung makna proses belajar beranjak dari hal-hal yang konkrit yakni yang dapat dilihat, didengar, dibaui, diraba, dan diotak atik, dengan titik penekanan pada pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar. Pemanfaatan lingkungan akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih bermakna dan bernilai, sebab siswa dihadapkan dengan peristiwa dan keadaan yang sebenarnya, keadaan yang alami, sehingga lebih nyata, lebih faktual, lebih bermakna, dan kebenarannya lebih dapat dipertanggungjawabkan.

2. Integratif

Pada tahap usia sekolah dasar anak memandang sesuatu yang dipelajari sebagai suatu keutuhan, mereka belum mampu memilah-milah konsep dari berbagai disiplin ilmu, hal ini melukiskan cara berpikir anak yang deduktif yakni dari hal umum ke bagian demi bagian.

3. Hierarkis

Pada tahapan usia sekolah dasar, cara anak belajar berkembang secara bertahap mulai dari hal-hal yang sederhana ke hal-hal yang lebih kompleks. Sehubungan dengan hal tersebut, maka perlu diperhatikan mengenai urutan logis, keterkaitan

antar materi, dan cakupan keluasan serta kedalaman materi .

Pengembangan sikap ilmiah pada siswa kelas rendah dapat dilakukan dengan cara menciptakan pembelajaran yang memungkinkan siswa berani mengemukakan pendapat, memiliki rasa ingin tahu, memiliki sikap jujur terhadap dirinya dan orang lain, dan mampu menjaga kebersihan diri dan lingkungan. Dalam pengembangan kreativitas siswa, proses pembelajaran dapat diarahkan sesuai dengan tingkat perkembangannya, misalnya saja memecahkan permasalahan melalui permainan sehari-hari. Di bawah ini adalah beberapa contoh kegiatan belajar yang dapat dilakukan siswa kelas rendah.

“Kolase berasal dari Bahasa Prancis (collage) yang berarti meerkat. Kolase adalah aplikasi yang dibuat dengan menggabungkan Teknik melukis (lukisan tangan) dengan menempelkan bahan-bahan tertentu” (Suminah, 2019:101).

Kolase merupakan karya seni rupa dua dimensi yang menggunakan bahan yang bermacam-macam selama bahan dasar tersebut dapat dipadukan dengan bahan dasar lain yang akhirnya dapat menyatu menjadi karya yang utuh dan dapat mewakili ungkapan perasaan estestis orang yang membuatnya, sehingga menjadi karya seni rupa dua dimensi yang dirangkum, dapat digolongkan/dijadikan bahan kolase (Pamadhi, 2008:5.4).

Lanjutnya, Pamadhi (2008: 5.5), unsur dekorasi kolase sangat sulit menggambarkan dengan gaya naturalis karena materialnya terdiri dari bahan-bahan yang beraneka dan berbentuk benda utuh, sehingga untuk menggambarkan bentuk elastis naturis sangat sulit. Dari kesulitan menggambarkan gaya natural ini maka seni kolase biasanya merangkai unsur-unsur tersebut menjadi gambar dekorasi, yaitu unsur menghiasnya yang ditonjolkan, misalnya gambar menjadi

delman, gambar rumah, gambar kereta api dan sebagainya.

Kolase bisa digunakan sebagai hal baru di dalam dunia Pendidikan untuk mengajarkan di setiap mata pelajaran. Dalam pembelajaran, kolase baru diajarkan pertama kali di bangku sekolah dasar. Khususnya kelas dua materi ini sudah dikenalkan dan diajarkan. Sebagai pembantu untuk belajar dan memahami materi-materi disetiap mata pelajaran, maka aktivitas kolase ini bias digunakan dalam pembelajaran, karena setiap individu peserta didik memiliki pemahaman dan kecerdasan yang berbeda-beda. Setiap individu peserta didik ada yang ketika dijelaskan suatu materi mereka mudah dan langsung memahami materi tersebut, tapi ada juga peserta didik yang ketika dijelaskan baik dengan ceramah atau bahkan menggunakan media sekalipun mereka masih mengalami kesulitan dalam memahami suatu materi.

Manfaat kolase berdasarkan pendapat Ramdhania & Triyuni (2012) Sebagai berikut:

1. Melatih motorik halus
2. Melatih kreativitas
3. Melatih konsentrasi
4. Mengenal warna
5. Mengenal bentuk
6. Mengenal jenis aneka bahan
7. Mengenal sifat bahan
8. Melatih ketekunan
9. Melatih kemampuan ruang
10. Melatih memecahkan masalah
11. Melatih percaya diri

Pendidikan Seni di Sekolah dasar biasa disebut dengan Seni Budaya dan Prakarya. Mata pelajaran ini memuat beberapa macam seni yaitu : seni rupa, seni kerajinan, seni tari, seni teater dan juga seni music. Soehardjo (2005: 2) mengatakan bahwa Pendidikan seni adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan agar menguasai

kemampuan berkesenian sesuai dengan peran yang harus dimainkan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4D. model pengembangan 4D merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974: 5). Model pengembangan 4D mencakup 4 tahap utama yaitu : *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran). Dari empat tahap yang dimiliki oleh model 4D, penelitian ini hanya sampai tahap ke 3 yaitu develop dengan peer review. peer review pada modul ini adalah merevisi modul berdasarkan masukan dari teman.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini, tahap pengembangan yang dilaksanakan terdiri atas 3 tahap.

1. *Define*

Tahap pendefinisian dilakukan sebagai tahap yang paling awal dalam model ini. Pada tahapan ini maka dibutuhkan sebuah modul untuk melatih keterampilan dalam membuat kolase. Setelah itu dilakukan penjelasan bahwa modul ini digunakan pada jenjang kelas 3 SD. Setelah itu dijelaskan juga bahwa isi modul ini adalah sama dengan modul-modul lainnya yang membedakan adalah dimana setelah evaluasi yang berbentuk soal, terdapat juga gambar-gambar yang berhubungan dengan materi yang disampaikan sebelumnya. Pada gambar tersebut siswa dapat mengerjakan kerajinan kolase sesuai dengan pemberi arahan.

2. Design

Pada tahap perancangan yang pertama dilakukan yaitu penyusunan materi pada modul, dilanjutkan dengan pemilihan gambar untuk kerajinan kolase nya. Untuk pemilihan gambar, dilakukan pemetaan dengan cara memilih gambar yang berhubungan dengan materi yang akan diajarkan sehingga sesuai dengan apa yang disampaikan oleh orang yang mengajarkan. Dan tahap akhir dari perancangan yaitu pemilihan format yang akan digunakan pada modul kolase ini serta pembuatan modul.

Modul kolase ini dicetak berwarna dengan ukuran A4. Modul ini terdiri dari 53 halaman. Modul ini memiliki 3 pembelajaran. Setiap pembelajaran memuat “Uji Keterampilan” yang berisi kegiatan pembelajaran dengan focus pembuatan kerajinan kolase. Selain itu, pada setiap pembelajaran juga terdapat “Evaluasi” pada setiap pembelajarannya berupa soal yang harus dikerjakan oleh siswa. Modul ini juga mencakup “Rangkuman” materi pada setiap pembelajarannya.

3. Develop

Tahap pengembangan, ini dilakukan dengan penilaian modul kolase yang telah didesain kepada teman sejawat (peer review). Hasil masukannya yaitu (1) lebih rapi lagi dalam penempatan gambar, (2) spesifikasikan gambar lagi bahwa modul ini untuk kelas 3 SD. Hasil tersebut digunakan untuk merevisi modul. Modul direvisi sesuai masukan menjadi draf modul yang siap divalidasi ahli.

Modul kolase yang dikembangkan dalam penelitian ini sesuai dengan teori Meyer (1978 p.2) karena, modul ini hanya focus pada keterampilan membuat kolase. Modul ini cocok digunakan untuk kelas 3 SD karena modul ini banyak terdapat warna, gambar dan ilustrasi. Sesuai dengan pendapat dari Ramdhania & Triyuni (2012).

SIMPULAN

Berdasarkan tujuan penelitian ini, ada beberapa kesimpulan yang bisa diambil. Yang pertama, modul ini dikembangkan melalui beberapa tahap yakni, tahap pendefinisian, tahap perancangan dan tahap pengembangan yang sampai pada peer review. Modul kolase ini dirancang sedemikian rupa untuk meningkatkan keterampilan kerajinan kolase pada pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan.

Kedua, kualitas pengembangan modul kolase. Penelitian ini telah menghasilkan produk berupa modul kolase yang layak pakai. Sesuai dengan kebutuhan dan mengikuti aturan yang ada serta mampu memberikan daya tarik tersendiri bagi siswa yang akan mempelajari modul tersebut. Modul kolase yang telah melewati tahap analisis kebutuhan, desain produk, produksi produk dan revisi.

DAFTAR PUSTAKA

- Meyer, R. (1978). *Designing learning modules for inservice teacher education*. Australia: Centre for Advantage of Teaching. Diakses pada tanggal 11 September 2019 dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/pythagoras/article/viewFile/9077/pdf>
- Syakir Muharrar. Sri Verayanti. (2013). *Kerasi Kolase, Montase, Mozaik Sederhana*. Jakarta. Erlangga. Diakses pada tanggal 11 September 2019 dari https://www.researchgate.net/publication/330200360_Peningkatan_Kemampuan_Motrik_Halus_Anak_melalui_Kegiatan_Kolase_Media_Daun_Ketepeng
- Arywiantari, Dadek., Agung, A.A. Gede dan Tastra I Dewa Kade., 2015, *Pengembangan Multimedia Interaktif Model 4D Pada Pembelajaran IPA Di SMP Negeri 3 Singaraja*. Singaraja: Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Inodnesia.

Ramdhania, A. &Triyuni (2012). *Assiikk...Bermain Sambil Berkreasi*. Yogyakarta: Pustaka Grahatama.

Suminah. (2019). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B Melalui Keterampilan Kolase di TK Aisyiyah Bustanul Athfal II

Ngerangan Bayat Semester Gasal Tahun Pelajaran 2018/2019. *Konvergensi*, 27 (VI), 97-106.

Kawuryan Sekar Purbarini, *Karakteristik Siswa SD Kelas Rendah Dan Pembelajarannya*. Yogyakarta: PGSD FIP UNY.

HUBUNGAN KREATIVITAS GURU DENGAN HASIL BELAJAR IPA SD

Diah Malaka Syakilah¹ dan Eko Purwanti²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri
Semarang

Pemalang, 52362, Jawa Tengah

Email: dmsyakilah1@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji ada tidaknya hubungan kreativitas guru dengan hasil belajar IPA kelas IV. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kuantitatif dengan desain korelasional. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN di Gugus Hayam Wuruk Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang sejumlah 179 siswa. Sampel penelitian sejumlah 126 siswa diambil menggunakan teknik *simple random sampling*. Metode pengumpulan datanya yaitu angket, wawancara, dan dokumentasi. Analisis datanya yaitu analisis statistik deskriptif, uji prasyarat analisis data, dan pengujian hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan nilai koefisien korelasi kreativitas guru dengan $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,659 > 0,176$. Terjadi hubungan yang kuat dengan nilai signifikansi $0,00 < 0,05$. Disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif signifikan dan kuat antara kreativitas guru dengan hasil belajar IPA kelas IV SDN Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang.

Kata Kunci: Hasil belajar, IPA SD, Kreativitas guru

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peran penting bagi manusia terutama dalam menghadapi tantangan kehidupan. Hal ini dikarenakan pendidikan dapat mempengaruhi seluruh aspek kepribadian dan perkembangan kehidupan manusia. Peningkatan relevansi pendidikan dimaksudkan untuk menghasilkan lulusan yang sesuai dengan tuntutan kebutuhan berbasis potensi sumber daya alam Indonesia.

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka

mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga yang bertanggung jawab.

Guru adalah pemegang kunci utama dalam peningkatan mutu sumber daya manusia di masa depan. Dalam Undang-Undang nomor 14 tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen bab 1 pasal 1 ayat 1 menyebutkan bahwa “guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi siswa pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan

menengah”. Dengan kata lain guru yang profesional merupakan faktor utama keberhasilan suatu pendidikan.

Dalam upaya membelajarkan siswa, guru dituntut memiliki multiperan sehingga mampu menciptakan kondisi belajar mengajar yang efektif. Kondisi tersebut didukung dengan kekreativitasan seorang guru. Munandar (2014) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru maupun gagasan yang baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur yang sudah ada sebelumnya. Rogers dalam Munandar (2014) menekankan bahwa sumber dari kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasikan diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme. Namun pada kenyataannya masih ada guru yang kurang kreatif dalam melaksanakan pembelajaran dikelas, baik pendekatan, model, maupun media yang digunakan.

Guru sebagai pendidik memiliki tanggung jawab dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Jika tujuan pembelajaran tercapai, maka hasil belajarnya bias dikatakan baik maupun memenuhi standar. Wasliman (dalam Susanto 2016) hasil belajar peserta didik dipengaruhi dua faktor yaitu, faktor internal dan faktor eksternal.

Menurut Susanto (2013) bahwa hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Salah satu hasil belajar yang perlu ditingkatkan yaitu pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Sains atau IPA adalah usaha dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur dan dijelaskan dengan penalaran sehingga

mendapatkan suatu kesimpulan. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat digolongkan menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi faktor jasmani, psikologis dan kelelahan. Sedangkan faktor eksternal meliputi faktor lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat.

Berdasarkan hasil dari *Performance in Science, Reading and Mathematics* (PISA) tahun 2015, Indonesia berada di tingkat 64 dari 72 negara. Peringkat ini masih menduduki 10 peringkat terbawah. Selain itu, berdasarkan hasil tes *Trends in International Mathematics and Science Study* atau TIMSS yang merupakan studi yang diinisiasi oleh *Evaluation of Educational Achievement* (EEA) menyatakan bahwa Indonesia tahun 2015 untuk kelas IV mapel IPA berada pada peringkat 45 dari 48 negara. Artinya kualitas pencapaiannya masih rendah dan perlu ditingkatkan.

Hasil dokumentasi data nilai siswa kelas IV SDN di Gugus Hayam Wuruk belum optimal karena bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 60% yang dikuasai oleh siswa. Dalam hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV didapatkan informasi, diantaranya adalah adanya perbedaan karakteristik tiap siswa. Yang meliputi minat belajar setiap individu berbeda-beda, siswa memiliki mata pelajaran kesukaan tersendiri, bagaimana cara mereka menyelesaikan tugas, bertanya dan menjawab dalam kegiatan belajar mengajar. IPA menjadi mata pelajaran yang diminati siswa, namun kurangnya alat peraga di sekolah maupun media yang dipersiapkan guru dalam pembelajaran membuat pengetahuan siswa kurang berkembang.

Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa metode yang digunakan guru juga masih kurang inovatif karena lebih sering mengandalkan metode ceramah, diskusi, dan pemberian tugas. Pada dasarnya metode tersebut memanglah baik, namun alangkah lebih baiknya jika dalam

pembelajaran lebih banyak metode yang digunakan dengan ketentuan sesuai dengan materi yang diajarkan. Sedangkan pada pembelajaran IPA akan lebih mudah jika seorang siswa itu bisa mempraktikkannya sendiri jika memang materinya perlu dipraktikan, didemonstrasikan atau bahkan dieksperimenkan, agar siswa itu mengetahui materi dengan hasilnya sendiri. Itulah mengapa hasil belajar IPA belum optimal karena guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan diskusi tanpa menggunakan alat peraga maupun media dalam pembelajaran IPA.

Untuk memperkuat alasan peneliti mengkaji tentang kreativitas guru, berikut adalah penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya yang menunjukkan hasil signifikan. Diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Baradaran, dkk. mahasiswa *RaminAgricultural and Natural Resources University*, Ahvaz, Iran tahun 2015 yang berjudul “*Analyzing Effect of Teachers’ Creativity Education on Students Academic Achievement in Secondary Schools*” (Menganalisis pengaruh pembelajaran guru kreatif pada prestasi akademik siswa di sekolah). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa siswa yang dilatih oleh guru berpendidikan yang kreatif memiliki prestasi akademis yang lebih besar daripada yang tidak dilatih oleh guru berpendidikan yang kreatif.

Penelitian dari Fauzi Monawati tahun 2018 dalam Jurnal *Pesona Dasar* Vol. 6 (2) ISSN : 2337-9227 dengan judul “Hubungan Kreativitas Mengajar Guru dengan Prestasi Belajar Siswa”. Penelitian tersebut menyimpulkan kreativitas dan kemampuan guru dalam mengajar dapat menciptakan suasana kondusif didalam kelas sehingga siswa merasa nyaman dan fokus dalam belajar dengan cara guru dapat membuat kombinasi dan menghubungkan ide – ide baru berdasarkan data yang sudah ada. Guru yang mempunyai kreativitas tinggi akan

mampu memberikan prestasi belajar kepada anak didiknya.

Penelitian dari Saila Ajeng Alvida tahun 2016 dalam Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 31 tahun ke-5 dengan judul “Hubungan antara Kreativitas Guru dalam Mengajar dan Hasil Belajar IPA Siswa di Kelas III SD”. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa kreativitas guru dalam mengajar berada dalam kategori sedang karena masih terdapat beberapa guru yang belum mengoptimalkan kreativitasnya. Terutama pada aspek mengembangkan media, mengadakan variasi sumber belajar, serta mengadakan variasi pengelolaan kelas. Sedangkan hasil belajar IPA berada dalam kategori sedang karena masih terdapat beberapa siswa yang belum lulus KKM.

Penelitian yang dilakukan oleh Hendra Yufit Riskiawan dkk. tahun 2016 dalam Jurnal Pengabdian Masyarakat J-DINAMIKA, vol. 1 no.1 P- ISSN: 2503-1031 dengan judul “Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Kualitas dan Kreativitas Guru” hasil penelitiannya yaitu mengenai kemajuan teknologi informasi menjadi salah satu peluang yang dapat dimanfaatkan guru dalam meningkatkan pola pembelajarannya, kualitas dan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Banyaknya perangkat lunak yang tersedia dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik minat belajar para murid peserta didiknya.

Berdasarkan uraian diatas, rumusan masalah pada penelitian yaitu apakah ada hubungan kreativitas guru dengan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang. Tujuan penelitian ini adalah menguji ada tidaknya hubungan kreativitas guru dengan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah desain penelitian korelasional. Penelitian ini bertujuan untuk menguji ada tidaknya hubungan kreativitas guru dengan hasil belajar IPA SD siswa kelas IV. Populasi yang akan diteliti adalah seluruh siswa kelas IV SDN Gugus Hayam Wuruk di Kecamatan Petarukan, Kabupaten Pemalang tahun pelajaran 2018/2019 dengan jumlah 179 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *probability sampling* dengan menggunakan *simple random sampling*. Diperoleh jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian yaitu berjumlah 126 siswa.

Variabel dalam penelitian yaitu variabel bebas (kreativitas guru) dan variabel terikat (hasil belajar IPA). Indikator kreativitas guru adalah mampu menciptakan ide baru, tampil beda, fleksibel, mudah bergaul, menyenangkan, suka melakukan eksperimen, dan cekatan. Sedangkan hasil belajar mencakup kemampuan afektif, kognitif dan psikomotor siswa yang berkaitan dengan mata pelajaran IPA.

Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu angket, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen angket dan wawancara digunakan untuk mendapatkan data kreativitas guru. Pengambilan dokumentasi berupa *ex post facto* digunakan sebagai data hasil belajar IPA siswayaitu ranah afekif, kognitif danpsikomotor dari guru kelas. Sebelum instrumen penelitian diberikan kepada responden, instrumendiuji validitas dan uji reliabilitasnya.

Penelitian ini menggunakan 35 siswa sebagai responden uji coba. Maka r hitung harus lebih besar dari r tabel (dengan taraf signifikan 5%). Adapun rumus yang digunakan untuk menguji kevalidan butir

instrumen yaitu rumus *Pearson Product Moment*. Sedangkan untuk mengetahui reliabilitas, penelitian ini menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Untuk membantu perhitungan digunakan *SPSS versi 22*.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif, uji persyaratan analisis data (uji normalitas, uji linieritas), dan pengujian hipotesis (analisis korelasi sederhana). Analisis data menggunakan bantuan *SPSS versi 22*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis Deskriptif Kreativitas Guru

Instrumen angket kreativitas guruberjumlah 30 butir pernyataan yang terdiri dari 18 pernyataan positif dan 12 pernyataan negatif yang diberikan kepada 126 siswa yang menjadi sampel penelitian.

Tabel 1 Distribusi Frekuensi
Vgariabel Kriteria Kreativitas Guru

Kriteria	Interval Skor	Frekuensi	Persentase
Sangat Tinggi	85 – 100	15	12%
Tinggi	70 – 84	70	55%
Cukup	55 – 69	36	29%
Rendah	40 – 54	5	4%
Sangat Rendah	25 – 39	0	0%
Jumlah		126	100%
Rata-Rata		73	
Kategori		Tinggi	

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa kreativitas guru kelas IV SDN Gugus Hayam Wuruk Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang dalam kriteria tinggi dengan persentase 55% dan rata-rata 73.

Hasil Analisis Deskriptif Hasil Belajar IPA SD

Hasil belajar IPA SD siswa kelas IV SDN Gugus Hayam Wuruk Kecamatan

Petarukan Kabupaten Pemalang yang terdiri dari tiga ranah afektif, kognitif, dan psikomotor.

Tabel 2 Distribusi Hasil Belajar IPA SD

Kriteria	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase
Sangat Tinggi	80 - 100	60	48%
Tinggi	60 - 79	65	51%
Cukup	40 - 59	1	1%
Rendah	20 - 39	0	0%
Sangat Rendah	0 - 19	0	0%
Jumlah		126	100%
Rata-Rata		78,35	
Kategori		Tinggi	

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa belajar IPA SD siswa kelas IV SDN Gugus Hayam Wuruk Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang dalam kategori tinggi dengan persentase 51% dan rata-rata nilai 78,35.

Uji Prasyarat Analisis Data

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah populasi berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas, diketahui nilai *kolmogorov-smirnov Z* data kreativitas guru dan hasil belajar IPASD nilai signifikansi sebesar 0,200. Dari data tersebut nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka data kreativitas guru dan data hasil belajar IPA SD dinyatakan berdistribusi normal.

Uji Linieritas

Uji linieritas digunakan untuk menentukan apakah garis regresi antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) membentuk garis linier atau tidak. Kriteria pengujian jika nilai signifikansi > 0,05 maka dapat dikatakan kedua variabel mempunyai hubungan yang linier. Hasil analisis perhitungan diperoleh nilai signifikansi variabel pada *Deviation from Linearity* sebesar 0,112. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 (0,112 >

0,05) maka hubungan antara kreativitas guru dengan hasil belajar IPA SD dinyatakan linier.

Uji Hipotesis

Analisis Korelasi Sederhana

Hasil korelasi antara kreativitas guru dan hasil belajar IPA SD diperoleh r_{hitung} 0,659 sedangkan r_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% untuk $N = 126$ adalah 0,176. Hasil tersebut $r_{hitung} > r_{tabel}$ atau $0,659 > 0,176$ dengan sig. 0,000. Berdasarkan keeratan korelasi jika koefisien korelasi antara 0,600 samapi dengan 0,799 tingkat hubungannya kuat.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mifta Khurohmah (2017) kesimpulannya menunjukkan hasil pemunculan tertinggi presentase kreativitas guru sebesar 54,67% pada kategori baik dan serta hasil belajar siswa sebesar 46,67% pada kategori baik. Uji korelasi menunjukkan bahwa terdapat

hubungan positif dan signifikan kreativitas guru dengan hasil belajar siswa kelas IV SD. Penelitian yang dikerjakan oleh Sri Juidani (2014) hasil penelitian ialah terdapat hubungan positif yang signifikan antara kreativitas dengan kompetensi guru SD, kadar hubungannya ditunjukkan oleh koefisien korelasi sebesar $r_y = 0,704$. Koefisien determinasinya (r_y^2) sebesar 50 yang berarti kreativitas memberikan sumbangan relatif sebesar 50% terhadap kompetensi guru SD. Penelitian yang dikerjakan oleh Julian dan Andik (2015) hasil penelitiannya ialah komitmen kerja memberikan subangsi terhadap meningkatnya kreativitas guru karena dari hasil penelitian ini terdapat hubungan positif yang signifikan terhadap kreativitas guru. Kreativitas guru yang dimaksudkan ialah dalam proses berfikir.

Hubungan Kreativitas Guru dengan Hasil Belajar IPA SD

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan hasil analisis korelasi sederhana yaitu nilai korelasi yang bernilai positif, yang artinya bahwa hubungan yang terjadi adalah hubungan positif atau searah. Jadi semakin tinggi kreativitas guru maka semakin meningkat hasil belajar IPA SD. Serta diperoleh nilai signifikansi (*2-tailed*) yaitu $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat hubungan yang signifikan. Hasil uji korelasi adalah 0,659 hal ini menunjukkan adanya tingkat hubungan yang kuat antara kreativitas guru dengan hasil belajar IPA SD. Nilai korelasi sederhana r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} yaitu $0,659 > 0,176$ pada taraf kesalahan 5%. Maka H_a diterima yaitu terdapat hubungan antara kreativitas guru dengan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang.

Hasil belajar IPA SD dapat ditingkatkan menjadi lebih baik dengan meningkatkan indikator yang lemah pada variabel kreativitas guru. Indikator yang

lemah yaitu siswa melakukan eksperimen. Untuk meningkatkannya yaitu dengan cara guru menggunakan peralatan yang lebih mudah ditemukan oleh siswa, guru mencoba hal yang baru yang belum pernah dilakukan di kelas, menindaklanjuti percobaan yang pernah dilakukan untuk dievaluasi dan dijadikan bahan pembelajaran sehingga siswa mendapatkan hal yang baru dalam pembelajaran IPA SD yang sekaligus meningkatkan hasil belajarnya.

Hal ini sesuai dengan teori yang menyatakan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh faktor eksternal yaitu faktor sekolah yang meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah (Slameto 2013). Melalui guru yang kreatif siswa akan menyukai dan mengharapkan kedatangan guru di kelas. Siswa akan berminat dan tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran. Kreativitas guru sangat dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran demi menunjang keberhasilan siswa (Widiasworo, 2014).

Penelitian yang sejalan dengan hasil penelitian yang peneliti lakukan diantaranya, yaitu Akhmad Syaikhudin (2013), kreativitas guru adalah menyajikan pembelajaran dengan konsep imajinatif, melaksanakan pembelajaran yang merangsang gagasan dan karya orisinal, menyajikan pembelajaran yang bervariasi (pola interaksi, gaya mengajar, variasi pesan), dan menilai secara langsung. Hadiseh Kargar Ravari dengan judul "*Examining The Impact Of Teacher's Creativity On Learning Motive And Students' Improvement*" dengan hasil adanya kreativitas guru berpengaruh pada motif pembelajaran dan perbaikan siswa. Hal itu ditunjukkan dengan adanya semakin guru memiliki kreativitas maka kinerjanya semakin baik dibandingkan dengan yang kurang kreativitas dalam mengajar.

Ramli Abdullah (2016) guru hanya menggunakan media berupa buku, papan tulis dan spidol. Akan tetapi dalam merancang atau mendesain media sendiri yang berhubungan dengan materi pelajaran guru belum bisa melakukannya. Samira Baghaei dengan judul “*An Investigation into the Relationship Between Teachers’ Creativity and Students’ Academic Achievement: A Case Study of Iran EFL Context*”, mengajar kreatif adalah keterampilan yang kompleks yang tidak bisa diperoleh dalam waktu singkat. Mengajar kreatif memungkinkan guru untuk menyadari potensi penuh sebagai guru, tetapi hanya jika ia telah menguasai wilayah subjeknya sendiri.

Penelitian oleh Reski Ramadhani (2017) semakin tinggi tingkat kreativitas guru, maka hasil belajar matematika siswa akan semakin tinggi pula. Helda Jolanda (2017) menyimpulkan bahwa guru dituntut dapat menjadi contoh teladan kreatif (*creative role model*) yang mengembangkan sikap dan perilaku diri dengan memberikan inspirasi dan motivasi dengan menciptakan suasana kelas, materi dan metode serta teknik pembelajaran yang kreatif untuk perkembangan siswa. Kegiatan pembelajaran kreatif mendorong guru lebih termotivasi dan terinspirasi melakukan pembelajaran kreatif yang lebih signifikan. Yanti Oktavia (2014) kreativitas guru memiliki fungsi utama yaitu membantu menyelesaikan pekerjaannya dengan cepat dan efisien.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka penelitian ini dapat disimpulkan terdapat hubungan yang positif dan signifikan kreativitas guru dengan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN di Petarukan Kabupaten Pemalang Kecamatan dengan nilai koefisien korelasi yaitu 0,659 yang termasuk dalam kategori kuat.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, Ramli. (2016). Pembelajaran dalam perspektif kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1):48.

Alvida, Saila Ajeng. (2016). Hubungan antara kreativitas guru dalam mengajar dan hasil belajar IPA siswa di kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 31(5)

Baghaei, Samira. (2013). *An Investigation into the Relationship Between Teachers’ Creativity and Students’ Academic Achievement: A Case Study of Iran EFL Context*. *Middle-East Journal of Scientific Research*, 14(12) : 1576-1580

Baradaran, d.k.k. (2015). *Analyzing effect of teachers’ creativity education on students academic achievement in secondary schools*. *International journal of Advanced Biological and Biomedical Research*, 3(4):326–331

Judiani, Sri. (2014). Kreativitas dan kompetensi guru sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 17(1):56

Khurohmah, Miftah & Bektiningsih. (2017). Hubungan kreativitas guru dan motivasi belajar dengan hasil belajar siswa kelas IV SD. *Joyful Learning Journal*, 6(3).

Monawati, Fauzi. (2018). Hubungan Kreativitas Mengajar Guru dengan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pesona Dasar*, 6(2).

Munandar, S.C.U. 2014. Pengembangan kreativitas anak berbakat. Jakarta: PT Rineka Cipta dan Dep. Pendidikan dan Kebudayaan.

Oktavia, Yanti. (2014). Usaha kepala sekolah dalam meningkatkan kreativitas guru dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Administrasi Pendidikan*, 2(1): 808-831.

Purwanti, Eko & d.k.k. 2018. *Pedoman penulisan skripsi jurusan PGSD tahun 2018*. Semarang.

Ramadhani, Reski. (2017). Hubungan Antara Kreativitas Guru dan Gaya Belajar Siswa dengan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Bontomarannu Kabupaten Gowa. *Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, 5(1):94

Ravari. (2015). *Examining The Impact Of Teacher's Creativity On Learning Motive And Students' Improvement. International Academic Journal of Social Sciences*, 2(10).

Samatowa, Usman. 2016. *Pembelajaran IPA di sekolah dasar*. Jakarta: PT Indeks.

Slameto. 2015. *Belajar dan faktor- faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiyono. 2016. *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Susanto, Ahmad. 2016. *teori belajar & pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Pranadamedia Group.

Syaikhudin, Akhmad. (2013). Pengembangan Kreativitas Guru dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Lisan Al Hal*, 5(2)

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

Weno, Julian & Matulesy, Andik. (2015). *Adversity Quotient, Komitmen Kerja dan Kreativitas Guru SD Kelas Satu. Jurnal Psikologi Indonesia*, 4(2): 162-174.

Widiasworo, Erwin. 2014. *Rahasia menjadi guru idola*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

PENERAPAN AWAL PEMBELAJARAN ANIMASI KARTUN (APEL AKAR) GUNA MENANAMKAN PENDIDIKAN KARAKTER PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Kurnia Dwi Indah Safitri

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang

E-mail : kurniadwiindahsafitri14@gmail.com

ABSTRAK

Animasi kartun merupakan video tontonan yang sangat digemari anak – anak pada usia – usia sekolah dasar. Selain itu kartun tidak hanya sebagai tontonan semata melainkan ada dan banyak beberapa animasi kartun yang memiliki makna dan pembelajaran yang dapat mendidik karakter anak terutama anak sekolah dasar yang dapat ditiru sebagai pembelajaran. Hal ini menjadikan animasi kartun sebagai salah satu media dalam pendidikan karakter terutama pada anak sekolah dasar. Dengan memberikan tontonan pada anak sekolah dasar pada awal pembelajaran atau dipagi hari sebelum pembelajaran sangatlah efisien dimana anak – anak sekarang sangat membutuhkan arahan untuk pembentukan karakter anak sejak dini. Memutar animasi kartun yang memiliki amanat dan pesan didalamnya memiliki tujuan agar anak berani berbicara mengungkapkan mengenai nilai moral yang didapat dari pemutaran animasi tersebut. Sehingga anak didik akan lebih paham dan menyerap nilai atau amanat yang tersirat untuk ditanamkan dalam kehidupan sehari – hari sebagai upaya pembentukan dan penanaman pendidikan karakter sejak dini pada anak sekolah dasar.

Kata Kunci: *Awal pembelajaran, Animasi Kartun, Pendidikan Karakter, Media Pembelajaran.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu tolak ukur dalam kemajuan dari suatu bangsa. Dengan adanya pendidikan diharapkan mampu memunculkan sumber daya – sumber daya yang berkualitas dan mampu bersaing secara global. Namun, pentingnya dalam pendidikan adalah mulai dari pendidikan karakter. Pendidikan karakter merupakan landasan utama dalam pembentukan karakter guna menciptakan sumber daya manusia yang baik. Dengan pertimbangan dalam rangka mewujudkan bangsa yang berbudaya melalui penguatan 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, pemerintah

memandang perlu penguatan pendidikan karakter.

Atas dasar pertimbangan tersebut, pada 6 September 2017, Presiden Joko Widodo telah menandatangani Peraturan Presiden (Perpres) Nomor: 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter. Secara langsung terlihat bahwa pendidikan karakter sangat diperlukan hingga dibuat peraturan perundang – undangan tersebut.

Pendidikan karakter saat ini sangat dibutuhkan terutama untuk ditanamkan pada anak sekolah dasar. Karena seperti yang dikemukakan Hamidy (2016) bahwa: “Pendidikan tidak hanya tentang transfer ilmu pengetahuan, mengubah ketidaktahuan menjadi berpengetahuan. Namun pendidikan juga meliputi aspek karakter dan keterampilan karena sejatinya pendidikan adalah upaya

membentuk siswa menjadi manusia paripurna, yakni manusia yang bertakwa, mandiri dan cendikia. Oleh karena itu, pendidikan yang ideal tidaklah cukup hanya dengan aktivitas ceramah, tugas-tugas dan ujian rutin. Tetapi diperlukan sebuah formulasi pendidikan yang mampu membentuk karakter manusia yang siap bersaing dalam kontestasi internasional, disamping memiliki profesionalitas dalam bidang yang digelutinya kelak.

Dengan berkembangnya teknologi secara tidak langsung mempengaruhi sikap dan perilaku anak baik secara negatif maupun secara positif. Namun dalam kenyataan saat ini tidak dipungkiri bahwa anak sekolah dasar pun sudah mulai terkontaminasi akan dampak teknologi yang sangat luas pengaruhnya. Seperti halnya seperti sikap anak yang individualis, sibuk dengan gadgetnya sendiri, menonton totonan di sosial media tanpa henti sehingga menyebabkan ketakutan bahkan keresahan pada para pendidik maupun orang tua sehingga pendidikan karakter perlu ditekankan dan perlu ditanamkan sejak sedini mungkin. Oleh karena itu dalam upaya penanaman nilai sikap atau karakter pada anak milenial saat ini terutama untuk anak sekolah dasar adalah dengan mengupayakan penanaman nilai tersebut sesuai dengan zaman sekarang dan sesuai dengan realita yang ada. Dan yang tepat untuk menanamkan pendidikan karakter pada anak sekolah dasar sesuai dengan zaman dan mengasikan adalah tontonan animasi kartun.

METODE PENELITIAN

Menggambarkan penerapan penggunaan animasi kartun sebagai penanaman pendidikan karakter di sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan Karakter

Penanaman pendidikan karakter sangatlah penting untuk ditanamkan sejak dini khususnya pada anak sekolah dasar. Karena pendidikan yang diajarkan masalah kognitif saja tidak cukup. Seperti yang dikemukakan Hamidy(2016) bahwa: "Pendidikan tidak hanya

tentang transfer ilmu pengetahuan, mengubah ketidaktahuan menjadi berpengetahuan. Namun pendidikan juga meliputi aspek karakter dan keterampilan karena sejatinya pendidikan adalah upaya membentuk siswa menjadi manusia paripurna, yakni manusia yang bertakwa, mandiri dan cendikia. Oleh karena itu, pendidikan yang ideal tidaklah cukup hanya dengan aktivitas ceramah, tugas-tugas dan ujian rutin. Tetapi diperlukan sebuah formulasi pendidikan yang mampu membentuk karakter manusia yang siap bersaing dalam kontestasi internasional, disamping memiliki profesionalitas dalam bidang yang digelutinya kelak".

Dalam artian bahwasanya pendidikan yang kita dapat secara kognitif atau pengetahuan saja tidak cukup melainkan harus dan wajib ada pendidikan karakter yang ada didalamnya. Karena sejatinya dari pendidikan sendiri adalah menghasilkan keluaran atau output dari pendidikan karakter yang mampu menjadikan sumber daya manusia yang lebih unggul dan siap bersaing di kancah global.

Melihat akan pentingnya pendidikan atau penanaman karakter pada anak tersebut terutama anak sekolah dasar maka sebagai guru atau tenaga pendidik tidak cukup hanya dengan memaparkan nilai karakter yang baik dilakukan oleh anak didik. Karena anak sekolah dasar adalah anak – anak yang dimana masih masuk kedalam pra operasional konkret dimana anak didik secara langsung harus melihat maupun merasakan tidak cukup hanya dengan ceramah mengenai nilai karakter yang harus ditanamkan pada anak didik.

Oleh karena itu salah satu inovasi dalam menyampaikan guna penanaman karakter pada anak didik adalah dengan animasi kartun. Karena dengan memperhatikan usia – usia anak sekolah dasar yang masih sangat suka dengan animasi kartun yang ada. Sehingga salah satu media dalam penanaman karakter dapat menggunakan animasi kartun. Sebab, animasi kartun juga mempunyai banyak kelebihan guna upaya penanaman nilai karakter pada anak didik.

Kelebihan Animasi Kartun

Menurut Efendi (2002) kelebihan media film kartun sebagai media pembelajaran yaitu: film animasi dapat menimbulkan kesan yang mendalam dalam diri guru atau siswa; suara dan gerakan yang ditampilkan adalah penggambaran kenyataan, sesuai dengan materi yang disajikan. Dengan pemilihan animasi kartun yang sesuai dan memiliki makna atau amanat yang mendalam yang nantinya mampu diresapi dan didalami untuk diambil karakter baik dari tokoh dalam animasi tersebut.

Selain itu anak – anak terutama anak sekolah dasar masih sangat menyukai animasi kartun sehingga diharapkan dalam pembelajaran anak didik akan merasa lebih senang dalam pembelajaran, lebih menangkap nilai karakter yang diajarkan dan nilai yang diajarkan mampu disampaikan dalam kepribadian anak dalam artian lain diterapkan dalam kehidupan sehari – hari sehingga menjadikan anak didik mempunyai karakter yang bagus dan berakhlak mulia.

Pemilihan Animasi Kartun

Menurut Haron (dalam Supriyadi, 2003 : 35-36), kriteria pemilihan animasi kartun untuk sebagai media pembelajaran, sebagai berikut:

- a) Film kartun yang digunakan mempunyai hubungan pengalaman dan lingkungan hidup dengan siswa;
- b) Film kartun harus sesuai dengan siswa, diperbolehkan bahan kartun yang menarik minat siswa dan disesuaikan dengan kemampuan bahasa serta kecerdasan siswa; c) film kartun yang memiliki dialog yang sesuai dengan usia siswa;
- d) Film kartun yang dipilih sesuai dengan materi pembelajaran;
- e) film kartun yang dipilih tidak menyangkut unsur SARA;

- f) film kartun yang dipilih sesuai dengan kebijakan guru yang disesuaikan dengan tahapan belajar siswa.

Pemilihan video animasi kartun sendiri adalah untuk acuan nilai karakter apa yang akan diajarkan maupun baik diterapkan oleh anak didik. Sehingga penggunaan animasi kartun ini bisa sangat efektif untuk digunakan dalam mengawali pembelajaran dalam salah satu upaya penanaman pendidikan karakter pada anak sekolah dasar.

Sistem Penerapan

Disisi lain dengan penerapan Awal Pelajaran Animasi Kartun (APEL AKAR) ini akan mendorong anak berpikir kritis melalui pertanyaan latihan yang dikembangkan secara berjenjang sesuai dengan perkembangan kognitif anak, melatih anak menggunakan argumentasi atas setiap opini jawaban yang disampaikan melalui pertanyaan dan diskusi sesudah menonton film, dan memperluas pengetahuan bahasa yang santun dalam berinteraksi.

Sehingga anak secara langsung akan memahami konsep akan karakter yang baik itu sendiri. Karena dalam penerapan APEL AKAR ini adalah saat awal pembelajaran dan diakhir pemutaran animasi kartun anak didik diajak untuk menganalisis dan mendiskusikan amanat atau nilai moral yang tersirat pada animasi kartun tersebut dan diharapkan amanat tersebut dapat menjadi pelajaran dalam kehidupan sehari – hari. Dengan sistem penerapannya secara rinci yaitu pada saat awal pembelajaran anak diputarkan sebuah video animasi kartun yang telah di pilih oleh gurunya serta memiliki makna yang tersirat didalamnya dan sesuai dengan pemilihan video animasi yang baik kepada anak didik. Sebelum diputar guru mengarahkan agar anak didik mencermati video animasi kartun tersebut secara seksama dan agar dapat menyampaikan pendapat di akhir dari video animasi

kartun tersebut. Setelah video selesai diputarkan, guru mengarahkan anak didik untuk mengambil nilai karakter atau amanat yang ada dalam cerita tersebut dengan tujuan melatih anak didik untuk berani berbicara dan berpikir kritis. Kemudian setelah itu guru menyampaikan pesan apa yang tersirat dalam video tersebut dan menghibahkan anak didiknya untuk melakukan atau tidak melakukan berdasarkan nilai amanat yang terkandung dalam video animasi tersebut.

Media Yang Diperlukan

Dalam penerapan APEL AKAR (Awal Pembelajaran Animasi Kartun) ini tidak rumit dan semuanya ada dalam instansi sekolah seperti laptop, komputer maupun sejenisnya, kemudian LCD proyektor, serta guru atau pendidik menyiapkan video animasi kartun yang akan diterapkan. Sehingga media atau alat yang digunakan untuk penerapan APEL AKAR ini tidak cukup rumit dan biasanya sudah tersedia di instansi sekolah.

KESIMPULAN

Penerapan APEL AKAR (Awal Pembelajaran Animasi Kartun) ini sangat cocok untuk digunakan sebagai salah satu media untuk penanaman karakter pada anak sekolah dasar, dimana dalam animasi kartun memiliki kelebihan tersendiri guna untuk pembelajaran yang dikatakan sangat efektif digunakan pada awal pembelajaran sebagai ice breaking sekaligus penanaman karakter pada anak didik sehingga pembelajaran lebih menyenangkan. Selain itu penerapan APEL AKAR ini juga memiliki sistem yang bisa dilakukan sebagai langkah – langkah dalam pembelajaran. Secara langsung dalam penerapan APEL AKAR ini menjadikan penanaman karakter anak seperti berbicara, berpendapat dan keberanian mengutarakan pikirannya lebih terlatih dan tentunya nilai karakter yang lain masih sangat bisa diterapkan untuk menjadikan Indonesia lebih baik dengan karakter anak

muda didasari dari karakter anak sekolah dasar yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

Peraturan Presiden (Perpres) Nomor: 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter.

Wuryanti, Umi, Badrun, Kartowagiran. *PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN KARAKTER KERJA KERAS SISWA SEKOLAH DASAR*. Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta

Pratiwi, Yuni. *FILM ANIMASI CERITA DENGAN KONTEKS MULTIBUDAYA UNTUK MENDUKUNG PENGEMBANGAN KEKRITISAN PENALARAN ANAK USIA SD*. Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang

Efendi, Onong Uchjana. 2002. *Ilmu Komunikasi Teori & Praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Supriadi. 2003. *Pengaruh Media Kartun terhadap Prestasi Belajar Siswa di Sekolah*

Hariani, Sri, Weni Tria. *PENGUNAAN MEDIA FILM KARTUN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA DI SEKOLAH DASAR*. PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

Hamidy, A. (2016). *Membangun konsep pendidikan ideal bagi indonesia*. [online]. Diakses dari <http://algebraholic.blogspot.co.id/2016/01/membangun-konsep-pendidikan-idealbagi.html>

INOVASI DALAM MEMBENTUK KARAKTER DISIPLIN PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR

Riyanto¹ dan Slamet Widodo²

STKIP Al Hikmah, 60232, Surabaya

STKIP Al Hikmah, 60232, Surabaya

E-mail: bagoesriyan4@gmail.com

ABSTRAK

Di era modern sekarang ini, banyak terjadi perilaku melanggar yang disebabkan rendahnya kedisiplinan peserta didik di sekolah, seperti: terlambat datang ke sekolah, membolos saat jam pelajaran, tidak mengerjakan pekerjaan rumah, mencoret-coret dinding sekolah dan lain-lain. Hal ini jika terus diabaikan dan tidak ada penanganan secara serius maka akan memunculkan generasi-generasi yang memiliki karakter disiplin rendah. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menemukan inovasi dalam membentuk karakter disiplin pada peserta didik sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dengan melakukan kajian referensi dari berbagai artikel baik dari buku, jurnal, media massa, maupun sejenisnya. Berdasarkan hasil analisis tersebut didapatkan beberapa inovasi yang dapat diterapkan dalam membentuk karakter disiplin, diantaranya yaitu program peserta didik penggerak disiplin, melarang peserta didik untuk membawa uang saku, membuat buku kendali kedisiplinan, melakukan sholat dhuha dan dhuhur berjamaah, dan membuat pos afektif di kelas.

Kata Kunci: *karakter disiplin, inovasi pembentukan karakter, dan disiplin peserta didik SD*

PENDAHULUAN

Di era modern ini, banyak sekali terjadi perilaku melanggar yang disebabkan rendahnya kedisiplinan peserta didik di sekolah, seperti: terlambat datang ke sekolah, membolos saat jam pelajaran, tidak mengerjakan pekerjaan rumah, mencoret-coret dinding sekolah dan lain-lain. Bentuk pelanggaran ini jika terus diabaikan dan tidak ada tindakan preventif akan memunculkan generasi-generasi yang memiliki karakter disiplin rendah. Adanya perilaku menyimpang tersebut menjadi bukti bahwa tingkat kesadaran karakter disiplin peserta didik belum terimplementasi dengan maksimal. Masih banyak tata tertib sekolah yang dihiraukan dengan berbagai alasan. Bahkan tidak sedikit sekolah yang sering melakukan perombakan tata tertib untuk mengurangi perilaku menyimpang dan menegakkan karakter disiplin.

Terjadinya perilaku tidak disiplin di sekolah saat ini sudah menjadi masalah

esensial dan kompleks di berbagai daerah di Indonesia. Pasalnya banyak media sosial yang menyorot masalah karakter disiplin yang mengakibatkan pelecehan, kekerasan sampai pada kasus pembunuhan. Seperti yang dilansir salah satu media (Agus, 12 April 2019) tentang kasus pembunuhan yang terjadi di kota Kediri Jawa Timur dengan korban adalah seorang guru honorer. Kasus tersebut menunjukkan bahwa terjadi permasalahan yang serius dalam hal pendidikan karakter disiplin pada peserta didik. Suryadi (2012) menjelaskan bahwasannya penyebab utama dari krisis karakter dikalangan peserta didik, alumni, guru, dan pengurus pendidikan adalah terjadinya pemisahan secara tegas antara pendidikan intelektual dan pendidikan karakter. Padahal jika mendasarkan pada pendapat Bloom (1979) ada tiga domain dalam pembelajaran yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketiga domain tersebut harus dikembangkan secara komprehensif dalam pembelajaran.

Namun, fakta dilapangan yakni lingkungan pendidikan menunjukkan banyak guru yang berpandangan bahwa peserta didik dikatakan baik kemampuannya apabila mendapatkan nilai ujian bagus. Tentunya hal ini tersebut benar adanya. Namun, melihat fakta sekarang sering terjadi permasalahan mengenai karakter sikap dan moral peserta didik yang menunjukkan perilaku negatif. Berdasarkan Kementerian Pendidikan Nasional (2010) terdapat 18 nilai karakter peserta didik yang harus dikembangkan, dari sejumlah nilai karakter tersebut, disiplin merupakan salah satu nilai karakter yang penting dikembangkan.

Dalam jurnal penelitian Wuryandani (2014) menjelaskan bahwa pendidikan karakter disiplin merupakan hal yang penting untuk diperhatikan dalam rangka membangun karakter seseorang. Berbekal dari karakter disiplin akan mendorong tumbuhnya nilai-nilai karakter yang baik lainnya, seperti tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, dan sebagainya.

Disinilah pentingnya sekolah untuk menjadi wadah yang tepat dalam mengurangi atau mengatasi dekadensi sikap, perilaku moral peserta didik. Oleh karena itu, sekolah harus membuat inovasi dalam membentuk karakter disiplin peserta didik. Adanya inovasi ini bertujuan membentuk atau menanamkan karakter disiplin yang baik pada peserta didik, sehingga akan mempermudah dalam mengarahkan dan melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, sedangkan metode yang digunakan adalah *literature review*.

Data dikumpulkan dari beberapa artikel, jurnal, dan buku yang berhubungan dengan pendidikan karakter, dan cara efektif dalam pembentukan karakter disiplin. Adapun prosedur yang dilakukan dalam penelitian adalah sebagai berikut.

5. Menentukan topik penelitian
Topik yang dipilih harus menarik sehingga dapat memiliki daya tarik bagi pembaca.
6. Mencari sumber yang relevan melalui buku dan hasil penelitian
7. Mensintesis
Pada tahap ini membuat ringkasan-ringkasan dari sumber yang dibaca.

8. Menulis artikel dari hasil sintesis dan tahap analisis data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Karakter Disiplin di Sekolah Dasar

Menurut Heri (2012) disiplin merupakan suatu tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan yang ada. Disiplin adalah suatu nilai karakter yang harus dikembangkan di sekolah. Hal ini sesuai dengan yang tercantum dalam undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang system pendidikan nasional. Dari undang – undang tersebut, terdapat lima dari delapan potensi peserta didik yang implementasinya sangat lekat dengan tujuan pembentukan pendidikan karakter. Kelekatan inilah yang menjadi dasar hukum begitu pentingnya pelaksanaan pendidikan karakter.

Selanjutnya, Krischenbaum (1995) mengatakan bahwa pendidikan karakter bukanlah tanggung jawab individu tertentu saja, tetapi diperlukan keterlibatan komponen lain seperti, orang tua, guru, institusi agama untuk mendukung keberhasilan dalam pembentukan karakter. Komponen-komponen tersebut harus saling bekerja sama, terutama sekolah sebagai tempat pendidikan formal bagi peserta didik. Sekolah harus memiliki inovasi dalam pembentukan karakter disiplin pada peserta didik agar tujuan pendidikan dapat tercapai.

2. Inovasi Program Pembentukan Karakter Disiplin

- a. Program Peserta didik Penggerak Disiplin (SPD)

SPD adalah program mendisiplinkan peserta didik dengan mengajak peserta didik lain untuk berbuat disiplin. Selain itu, peserta didik juga mengisi format buku harian, yang sebelumnya telah melaksanakan apa saja perilaku disiplin yang ada di buku harian tersebut. Dengan adanya program SPD akan menyebabkan peserta didik memiliki kesadaran disiplin dari diri peserta didik sendiri.

Dalam pelaksanaannya diperlukan sebuah ukuran penilaian untuk pembandingan sebelum dan sesudah mengikuti program ini.

b. Pelarangan Membawa Uang Saku

Program ini bertujuan untuk mengurangi peserta didik membelijajan terlebih dahulu ketika masuk jam pelajaran dan setelah istirahat yang pada akhirnya menyebabkan keterlambatan masuk kelas. Ketika peserta didik melanggar maka harus memberikan uang sakunya sebagai infaq. Konsekuensi dari pihak sekolah dengan adanya program ini adalah memberikan jajan/snak dan makan siang kepada peserta didik yang dimasak sendiri oleh pihak sekolah.

Dalam pelaksanaannya ini sebaiknya disertakan nilai-nilai yang dapat dipelajari oleh peserta didik sehingga peserta didik tidak merasa terbebani dengan aturan yang ditetapkan.

c. Buku Kendali Kedisiplinan

Buku kendali ini merupakan alat bagi guru untuk memantau kegiatan peserta didik di rumah dalam hal disiplin beribadah, belajar, dan kegiatan lain yang terkait dengan pengembangan disiplin peserta didik. Adanya buku catatan kegiatan harian peserta didik bertujuan untuk menjaga konsistensi antara kegiatan peserta didik di sekolah dan di rumah.

Dalam penerapannya perlu adanya pihak yang melakukan monitoring. Maka disini diperlukan kerjasama antara pihak sekolah dan orang tua untuk dapat mengawal dan mensukseskan program ini.

d. Membuat Pos Afektif di Setiap Kelas

Pos afektif merupakan program yang berfungsi untuk menerapkan nilai-nilai karakter kepada peserta didik, termasuk di dalamnya nilai karakter disiplin. Kegiatan pos afektif akan difokuskan pada pembinaan kepada peserta didik dalam hal berperilaku tertib dalam memasuki kelas, melangkah, mengucap salam, berjabat tangan, meletakkan tas, dan sebagainya.

Pada pagi hari guru kelas bersama peserta didik yang bertugas di hari itu sudah siap di depan kelas untuk melakukan penyambutan terhadap peserta didik lain yang datang di kelas.

e. Melakukan Sholat Dhuha dan Sholat Dhuhur Berjamaah

Salah satu kegiatan untuk menegakkan kedisiplinan melalui program sholat berjamaah, yaitu untuk sholat dhuha dan sholat dhuhur. Melalui kegiatan sholat berjamaah ini peserta didik dilatih untuk tertib dalam melaksanakan ibadah, baik dari persiapan, pelaksanaan hingga mengakhiri ibadah.

Dalam pelaksanaannya guru harus ikut berperan aktif menertibkan siswa yang tidak disiplin dalam sholat berjamaah. Guru bisa melibatkan peserta didik untuk menjadi tim yang bertugas untuk membantu menertibkan peserta didik lainnya.

Berdasarkan hasil pembahasan terdapat lima program inovasi pembentukan karakter disiplin anak yang dapat diimplementasi

SIMPULAN

kan di lingkungan sekolah yakni (1) peserta didik penggerak disiplin (2) melarang peserta didik untuk membawa uang saku (3) membuat buku kendali kedisiplinan (4) melakukan sholat dhuha dan dhuhur berjamaah (5) membuat pos afektif di kelas. Dalam pelaksanaan tersebut perlu dukungan dari seluruh warga sekolah baik kepala sekolah, guru, orang tua, komite sekolah, karyawan, dan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Agus, M. 2019. *Keluarga Berharap Pelaku Pembunuhan Guru Honorer yang Mayatnya Ditemukan Dalam Koper Dihakim Berat*, dalam <https://regional.kompas.com/read/2019/04/12/16133061/keluarga-berharap-pelakupembunuhan-guru-honorer-yang-mayatnya-ditemukan>. diakses pada 12 September 2019.

Bloom, B.S. 1979. *Taxonomy Of Educational Objectives Book 1: Cognitive Domain*. London: Longman Group LTD.

Gunawan, Heri. 2012. *Pendidikan Karakter, Konsep dan Implementasi*. Bandung: Alfabeta.
Ikfiana, N., Djum D.N.B., Achmad S., *Manajemen Program Peserta didik Penggerak Disiplin (SPD) Dalam Membangun Budaya Disiplin Di SDN Pandanwangi 1 Malang*. Universitas Negeri Malang.

Krischenbaum, H., *100 Ways to Enhance Values and Morality in Schools and Youth Settings*. Massachusetts: Allyn&bacon.

Lickona, T. 1991. *Educating for Character*. New York: Bantam Books.

Suryadi, A. 2012. *Outlook 2025 Pembangunan Pendidikan Indonesia: Menuju Kualitas yang*

Berdaya Saing Secara Global (The Indonesian Education Outlook 2025: Toward A Sustainable World Class Quality Level).

Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Khakimudin, I. 2017. *Penanaman Karakter Disiplin Peserta didik Melalui Program Pelarangan Membawa Uang Saku bagi Peserta didik Kelas 1 – 4 SD Islam Plus*

Masyithoh Kroya Kabupaten Cilacap. Skripsi. Pendidikan Agama Islam FITK IAIN Purwokerto.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional, h. 8

Wuryandani, W., Bunyamin Maftuh., Sapriya., Dasim Budimansyah., (2014). *Pendidikan Karakter Disiplin Di Sekolah Dasar. Cakrawala Pendidikan.* 2 , 236-295

Wuryandani, W. 2010. Integrasi Nilai-Nilai Kearifan Lokal dalam Pembelajaran untuk Menanamkan Nasionalisme di Sekolah Dasar. *Proceding Seminar Nasional Lembaga Penelitian, UNY.* 1- 10.

Zuriah, Nurul. 2007. *Pendidikan Moral dan Budi Pekerti dalam Perspektif Perubahan Mengagas platform Pendidikan Budi Pekerti secara Kontekstual dan futuristik.* Jakarta: PT Bumi Aksara.

PENGAJARAN ADAB MELALUI PENERAPAN *ETNOKATIF* DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK SD

Yusha Ailunda Suda¹ dan Lina Wijayanti²

STKIP Al Hikmah, 60232, Surabaya

E-mail : ailundasuda2@gmail.com

ABSTRAK

Fokus pendidikan dasar adalah pengembangan sikap seperti yang telah dijelaskan pada induk pengembangan pendidikan di Indonesia. Pengembangan sikap ini dititik beratkan pada pendidikan karakter. Salah satu pijakan awal dalam pengembangan karakter adalah dengan pengajaran adab yang bertujuan untuk memberikan berbagai macam pembelajaran agar dapat membentuk jiwa dan raga anak seutuhnya. Layaknya dalam konsep pendidikan Ki Hajar Dewantara. Pengajaran adab yang paling dekat dengan anak-anak adalah melalui penerapan *etnokatif*. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk dapat mengetahui bagaimana pengajaran yang diterapkan dengan *etnokatif* serta seperti apa yang dapat diterapkan untuk dapat membentuk karakter anak. Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dengan melakukan kajian referensi. Berdasarkan hasil analisis tersebut didapatkan beberapa hal yang dapat diterapkan dalam pengajaran adab melalui penerapan *etnokatif*, diantaranya yaitu menundukkan badan ketika berjalan di depan orang tua, menerima apa adanya, suka mengalah, menghindari konflik, ramah, dan salim (berjabat tangan). Hasil dari penerapan pendidikan budaya ialah dapat mengembangkan dampak positif untuk perkembangan karakter anak berupa (1) sopan santun dan hormat, (2) sabar dan ikhlas, (3) rendah hati dan berderajat, (4) menjaga dan rukun/tenang, (5) memiliki tata krama, dan (6) intuisi penilaian baik.

Kata Kunci: *pengajaran adab, etnokatif, pembentukan karakter, pendidikan budaya*

PENDAHULUAN

Pada hakikatnya, fokus pendidikan di sekolah dasar adalah pada satu bidang yaitu pengembangan sikap seperti yang telah dijelaskan pada induk pengembangan pendidikan di Indonesia. Hal tersebut juga selaras dengan UU No. 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menegaskan bahwa:

“Pendidikan dasar diselenggarakan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan serta memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk hidup dalam masyarakat serta mempersiapkan peserta didik yang memenuhi persyaratan untuk mengikuti pendidikan menengah.”

Pengembangan sikap ini dititik beratkan pada pendidikan karakter. Imam Al-Ghazali beranggapan bahwa karakter cenderung lebih dekat kepada akhlak, yaitu spontanitas manusia dalam bersikap. Sedangkan pijakan

awal manusia dalam bersikap demi mencapai pengembangan karakter yang baik ialah dengan pengajaran adab.

Pengajaran adab yang paling dekat dengan anak-anak ialah salah satunya melalui Pendidikan Kebudayaan. Terlebih Indonesia mempunyai keanekaragaman budaya yang beragam, kurang lebih 17.000 pulau yang ada di Indonesia dengan masing-masing budayanya. Hal ini juga diungkapkan oleh Nusu (2014) bahwa Kebudayaan suatu daerah akan mempengaruhi kepercayaan, adat, kebiasaan dan tingkah laku dalam merawat dan mendidik anak. Sehingga bias dipastikan karakter anak yang tumbuh dan besar dari satu budaya akan berbeda dengan anak yang besar dan dewasa dengan budaya lain. Salah satu budaya yang dapat diambil contoh dalam hal ini ialah budaya jawa.

Budaya jawa mempunyai peran yang penting dalam tumbuh kembang anak karena lebih berfokus pada lingkungan sekitar. Seperti yang kita ketahui bahwa anak akan belajar dari lingkungan, sehingga budaya yang

ada di sekitar akan mempengaruhi kepribadiannya.

Pembentukan jiwa dan raga anak dalam pembelajaran sering kali disebut dalam konsep pendidikan Ki Hajar Dewantara. Konsep pendidikan tersebut tidak biasa lepas dari sebuah pendidikan budaya yang dalam penelitian disini disebut dengan istilah *etnokatif*. Cara pembentukan karakter anak SD dengan menerapkan etnokatif akan dijelaskan dalam hasil dan pembahasan dalam artikel ini.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu analisis deskriptif dengan menggunakan kajian referensi. Data dikumpulkan dari beberapa artikel, jurnal, dan buku yang berhubungan dengan pendidikan karakter, pengajaran adab, dan juga pendidikan kebudayaan. Namun buku induk yang digunakan adalah konsep pendidikan oleh Ki Hajar Dewantara. Setelah itu kemudian hasil dan diskusi disajikan untuk menunjukkan beberapa pendekatan yang dapat dipertimbangkan guru dalam pendidikan karakter di SD.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan temuan dari penelitian yang dilakukan oleh Suyitno (2012) bahwa pendidikan karakter merupakan suatu keniscayaan yang harus diupayakan secara maksimal oleh satuan pendidikan melalui penyelarasan dengan karakter dan budaya local, regional, dan nasional. Pengembangan karakter tersebut diterapkan sesuai dengan kearifan local. Hal ini tentu membawa dampak dan efek yang baik terhadap perkembangan anak. Apabila di lingkungan rumah diberikan budaya yang senada dengan yang diterapkan di lingkungan sekolah. Maka anak akan semakin belajar dan kaya akan pendidikan budaya yang diharapkan mampu melekat menjadi pribadi yang berkarakter.

Hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Nurdin (2015) bahwa krisis multidimensi yang terjadi dalam negeri ini pada hakikatnya bersumber dari adanya degradasi moral bangsa. Salah satu solusi yang dapat diambil oleh pemerintah yaitu dengan menggulirkan pendidikan karakter. Dalam hal

ini budaya islam mengenal dengan konsep adab yang dapat dijadikan sebagai pijakan inti dalam mengembangkan pilar-pilar pendidikan karakter.

Selain itu menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Anggraini (2017) bahwa pendidikan karakter di sekolah dasar dapat diterapkan melalui budaya sekolah. Budaya sekolah yang dimaksud dibagi menjadi 3 kategori yaitu yaitu budaya sekolah terintegrasi dengan kegiatan intrakurikuler dan ekstrakurikuler. Diantara kegiatan-kegiatan tersebut adalah kegiatan kearifan local seperti kamis pahingan, gamelan, dan lain-lain. Dari penerapan budaya sekolah tersebut muncullah karakter-karakter luhur diantaranya yaitu agama, disiplin, bertanggung jawab, mandiri, kreatif, peduli, jujur, kerja keras, patriotism, dan bahkan budaya literasi baca.

Sedangkan kenyataan di lapangan dari hasil kajian referensi didapatkan bahwa pendidikan saat ini masih menyoroti penguasaan aspek kecerdasan dan keilmuan anak. Jika anak sudah mendapat nilai atau lulus di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), pendidikan dianggap sudah berhasil. Pembentukan nilai karakter di dalam diri anak semakin tersisihkan secara perlahan. Bobrohnya karakter anak bisa menjadi kemunduran peradaban suatu umat terkhusus Indonesia. Padahal, kehidupan masyarakat yang memiliki karakter dan budaya kuat akan semakin memperkokoh keberadaan suatu bangsa.

Efek pendidikan karakter memang tidak dapat terlihat secara instan, namun efek berkelanjutan. Namun transparannya pembentukan karakter anak inilah yang membuat keberadaannya tidak begitu menjadi menarik untuk dikembangkan. Sebaliknya, kecerdasan dan keilmuan anak semakin dianggap karena mudah dilihat dan diukur secara jelas pada secara langsung. Sementara kita tahu bahwa pemerintah telah menjelaskan dalam UU No. 2 Tahun 1989 terkait porsi pendidikan karakter dan pendidikan umum dimana kurang lebih

menjelaskan bahwa karakter (sikap) dan kecerdasan/keilmuan (pengetahuan) saling beriringan. Dalam pendidikan, pembentukan karakter anak yang baik tidak harus masuk pada kurikulum. Nilai-nilai yang perlu ditumbuhkembangkan dalam diri anak berupa nilai-nilai dasar yang didiskusikan dan disepakati secara nasional. Nilai-nilai yang dimaksudkan di antaranya merupakan kejujuran, dapat dipercaya, kebersamaan, toleransi, tanggung jawab, dan peduli kepada orang lain.

Perlu adanya sebuah terobosan agar tercapai sebuah kepuasan dalam menilai sebuah karakter anak bisa dianggap baik. Terobosan tersebut ialah melalui pengajaran adab dengan penerapan *etnokatif* (Pendidikan Kebudayaan). Pengajaran adab dalam konsep Ki Hajar Dewantara itu bermaksud memberi macam-macam pengajaran agar seutuhnya jiwa anak terdidik, bersama-sama dengan pendidikan jasmaninya (Dewantara, 1977). Jiwa dalam hal ini ialah membentuk sebuah kepribadian atau karakter anak. Sedangkan karakter dapat dibentuk melalui sebuah kebiasaan yang bermakna yaitu pendidikan budaya.

Pendidikan ialah segala usaha orang dewasa dalam pergaulan dengan anak-anak untuk memimpin perkembangan jasmani dan rohaninya ke arah kedewasaan (Purwanto, 2011). Keberadaan seorang pembimbing akan menuntun peserta didik pada perkembangan jasmani dan rohani ke arah lebih baik. Pendidikan budaya menurut Ki Hajar Dewantara (1977) dalam bukunya menjelaskan bahwa:

“Pendidikan budaya adalah salah satu usaha untuk memberikan segala nilai-nilai kebatinan, yang ada dalam hidup rakyat yang berkebudayaan, kepada tiap-tiap turunan baru (penyerahan kultur), tidak hanya berupa “pemeliharaan”, akan tetapi juga dengan maksud “memajukan” serta “memperkembangkan” kebudayaan menuju kearah keluhuran hidup kemanusiaan.”

Tiga aspek dari pendidikan budaya tersebut ialah (1) pemeliharaan, (2) memajukan dan (3) memperkembangkan. Dua aspek berupa pemeliharaan dan memajukan ialah berkuat pada budaya itu sendiri. Budaya dalam hal ini

ialah adat istiadat yang berada pada lingkungan masyarakat. Aspek yang terakhir yaitu memperkembangkan, begitu banyak unsur jika membahas suatu perkembangan. Untuk itu, dari halnya pendidikan budaya akan dapat membentuk perkembangan karakter pada anak.

Dalam usaha pendidikan yang berdasarkan kebudayaan, pendidikan ini banyak terjadi di lingkup masyarakat. Masyarakat Jawa memiliki budaya cukup kental dan banyak yang bisa disebut dengan budaya Jawa. Sesuai dengan pernyataan Marzuki (2006) bahwa Masyarakat Jawa sangat kental dengan masalah tradisi dan budaya. Sudut pandang budaya yang perlu disorot adalah sikap, jelas bahwa sikap merupakan unsur yang sangat membantu anak dalam membentuk karakter pada dirinya.

Sikap yang ada pada budaya Jawa cukup banyak diantaranya ialah (1) Pemalu (*sungkan*), (2) pandai menjaga etika dan sopan santun, (3) pekerja keras dan penurut, (4) hidup mengalir seperti air, (5) menerima apa adanya, (6) suka mengalah, (7) luwes, (8) gaya dan nada bicaranya sopan, (9) mempertahankan tradisi dan budaya, (10) muluk/puluk, (11) ramah, (12) suka melarang, (13) suka menolong (Salamadian, 2006). Oleh karena itu, sikap yang berhubungan erat dengan pembentukan karakter diantaranya ialah (1) menundukkan badan ketika berjalan di depan orang tua, (2) menerima apa adanya, (3) suka mengalah, (4) menghindari konflik, (5) ramah, dan (6) salim (berjabat tangan).

1. Menundukkan badan merupakan ungkapan kesadaran kelas. Orang yang posisinya lebih rendah atau lebih tua, biasanya membungkukkan badan pada pihak yang lebih tinggi dan lebih tua. Tujuan membungkukkan badan dalam hubungan ini hanya untuk memenuhi tuntutan sopan santun dan penghormatan dari yang muda terhadap yang lebih tua (Rachmadiana, 2004). Hal ini akan berpengaruh besar pada karakter anak yaitu berupa

- kepemilikan sikap sopan santun dan hormat kepada orang.
2. Menerima apa adanya (*lila*) atau bisa disebut juga sebagai ikhlas (*legawa*) merupakan bentuk keikhlasan apa yang sudah diterima. Sikap menerima (*nrima*) segala sesuatu peristiwa yang terjadi sebagai sesuatu yang telah menjadi kehendak Tuhan, dalam hal ini bukan berarti sebagai manusia Jawa kemudian bersikap apatis, pasrah sebelum berusaha, namun juga harus berjuang untuk menggapai kehidupan yang lebih baik (Darmoko, 2007). Dari itu anak akan menjadi lebih sabar dan akan memahami batas-batas sesuatu keikhlasan.
 3. Suka mengalah dalam tinjauan budaya Jawa merupakan sikap rendah hati. Menjadikan diri sebagai sosok yang baik hati, peduli dan mengetahui baik serta buruk. Sikap rendah hati itu sendiri yang akan menjadikan orang Jawa memiliki derajat. Seperti yang diungkap Darmono (2007) dalam jurnal miliknya bahwa “wong ngalah luhur wekasane” (orang mengalah pada akhirnya tinggi derajatnya). Jika diintegrasikan pada anak maka aplikasi sikap rendah hati akan menjadikan anak memiliki derajat yang tinggi.
 4. Menghindari konflik merupakan bentuk sikap yang menjaga. Dimana menjaga suatu hal yang dilindungi bisa berbentuk diri sendiri, saudara atau bahkan ketenangan masyarakat dari suatu lingkungan. Menghindari konflik dalam berinteraksi serta mendahulukan kepentingan masyarakat di atas kepentingan sendiri – dalam prinsip kerukunan – sama-sama memiliki tujuan ketenangan dan keselarasan sosial dalam masyarakat (Pamungkas, 2013). Prinsip kerukunan akan mendasari suatu tindakan menghindari konflik, dimana keharmonisan sosial bermasyarakat akan tercipta.
 5. Ramah merupakan bentuk sikap atau adab tata krama dalam menghadapi orang lain. Berperilaku baik dan sopan untuk menjaga kebaikan antar kedua atau lebih suatu hubungan sesama. Seorang yang ramah, punya tata krama, tepa selira dengan orang lain, maka konsep diri pun terbentuk bahwa dirinya adalah anak yang ramah dan mengerti tata krama dalam budaya Jawa (Fauziah dan Indrawati, 2011). Jika dihubungkan ke anak maka anak akan menjadi pribadi yang bertata krama baik dalam bertindak.
 6. Salim (berjabat tangan) merupakan upaya dalam membangun sopan dan santun. Mulai dengan perilaku yang kecil yaitu salim (berjabat tangan) akan menimbulkan penilaian baik. Penilaian tersebut biasa berupa penilaian abstrak yaitu sebuah sifat. Dengan adanya kebiasaan tersebut (jabat tangan), siswa kelas V B selalu bersikap sopan dan berjabat tangan kepada guru dimanapun dan kapanpun mereka bertemu tanpa adanya paksaan dari siapapun (Mufarrokhah, 2017). Hasil dari sikap ini terlihat jelas yaitu berupa penilaian baik dari orang lain.
- Enam sikap di atas akan memperkuat hasil perkembangan karakter anak. Hasil sikap budaya Jawa kurang lebih ialah anak akan menjadi pribadi yang (1) sopan santun dan hormat, (2) sabar dan ikhlas, (3) rendah hati dan berderajat, (4) menjaga dan rukun/tenang, (5) memiliki tata krama, dan (6) intuisi penilaian baik. Akhirnya, pembentukan karakter tersebut akan berhasil jika penerapan budaya Jawa dipraktikkan secara baik di sekolah dasar.

SIMPULAN

Pembentukan karakter anak akan tercapai bila menerapkan (1) menundukkan badan ketika berjalan di depan orang tua, (2) menerima apa adanya, (3) suka mengalah, (4) menghindari konflik, (5) ramah, dan (6) salim (berjabat tangan). Hasil yang diharapkan berupa (1) sopan santun dan hormat, (2) sabar

dan ikhlas, (3) rendah hati dan berderajat, (4) menjaga dan rukun/tenang, (5) memiliki tata krama, dan (6) intuisi penilaian baik. Tentu penerapannya ialah melalui praktek langsung di sekolah dasar

DAFTAR PUSTAKA

Anggraini, M.S.A., 2017, Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Budaya Sekolah di SDN Kotagede 3 Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Kes-SD-an*, Vol. 3, Nomor 3, Mei 2017, Hlm. 151-158.

Darmoko, 2007a, *Budaya Jawa Dalam Diaspora: Tinjauan Pada Masyarakat Jawa Di Suriname*. University Indonesia. <https://journal.uny.ac.id/index.php/ikadbudi/article/download/12307/8764>. Diakses tanggal 07 September 2019.

_____, 2007b, *Budaya Jawa Dalam Diaspora: Tinjauan Pada Masyarakat Jawa Di Suriname*. University Indonesia. [Diakses tanggal 07 September 2019 di laman <https://journal.uny.ac.id/index.php/ikadbudi/article/download/12307/8764>.]

Dewantara, Ki Hajar, 1977a, *Ki Hajar Dewantara*. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa

_____, Ki Hajar, 1977b, *Ki Hajar Dewantara*. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa.

Fauziah, Nailul dan Indrawati, Endang Sri, 2011, *Budaya 3S (Senyum, Sapa, Salam) Sebagai Upaya Awal Membentuk Karakter Anak Yang Anti Kekerasan*. Fakultas Psikologi : Universitas Diponegoro. Semarang. [Diakses tanggal 08 September 2019 pada laman http://eprints.undip.ac.id/38767/1/BUDAYA_3S.pdf.]

Marzuki, 2006, *Tradisi dan Budaya Masyarakat Jawa Dalam Perspektif Islam*. Jurusan PKn Fakultas Ilmu Sosial: Universitas Negeri Yogyakarta. [Diakses tanggal 07 September 2019 pada laman <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132001803/lainlain/Dr.+Marzuki,+M.Ag.+Tradisi+dan+Budaya+Masyarakat+Jawa+dalam+Perspektif+Islam.pdf>.]

Mufarrokhah, L, 2017, *Pelestarian Budaya Jabat Tangan dalam Membentuk Karakter Sopan Santun Siswa Kelas V B di SD Negeri Turen 02 Malang*. Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Malang.

Nusu, A.C., 2014, *Faktor-Faktor yang Berhubungan dengan Tumbuh Kembang Anak Tunagrahita Di Sekolah Dasar Luar Biasa Negeri (SDLBN) 1 Maccini Baji Maros*. Fakultas Ilmu Kesehatan. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar : Makassar.

Pamungkas, P.T., 2013, *Dialektika Representasi Budaya Jawa: Hegemoni Kaidah Dasar Kehidupan Masyarakat Jawa dalam Lirik Lagu Jogja Hip-hop Foundation*. Jurnal Komunikasi Indonesia: Volume II. Nomor 2. Oktober 2013.

Pemerintah Indonesia, 1989, *Undang-Undang No. 2 Tahun 1989 yang Mengatur Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sekretariat Negara.

Rachmadiana, M., 2004, Mencium Tangan, Membungkukkan Badan Etos Budaya Sunda, Yogyakarta, Madura. *Humanitas : Indonesian Psychological Journal Vol.1 No.2 Agustus 2004*, hlm. 33-44.

Salamadian, 2006, 13 *Karakter, Sifat dan Kebiasaan Orang Jawa (WikiDjawa)*. [Diakses tanggal 07 September 2019 pada laman <https://salamadian.com/mengenal-karakter-sifat-dan-kebiasaan-orang-jawa/>.]

Suyitno, I., 2012, Pengembangan Pendidikan Karakter dan Budaya Bangsa Berwawasan Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Karakter Tahun II No I Februari* hal 1-13.

POLA KOMUNIKASI ORANGTUA SISWA SEKOLAH DASAR DI ERA DIGITAL

Sukardi¹, Mudzanatun², Bevi Anisa Devi³

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

E-mail: sukardipgsd@mail.unnes.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini menggambarkan pola komunikasi yang terjadi di dunia pendidikan dasar di era digital yang berada di awal era revolusi industri 4.0 baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan keluarga. Komunikasi Orangtua memiliki peranan penting dalam menentukan keberhasilan belajar anak. Pola komunikasi dan latar belakang pendidikan orangtua merupakan faktor yang mempengaruhi hasil belajar anak. Penelitian ini bertujuan untuk menguji hubungan antara pola komunikasi dan latar belakang pendidikan orangtua terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas IV SD Gugus *Shinta* Kecamatan Semarang Barat dan di Gugus Diponegoro Kecamatan penawangan Purwodadi. Jenis penelitian ini adalah korelasi. Sampel penelitian sebanyak masing 100 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) pola komunikasi orangtua tergolong cukup; (2) latar belakang pendidikan orangtua tergolong baik; (3) hasil belajar tergolong baik; (4) ada hubungan yang positif dan signifikan antara pola komunikasi orangtua terhadap hasil belajar PPKn dengan 0,652 – 0,688; (5) terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara latar belakang pendidikan terhadap hasil belajar PPKn dengan 0,404 -0,05; (6) terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara pola komunikasi dan latar belakang pendidikan orangtua terhadap hasil belajar PPKn dengan 0,05 - 0,667; (7) kontribusi pola komunikasi dan latar belakang pendidikan orangtua terhadap hasil belajar PPKn siswa sebesar 44,5%.- 52%

Kata Kunci: pola komunikasi, latar belakang pendidikan, hasil belajar PPKn

PENDAHULUAN

Merupakan kebutuhan penting untuk kehidupan manusia utamanya di era digital yang sekarang ini lebih dikenal dengan sebutan era revolusi industri 4.0 yaitu pendidikan. Prof. Klaus Martin Schwab, teknisi dan ekonom Jerman, yang juga pendiri dan Executive Chairman World Economic Forum, yang pertama kali memperkenalkannya. Dalam bukunya *The Fourth Industrial Revolution* (2017), ia menyebutkan bahwa saat ini kita berada pada awal sebuah revolusi yang secara fundamental mengubah cara hidup, bekerja dan berhubungan satu sama lain.

Mendasar pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 tujuan pendidikan adalah agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya dan memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan peserta didik dalam bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terjadi sekarang ini, mau tidak mau menuntut masyarakat untuk memiliki pola pikir yang berkembang pula dalam segala aspek.

Mata pelajaran yang terdapat pada sekolah formal mulai dari SD sampai Perguruan Tinggi digunakan untuk

mempersiapkan siswa menghadapi perkembangan-perkembangan tersebut. Tujuan dari mata pelajaran PPKn siswa dapat berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi permasalahan yang menyangkut kewarganegaraan maupun kehidupan sehari-hari.

Bentuk ketercapaian tujuan pendidikan Satu diantara adalah proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika hasil belajar siswa sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri siswa dan faktor eksternal berasal dari luar diri siswa.

Satu diantara faktor eksternal yang mempengaruhi belajar anak adalah keluarga. Salah satu faktor yang berasal dari keluarga menurut Slameto (2010: 60-61), adalah cara orangtua mendidik anak. Orangtua yang kurang memperhatikan belajar anaknya atau bahkan bersikap acuh tak acuh terhadap belajar anaknya dapat menyebabkan anak kurang atau tidak berhasil dalam belajarnya.

Berdasarkan pendapat tersebut, antara orangtua dan anak harusnya memiliki komunikasi yang lancar. Bukan hanya untuk kegiatan belajar saja tapi juga untuk kegiatan kesehariannya komunikasi antara orangtua dan anak sangat diperlukan. Namun setiap keluarga tentunya memiliki pola komunikasi yang berbedabeda. Pola komunikasi dapat diartikan sebagai pola hubungan antara

orangtua dan anak yaitu ibu dengan bapak, ibu dengan anak, bapak dengan anak, dan anak dengan anak. Pola komunikasi keluarga merupakan salah satu faktor yang penting, karena keluarga merupakan lembaga sosial pertama yang dikenal anak selama proses sosialisasinya. Menurut Devito (2011), ada empat pola komunikasi keluarga yang umum pada keluarga inti komunikasi keluarga yang terdiri dari pola persamaan (*Equality Pattern*), pola seimbang-terpisah (*Balance Split Patern*), pola tak seimbang-terpisah (*Unbalance Split Pattern*) pola monopoli (*Monopoly Pattern*).

Selain komunikasi antara orangtua dengan anak, keadaan keluarga juga berdampak pada kesuksesan belajar anak. Menurut Purwanto (2013: 104), keadaan keluarga mempengaruhi belajar anak. Ada keluarga yang terdiri dari ayah ibu yang terpelajar dan ada pula yang kurang pengetahuan. Suasana dan keadaan keluarga yang bermacam-macam inilah yang dapat menentukan bagaimana dan sampai mana proses belajar yang dialami dan dicapai oleh anak. Selaras dengan pendapat Purwanto, Cholifah (2016: 486) menyatakan bahwa latar belakang tingkat pendidikan orangtua ini berkorelasi positif dengan cara mereka mengasuh anak, sementara pengasuhan anak berhubungan dengan perkembangan anak. Hal ini berarti makin tinggi pendidikan terakhir orangtua akan makin baik pula cara pengasuhan anak dan akibatnya perkembangan anak terpengaruh berjalan secara positif.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SD Gugus *Shinta* Keca-matan Semarang Barat dan Gugus Diponegoro

Kecamatan penawangan Purwodadi, hasil belajar siswa berva-riatif. Kurang terjalannya komunikasi antara orangtua dengan anak. Orangtua kurang peduli terhadap perkembangan belajar anaknya. Hal ini dapat diketahui dari hasil wawancara dengan orangtua siswa, orangtua tersebut mengaku bahwa ketika anak tidak memiliki PR orangtua cenderung membiarkan atau tidak ditunggu untuk belajar. Orang tua cenderung mengikutsertakan anaknya untuk les, karena orangtua sibuk dengan pekerjaannya. Orangtua juga jarang bertanya mengenai kegiatan belajar anaknya ketika di sekolah. Tingkat pendidikan orangtua dari siswa juga bervariasi, ada yang lulus SD, SMP, SMA, dan orangtua yang berpendidikan tinggi hanya sedikit.

Penelitian yang dilakukan oleh Tety Nur Cholifah, I Nyoman Sudana Degeng, dan Sugeng Utaya (2016). Dengan judul penelitian “ Pengaruh Latar Belakang Tingkat Pendidikan Orangtua dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Kelas IV SD Kecamatan Sananwetan Kota Blitar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara latar belakang tingkat pendidikan orangtua, yaitu ibu terhadap hasil belajar siswa besarnya nilai F hitung sebesar $(7,695) >$ dari F tabel $(3,879)$. Penelitian yang lain dilakukan oleh Elzam Baiti (2014). Dengan judul penelitian “Pengaruh Pola Komunikasi Orang Tua-Anak Terhadap Kedisiplinan Belajar Siswa”. Hasil perhitungan menunjukkan adanya hubungan antara pola komunikasi dengan kedisiplinan belajar anak, berdasarkan korelasi regresi yang menyatakan bahwa pola komu-

nikasi orang tua- anak mempengaruhi kedisiplinan belajar anak dapat diterima.

Berdasarkan uraian di atas peneliti ingin mengetahui apakah terdapat hubungan pola komunikasi dan latar belakang pendidikan orangtua terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas IV di SD Gugus *Shinta* Kecamatan Semarang Barat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode korelasi. Penelitian dilaksanakan di SD Gugus *Shinta* Kecamatan Sema-rang Barat. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Gugus *Shinta* Kecamatan Semarang Barat yang berjumlah 145 siswa.

Sampel yang digunakan sebanyak 100 siswa menggunakan teknik pengambilan sampel *proportionate stratified random sampling*. Variabel penelitian ini terdiri atas dua variabel bebas (dependen) yaitu pola komunikasi orangtua (X1) dan latar belakang pendidikan orangtua (X2), dan satu variabel terikat (independen) yaitu hasil belajar PPKn.

Teknik pengumpulan data: angket, dokumentasi, dan tes. Angket digunakan untuk mengambil data penelitian berupa pola komunikasi orangtua yang akan diisi oleh siswa dan orangtua. Dokumentasi untuk mengambil data tentang latar belakang pendidikan orangtua dan foto bukti penelitian. Tes digunakan untuk mengambil data penelitian berupa hasil belajar PPKn. Uji coba instrumen dilakukan di luar populasi dengan jumlah responden 31 siswa. Uji coba dilakukan untuk menguji validitas dan reliabilitas

instrumen yang akan digunakan untuk penelitian. Uji validitas dan reliabilitas instrumen dilakukan menggunakan bantuan program SPSS versi 16 dan Ms. Excel. Teknik analisis dalam penelitian ini terdiri atas uji prasyarat analisis dan analisis data akhir. Uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas, uji linearitas, dan uji multikolinieritas. Analisis data akhir digunakan untuk menguji hipotesis yang terdiri atas analisis korelasi, uji signifikansi, dan koefisien determinasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Deskriptif

Berdasarkan analisis deskriptif yang telah dilakukan, diperoleh hasil persentase dari masing-masing variabel penelitian, yaitu pola komunikasi orangtua, latar belakang pendidikan orangtua, dan hasil belajar PPKn sebagai berikut:

Tabel 1 Skor Variabel Pola

Komunikasi Orangtua

Interval	Kriteria	Frekuensi	Persentase
224 – 243	Sangat Baik	10	10%
204 – 223	Baik	32	32%
184 – 203	Cukup	42	42%
164 – 183	Kurang	16	16%
Jumlah		100	100%

Tabel 2 Skor Variabel Latar Belakang Pendidikan Orangtua

Interval	Kriteria	Frekuensi	Persentase
4	Sangat	6	6%

	Baik		
3	Baik	58	58%
2	Cukup	26	26%
1	Kurang	10	10%
	Jumlah	100	100%

Tabel 3 Skor Variabel Hasil Belajar PPKn

Interval	Keterangan	Frekuensi	Persentase
80-100	Baik sekali	42	42%
66-79	Baik	45	45%
56-65	Cukup	12	12%
40-55	Kurang	1	1%
30-39	Gagal	0	0%
Jumlah		100	100%

Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis terdiri atas uji normalitas, uji linearitas, dan uji multikolinieritas.

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan bantuan SPSS versi 16 yaitu *One Sample Kolmogorof-Smirnov Test*. Hasil pengujian diperoleh nilai pada variabel pola komunikasi sebesar 0,906; variabel latar belakang sebesar 0,327; dan variabel hasil belajar sebesar 0,648. Hasil dari ketiga variabel tersebut memperoleh nilai lebih dari 0,05 yang artinya data dari ketiga variabel berdistribusi normal.

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah antara variabel yang satu dengan lain memiliki hubungan yang linier atau tidak. Hasil pengujian pada signifikansi *Linearity* diperoleh nilai sebesar 0,00. Karena hasil yang diperoleh kurang dari taraf signifikansi yaitu 0,05

maka antara variabel yang satu dengan lain memiliki hubungan yang linier.

Uji multikolinieritas digunakan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan yang linier diantara variabel bebas dalam model regresi. Antara variabel bebas yang satu dan lainnya tidak boleh memiliki hubungan linier yang kuat. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh pada *Tolerance* sebesar 0,818 pada variabel pola komunikasi orangtua dan latar belakang pendidikan orangtua. Sedangkan nilai yang diperoleh pada VIF sebesar 1,223. Karena nilai *tolerance* yang diperoleh lebih dari 0,1 dan nilai VIF kurang dari 10, maka variabel bebas dari penelitian ini tidak memiliki hubungan multikolinieritas.

Analisis Data Akhir

Uji korelasi pada penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS versi 16 yaitu *Product Moment*.

Penentuan hipotesis diterima atau ditolak dengan membandingkan dan dengan taraf signifikansi 5% yaitu sebesar 0,195.

Hubungan Pola Komunikasi Orangtua dengan Hasil Belajar PPKn

Berdasarkan perhitungan angka indeks korelasi yang diperoleh antara variabel pola komunikasi orangtua dan hasil belajar PPKn sebesar 0,652 – 0,688 yang artinya Ha1 dapat diterima karena nilai lebih dari nilai (0,652 >

0,195) dengan nilai *sig.*(2-tailed) sebesar 0,00 dan termasuk dalam kategori kuat. Hubungan yang terjadi antara variabel pola komunikasi orangtua dengan hasil belajar PPKn adalah signifikan, karena dihitung 0,652 lebih dari rtabel *product moment* 0,195 pada taraf signifikansi 5%. Variabel pola komunikasi orangtua memberikan kontribusi terhadap hasil belajar PPKn siswa sebesar 42,5%

sedangkan 57,5% ditentukan oleh faktor-faktor lainnya.

Penelitian yang mendukung penelitian ini adalah Hasbullah pada tahun 2013 yang menunjukkan bahwa adanya pengaruh positif komunikasi keluarga terhadap prestasi belajar matematika siswa dengan skor koefisien korelasi sederhana $r = 0,762$ yang signifikan dengan thitung dan skor koefisien determinasi = 58,1%.

Penelitian lain yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan oleh Imam Muslih dan Nurul Fauziyah pada tahun 2015 yang menunjukkan bahwa pola komunikasi keluarga dan pola asuh orangtua memberikan pengaruh 57,4 % terhadap perilaku prososial siswa dan sisanya 42,6%.

Penelitian lain yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan oleh G.M. Mahuro dan N. Hungi pada tahun 2016. Hasil penelitian menunjukkan bahwa partisipasi orangtua memainkan peran penting dalam memotivasi anak-anak untuk meningkatkan nilai akademik mereka.

Penelitian yang dilakukan oleh Jenifer pada tahun 2015 yang menjelaskan bahwa intensitas komunikasi keluarga yang tinggi, sangat berperan dalam meningkatkan minat belajar siswa SMU di desa Warukapas Kecamatan Dimembe Kabupaten Minahasa Utara.

Hubungan Latar Belakang Pendidikan Orangtua dengan Hasil Belajar PPKn

Berdasarkan perhitungan angka indeks yang diperoleh sebesar 0,404 - 0,05 yang artinya Ha2 dapat diterima karena nilai lebih dari nilai (0,404 > 0,195) dengan nilai *sig.*(2-tailed) sebesar 0,00 dan termasuk dalam kategori cukup kuat.

Hubungan yang terjadi antara latar belakang pendidikan orangtua dengan hasil belajar PPKn adalah signifikan, karena t_{hitung} 0,404 lebih dari t_{tabel} *product moment* 0,195 pada taraf signifikansi 5%. Variabel latar belakang pendidikan orangtua memberikan kontribusi terhadap hasil belajar PPKn siswa sebesar 16,3% sedangkan 83,7% ditentukan oleh faktor-faktor yang lainnya.

Penelitian yang mendukung penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Novita Pawestri pada tahun 2018. Hasil penelitian menunjukkan adanya keterkaitan antara tingkat pendidikan orang tua dengan minat dan prestasi belajar siswa.

Penelitian lain yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan oleh Rana Muhammad pada tahun 2015. Analisis data dari penelitian menunjukkan hubungan positif yang signifikan antara tingkat pendidikan orangtua dan prestasi akademik siswa.

Penelitian lain yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan oleh Dr. Syeda Rakhshanda Kaukab pada tahun 2016. Hasil analisis data menunjukkan bahwa keterlibatan orang tua memiliki pengaruh yang signifikan dalam kinerja akademik yang lebih baik dari anak-anak mereka.

Penelitian lain yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan oleh Charina Oktaviani pada tahun 2017. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendidikan keluarga memiliki pengaruh terhadap karakteristik siswa pada saat pelajaran akuntansi. Pendidikan keluarga memiliki kontribusi sebesar 10,11%.

Hubungan Pola Komunikasi dan Latar Belakang Pendidikan Orangtua dengan Hasil Belajar PPKn

Berdasarkan hasil uji korelasi ganda diperoleh angka indeks korelasi sebesar 0,667 yang artinya H_{a3} dapat diterima karena nilai lebih dari nilai ($0,667 > 0,195$) dengan nilai *sig.*(2-tailed)

sebesar 0,00 dan termasuk dalam kategori cukup kuat. Hubungan yang terjadi antara variabel pola komunikasi orangtua bersama-sama dengan latar belakang pendidikan orangtua terhadap hasil belajar PPKn adalah signifikan, karena t_{hitung} 0,05 - 0,667 lebih dari t_{tabel} *product moment* 0,195 pada taraf signifikansi 5%. Variabel pola komunikasi orangtua dan latar belakang pendidikan orangtua memberikan kontribusi terhadap hasil belajar PPKn siswa sebesar 44,5% sedangkan 55,5% ditentukan oleh faktor-faktor lainnya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa komunikasi Orangtua memiliki peranan penting dalam menentukan keberhasilan belajar anak. Pola komunikasi dan latar belakang pendidikan orangtua merupakan faktor yang mempengaruhi hasil belajar anak. Penelitian ini bertujuan untuk menguji hubungan antara pola komunikasi dan latar belakang pendidikan orangtua terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas IV SD Gugus *Shinta* Kecamatan Sema-rang Barat dan di Gugus Diponegoro Kecamatan penawangan Purwodadi. Jenis penelitian ini adalah korelasi. Sampel penelitian sebanyak masing 100 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) pola

komunikai orangtua tergolong cukup; (2) latar belakang pendidikan orangtua tergolong baik; (3) hasil belajar tergolong baik; (4) ada hubungan yang positif dan signifikan antara pola komunikasi orangtua terhadap hasil belajar PPKn dengan 0,652 – 0,688; (5) terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara latar belakang pendidikan terhadap hasil belajar PPKn dengan 0,404 -0,05; (6) terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara pola komunikasi dan latar belakang pendidikan orangtua terhadap hasil belajar PPKn dengan 0,05 - 0,667; (7) kontribusi pola komunikasi dan latar belakang pendidikan orangtua terhadap hasil belajar PPKn siswa sebesar 44,5%.-52%

DAFTAR PUSTAKA

- DeVito, Josep A. 2011. *Komunikasi Antar Manusia*. Pamulang Tangerang: Karisma Publis Group
- Baiti, Elzam. 2014. *Pengaruh Pola Komunikasi Orangtua-Anak terhadap Kedisiplinan Belajar Siswa*. Jurnal Ilmiah PPKn IKIP Veteran Semarang. Vol 2 (1).
- Cholifah, Tety Nur, dkk. 2016. *Pengaruh Latar Belakang Tingkat Pendidikan Orangtua dan Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Kelas IV SD Kecamatan Sananwetan Kota Blitar*. Jurnal Pendidikan. Vol 1 (3). EISSN: 2502-471X
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2017. *Pola Asuh Orangtua dan Komunikasi dalam Keluarga*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hasbullah. 2013. *Pengaruh Komunikasi Keluarga terhadap Prestasi Belajar Matematika*. Jurnal Education. Volume 8 (2).
- Kaukab, Syeda Rakhshanda. 2016. *The Impact of Parent/Family Involvement On Student' Learning Outcomes*. Volume 4 (10).
- Khan, Rana Muhammad Asad, dkk. 2015. *The influence of Parents Educational level on Secondary School Students Academic achievements in District Rajanpur*. *Journal of Education and Practice*. Volume 6 (16).
- Klaus Martin Schwab, 2017. *The Fourth Industrial Revolution*. New York: Crow
- Mahuro, G.M, dkk. 2016. *Parental participation improves student academic achievement: A case of Iganga and Mayuge districts in Uganda*. Volume 3.
- Muslih, Imam dan Nurul Fauziyah. 2015. *Pengaruh Pola Komun---ikasi Keluarga dan Pola Asuh Authoritative terhadap Perilaku Prososial Siswa di MTS Darussalam Ngoro Jombang Tahun Pelajaran 2014/2015*. Jurnal Al Ta'dib. Volume 5 (1).
- Oktaviani, Charina. 2017. *Pengaruh Pendidikan Keluarga dan Lingkungan Sosial bagi Siswa*. Volume 12 (1).
- Pawestri, Novita. 2018. *Tingkat Pendidikan Orang Tua Kaitannya dengan Minat dan Prestasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar*.
- Purwanto, Ngalim. 2013. *Psikologi Pendidikan*. Bandung :PT Remaja Rosdakarya.
- Slameto. 2010. *Belajar dan FaktorFaktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta :Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2013. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003.
- Watuliu, Jenifer. 2015. *Peranan Komunikasi Keluarga dalam*

*Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMU
di Desa Warukapas Kecamatan Dimembe
Kabupaten Minahasa Utara. Jurnal E-
Journal Acta Diurna.*

KEEFEKTIFAN MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN MEDIA *GEOBOARD* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA

Mulidah Kusmiyatun¹ dan Trimurtini²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri
Semarang

E-mail: mulidahkk@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan model *discovery learning* berbantuan media *geoboard* terhadap hasil belajar matematika materi keliling bangun datar siswa kelas III SDN Gugus Dwija Harapan Semarang. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain penelitian menggunakan *quasi experimental* dan bentuk *nonequivalent kontrol group*. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes dan non tes yang meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis yang meliputi uji z, uji t dan uji N-gain. Hasil penelitian menunjukkan ketuntasan hasil belajar kelas eksperimen mencapai 75% sedangkan kelas kontrol tidak, rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih dari kelas kontrol dan N-gain kelas eksperimen (0,68) > kelas kontrol (0,37). Simpulan dalam penelitian ini adalah model *discovery learning* berbantuan media *geoboard* lebih efektif dibandingkan model pembelajaran langsung berbantuan media gambar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SDN Gugus Dwija Harapan Semarang.

Kata Kunci: *discovery learning*; *geoboard*; matematika

PENDAHULUAN

Kurikulum yang digunakan di Indonesia saat ini adalah kurikulum 2013. Menurut Permendikbud Nomor 67 Tahun 2013, kurikulum 2013 dikembangkan dengan penyempurnaan pola pikir yaitu berpusat pada peserta didik; interaktif; pembelajaran secara jejaring; pembelajaran aktif-mencari; belajar kelompok; pembelajaran berbasis kebutuhan peserta didik; dan pembelajaran kritis.

Penyempurnaan pola pikir tersebut dapat diterapkan melalui proses belajar. Berdasarkan Ketentuan Pasal 19 Ayat 1 Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013, proses pembelajaran diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik

untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik. Sehingga sudah seharusnya dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran.

Berdasarkan Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016, proses pembelajaran pada SD/MI dilakukan dengan pendekatan pembelajaran tematik-terpadu untuk kelas rendah termasuk mata pelajaran matematika. Menurut Masturoh dan Khaerani (2017), matematika adalah ilmu dasar yang menjadi landasan dan melayani berbagai ilmu pengetahuan lain. Matematika merupakan salah satu mata

pelajaran yang ada pada kurikulum sekolah dasar (SD). Pembelajaran matematika tingkat sekolah dasar merupakan konsep dasar yang menjadi landasan untuk mempelajari matematika tingkat selanjutnya sehingga perlu mendapat perhatian serius.

Menurut Ramdhani, dkk (2017:1), banyak siswa mengalami kesulitan untuk memahami matematika karena matematika itu abstrak, sedangkan di benak mereka terbiasa memikirkan benda konkret. Itu mempengaruhi prestasi siswa yang rendah. Rendahnya kemampuan matematika di Indonesia dapat dilihat dari hasil TIMSS (*Trends in Mathematics and Science Study*) yang dilakukan pada peserta didik SD tahun 2015 yang menunjukkan bahwa peserta didik Indonesia mendapat skor matematika 397 poin dan mendapat ranking 45 dari 50 negara (Pusat Penelitian Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan, 2015). Permasalahan tersebut juga ditemukan pada SDN Gugus Dwija Harapan dimana hasil belajar matematika siswa kelas III masih rendah. Kurniawati, dkk (2015:103), menyatakan bahwa kurikulum matematika di setiap jenjang pendidikan mulai dari pendidikan dasar, menengah sampai perguruan tinggi selalu memuat konten geometri. Kemudian Zuya, dkk (2015:100) mengungkapkan bahwa geometri merupakan salah satu cabang matematika yang memiliki peranan penting dalam kehidupan. Masalah yang ditemukan pada pembelajaran geometri antara lain : dalam pembelajaran geometri siswa tidak dapat menyatakan ulang konsep geometri yang dipelajari, siswa tidak dapat mengklarifikasi objek-objek geometri berdasarkan konsep, siswa tidak dapat menerapkan konsep geometri, siswa tidak dapat menunjukkan contoh dan non contoh dari konsep geometri yang dipelajari, siswa tidak dapat menyajikan konsep dalam berbagai macam bentuk, siswa tidak dapat mengaitkan beberapa konsep matematika (Setiawan., dkk 2015:9). Maka dari itu perlu dilakukan

inovasi dalam proses pembelajaran matematika terutama pada kelas rendah. Inovasi tersebut dapat diimplementasikan melalui model dan media pembelajaran yang akan digunakan.

Di lain pihak terdapat masalah yang ditemui di SDN Gugus Dwija Harapan diantaranya kurangnya pengetahuan yang dimiliki guru mengenai model-model pembelajaran inovatif. Guru hanya terbiasa dengan model pembelajaran langsung serta media yang digunakan guru adalah media gambar yang ada di papan tulis, selembur kertas, dan ada beberapa yang menayangkan melalui LCD. Padahal salah satu ciri proses pembelajaran kurikulum 2013 adalah menggunakan pendekatan ilmiah (saintifik). Untuk memperkuat itu perlu diterapkan pembelajaran berbasis penyingkapan/ penelitian (*discovery/inquiry learning*). Menurut Suprptinah (2015:1140), Model *Discovery Learning* (DL) adalah model pembelajaran dimana proses belajar didalamnya dituntut untuk mengorganisasikan sendiri cara belajarnya dalam menemukan suatu konsep, bukan menyajikan konsep dalam bentuk jadi. Hudojo menyatakan bahwa proses belajar “menemukan” dapat dilakukan melalui pengalaman-pengalaman konkret (dalam Rahmadani 2017:107). Sehingga dalam menerapkan model *discovery learning* diperlukan adanya media pembelajaran konkret agar siswa dapat mendapatkan pengalaman konkret. Media pembelajaran matematika bermacam-macam, salah satunya adalah *geoboard*. Menurut Sundayana (2014:128) *geoboard* digunakan untuk menanamkan konsep atau pengertian geometri seperti keliling bangun datar. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti melakukan penelitian berjudul keefektifan model *discovery learning* berbantuan media *geoboard* terhadap hasil belajar matematika materi keliling bangun datar siswa kelas III SDN Gugus Dwija Harapan Semarang.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji keefektifan model *discovery learning* berbantuan media *geoboard* dibandingkan dengan model pembelajaran langsung berbantuan media gambar terhadap hasil belajar kelas III SDN di Gugus Dwija Harapan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *geoboard* terhadap hasil belajar matematika materi keliling bangun datar siswa kelas III SDN Gugus Dwija Harapan Semarang. Desain penelitian menggunakan *quasi experimental* dengan bentuk *nonequivalent kontrol group*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN Gugus Dwija Harapan Semarang. Teknik pengambilan sampel menggunakan *cluster sampling*. Hasil penentuan sampel menunjukkan ada tiga kelas yang digunakan yaitu siswa kelas III SDN Wonolopo 01 A sebagai kelas eksperimen, siswa kelas III SDN Wonolopo 01 B sebagai kelas kontrol dan siswa kelas III SDN Wonolopo 03 sebagai kelas uji coba instrumen penelitian.

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari: (1) variabel bebas yaitu model *discovery learning* berbantuan media *geoboard* dan model pembelajaran langsung berbantuan media gambar; (2) variabel terikat yaitu hasil belajar siswa kelas III pada pelajaran matematika. Teknik pengumpulan data dengan tes dan non tes meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen tes diujicobakan terlebih dahulu sebelum digunakan untuk penelitian. Kemudian dilakukan uji validitas, reliabilitas, indeks kesukaran, dan daya beda soal. Masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol diberi perlakuan sebanyak lima kali pertemuan pembelajaran. Diawali dengan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan diakhiri dengan *posttest*

untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah diberikan perlakuan.

Data hasil belajar tersebut dianalisis dengan uji z, uji t, dan uji *N-gain*. Hipotesis penelitian ini adalah: (1) Hasil belajar siswa kelas III SDN di Gugus Dwija Harapan dengan menggunakan model *discovery learning* berbantuan media *geoboard* dapat mencapai KKM. (2) Rata-rata hasil belajar kelas III SDN Gugus Dwija Harapan dengan menggunakan model *discovery learning* berbantuan media *geoboard* dapat lebih dari rata-rata hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran langsung berbantuan media gambar. (3) Rata-rata hasil belajar model *discovery learning* berbantuan media *geoboard* lebih meningkat dibandingkan dengan model pembelajaran langsung berbantuan media gambar terhadap hasil belajar kelas III SDN Gugus Dwija Harapan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis Data Awal

Data awal dalam penelitian ini adalah data nilai *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut:

Tabel 1 Data Nilai *Pretest*

Kelas	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata
Eksperimen	73	23	49,51
Kontrol	77	18	49,49

Analisis data awal yang digunakan pada penelitian ini adalah uji normalitas dan uji homogenitas. Berdasarkan hasil perhitungan rumus uji normalitas data nilai *pretest* menggunakan uji *Lilliefors* pada kelas eksperimen diperoleh $L_{hitung} = 0,108$ kurang dari nilai $L_{tabel} = 0,142$ ($L_{hitung} < L_{tabel}$). Dan pada kelas kontrol diperoleh

$L_{hitung} = 0,113$ kurang dari nilai $L_{tabel} = 0,146$ ($L_{hitung} < L_{tabel}$). Hal itu menunjukkan bahwa data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan H_0 diterima artinya data berdistribusi normal. Berdasarkan hasil perhitungan uji homogenitas data nilai *pretest* menggunakan Uji F diperoleh $F_{hitung} = 1,3426$ dan $F_{tabel} = 1,7339$ dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Maka nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ sehingga H_0 diterima sehingga data nilai *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varian yang sama atau homogen.

Hasil Analisis Data Akhir

Data akhir pada penelitian ini adalah data nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut:

Tabel 2 Data Nilai *Posttest*

Kelas	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata
Eksperimen	100	68	82,31
Kontrol	95	45	67,08

Sebelum analisis data akhir, data nilai *posttest* diuji dengan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis 1 yaitu uji ketuntasan hasil belajar, uji hipotesis 2 yaitu uji perbedaan rata-rata, dan uji hipotesis 3 yaitu uji peningkatan rata-rata. Uji normalitas data nilai *posttest* menggunakan uji *Lilliefors* pada kelas eksperimen diperoleh $L_{hitung} = 0,131$ kurang dari nilai $L_{tabel} = 0,142$ ($L_{hitung} < L_{tabel}$). Dan pada kelas kontrol diperoleh $L_{hitung} = 0,115$ kurang dari nilai $L_{tabel} = 0,146$ ($L_{hitung} < L_{tabel}$). Berdasarkan hasil uji normalitas data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan H_0 diterima artinya data berdistribusi normal. Uji homogenitas data nilai *pretest* menggunakan Uji F diperoleh $F_{hitung} = 1,6982$ dan $F_{tabel} = 1,7339$ dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Maka nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima. Sehingga

data nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varian yang sama atau homogen.

Kemudian dari data *posttest* yang berdistribusi normal dan homogen tersebut dilakukan uji ketuntasan belajar menggunakan uji z. Hasil perhitungan uji ketuntasan belajar dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3 Hasil Uji Ketuntasan Hasil

Kelas	N	Z_{hitung}	Z_{tabel}	Kriteria
Eksperi men	32	1,01695	-	H_0 diterima
Kontrol	15	-4,84071	0,1736	H_0 ditolak

Berdasarkan tabel 3 diperoleh nilai $Z_{hitung} = 1,01695$ dan $Z_{tabel} = -0,1736$ maka H_0 diterima karena nilai $Z_{hitung} > Z_{tabel}$. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai $Z_{hitung} = -4,84071$ dan $Z_{tabel} = -0,1736$ maka H_0 ditolak karena nilai $Z_{hitung} \leq Z_{tabel}$. Berdasarkan hasil analisis data, maka kelas eksperimen proporsi siswa yang tuntas belajar mencapai 75%, sedangkan kelas kontrol proporsi siswa yang tuntas belajar tidak mencapai 75%.

Selanjutnya dilakukan uji perbedaan rata-rata menggunakan uji t pihak kanan. Hasil perhitungan uji t dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4 Hasil Uji Perbedaan Rata-rata

Kelas	N	Rata-rata	t_{hitung}	t_{tabel}
Eksperimen	39	82,40	5,498	1,666
Kontrol	37	67,08		

Berdasarkan tabel 4 diperoleh nilai $t_{hitung} = 5,498$ dan $t_{tabel} = 1,666$ maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ artinya H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar matematika menggunakan model *discovery learning* berbantuan media *geoboard* lebih dari rata-rata pada hasil

belajar matematika menggunakan model pembelajaran langsung berbantuan media gambar pada siswa kelas III SDN Gugus Dwija Harapan Semarang.

Selanjutnya dilakukan uji peningkatan rata-rata sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji N-Gain. Hasil perhitungan N-Gain dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5 Hasil Uji Peningkatan Rata-rata

Kelas	Rata-rata		N-Gain	Katagori
	Pretest	Posttest		
Eksperimen	49,51	82,40	0,68	Sedang
Kontrol	49,49	67,08	0,37	Sedang

bangun datar. Media gambar kurang tepat jika digunakan untuk materi keliling bangun datar karena media gambar sangat terbatas jika digunakan untuk menemukan suatu konsep. Kelemahan itulah yang menyebabkan pembelajaran di kelas kontrol tidak efektif sehingga hasil belajar pun tidak memuaskan.

Menurut In'am and Hajar (2017:65), mempelajari geometri melalui pembelajaran penemuan menggunakan pendekatan ilmiah dapat secara signifikan meningkatkan kemampuan siswa. Hal itu menunjukkan bahwa inovasi guru dalam pembelajaran perlu didorong dan inovasi harus sesuai dengan situasi, kondisi, dan materi yang disampaikan. Model *discovery learning* berbantuan media *geoboard* dapat memperjelas konsep abstrak menjadi konkrit kepada siswa. Menurut Mujiati (2017:183), manfaat pembelajaran berbasis penemuan (*discovery learning*) yaitu 1) peserta didik aktif dalam proses pembelajaran; 2) peserta didik lebih mudah memahami materi; 3) menimbulkan rasa puas; 4) mampu mentransfer pengetahuannya ke berbagai konteks; dan 5) melatih peserta didik untuk lebih banyak belajar sendiri. Media

geoboard digunakan untuk menanamkan konsep atau pengertian geometri seperti pengenalan bangun datar, pengenalan keliling bangun datar, dan menentukan atau menghitung luas bangun datar. Jadi siswa mendapat pengalaman secara langsung memahami konsep dengan menemukan sendiri konsep tersebut dengan media *geoboard*. Hal tersebut mempermudah siswa memahami materi keliling bangun datar sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mardiyana, dkk pada tahun 2015 yang membandingkan model pembelajaran *discovery learning* dengan model *group investigation* maupun *think talk*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa *discovery learning* dapat meningkatkan penalaran siswa. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Windi Oktaviani, dkk dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 5 SD”. Penelitian ini dilakukan karena hasil belajar matematika yang rendah yang disebabkan karena kebanyakan siswa menyelesaikan masalah hanya dengan menghafal rumus dan susah dalam menganalisis soal. Hasil dari penelitian tersebut adalah model pembelajaran *discovery Learning* (DL) dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar matematika.

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Yurniwati and Latipa Hanum berjudul “Improving Mathematics Achievement of Indonesian 5th Grade Students Through Guided Discovery Learning”. Penelitian ini bertujuan untuk mencari informasi tentang peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas 5 SD melalui metode penemuan terbimbing. Data penelitian terdiri dari data proses dan data hasil belajar. Data proses belajar diambil dengan check list dan diolah secara deskriptif. Data hasil belajar diperoleh melalui tes dan diolah secara

statistika sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penemuan terbimbing dapat meningkatkan kemampuan observasi, diskusi dan perolehan pengetahuan. Pada akhirnya metode penemuan meningkatkan hasil belajar siswa.

Untuk mendukung penerapan model *discovery learning* dengan penemuan konsep, diperlukan adanya media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran matematika mengenai geometri adalah media *geoboard*. Penelitian lain dilakukan oleh Masturoh dan Khaeroni pada tahun 2017. Judul dari penelitian itu adalah “Pengaruh Penggunaan Alat Peraga *Geoboard* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Geometri”. Dilakukan penelitian karena pokok bahasan geometri salah satu objek kajian matematika yang abstrak. Berdasarkan wawancara, pembelajaran geometri seringkali dilakukan dengan menggunakan gambar. Cara demikian ternyata tidak cukup efektif bagi siswa tingkat SD karena menganggap gambar sebagai bentuk semi konkret. Hasil dari penelitian tersebut adalah terdapat pengaruh signifikan penggunaan alat peraga *geoboard* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran matematika pokok bahasan geometri.

Sehingga penelitian ini relevan dengan penelitian-penelitian yang dilakukan sebelumnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *discovery learning* berbantuan media *geoboard* lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran langsung pada pembelajaran matematika materi keliling bangun datar siswa kelas III SDN Gugus Dwija Harapan Semarang.

SIMPULAN

Simpulan dalam penelitian ini adalah (1) rata-rata hasil belajar menggunakan model *discovery learning* berbantuan media *geoboard* pada kelas eksperimen dapat mencapai KKM, (2) rata-rata hasil

belajar menggunakan model *discovery learning* berbantuan media *geoboard* pada kelas eksperimen lebih dari rata-rata hasil belajar menggunakan model pembelajaran langsung berbantuan media gambar pada kelas kontrol, dan (3) rata-rata hasil belajar menggunakan model *discovery learning* berbantuan media *geoboard* pada kelas eksperimen lebih meningkat dibandingkan rata-rata hasil belajar menggunakan model pembelajaran langsung berbantuan media gambar pada kelas kontrol. Sehingga model *discovery learning* berbantuan media *geoboard* lebih efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi keliling bangun datar siswa kelas III SDN Gugus Dwija Harapan Semarang.

DAFTAR PUSTAKA

- In'am, A & Hajar, S. 2017. *Learning Geometry through Discovery Learning Using a Scientific Approach*. International Journal of Instruction, 10(1) :65
- Kurniawati, Maya., dkk. 2015. *Analisis Karakteristik Berpikir Geometri dan Kemandirian Belajar Dalam Pembelajaran Fase Van Hiele Berbantuan Geometers Sketpad*. Unnes Journal of Mathematics Education Research, 4(2)
- Mardiyana, dkk. 2015. *Eksperimentasi Model Pembelajaran Discovery Learning (DL), Group Investigation (GI), dan Think-Talk-Write (TTW) Dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Prestasi dan Kreativitas Belajar Matematika Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Ditinjau dari Kemampuan Penalaran Siswa*. Jurnal Elektronika Pembelajaran Matematika, 3(7) : 796-810
- Masturoh, I & Khaeroni. 2017. *Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Geoboard Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Geometri*. Primary 9(2) : 189-210
- [Mujiati. Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Metode Discovery Learning Pada Materi Konsep Keliling](#)

[dan Luas Bangun Datar Siswa Kelas V A SD Negeri 009 Pulau Kijang Kecamatan Reteh. Jurnal Primary 6 \(1\) : -179-189](#)

Oktaviani, Windi., dkk. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 5 SD. Jurnal Basicedu, 2 (2)

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. 2013. *Model Pembelajaran Penemuan (Discovery Learning)*. Kemendikbud.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar dan Menengah

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan

Rahmadani, Elfira, dkk., 2017. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran*

Berbasis Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep dan Disposisi Matematis Siswa Berbantuan Geoboard. Jurnal PARADIKMA, 10(2) : 106-117

Setiawan, Agus., dkk. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran Geometri Berdasarkan Teori Van Hiele Melalui Model Inkuiri.* Joyful Learning Journal, 4(3)

Supraptinah, Umi, dkk. 2015. *Eksperimentasi Model Discovery Learning, Problem Based Learning, dan Think-Talk-Write Dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Ditinjau dari Kemandirian Belajar Siswa.* Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika, 3(10) : 1138-1149

Yurniawati and Latipa hanum. 2017. *Improving Mathematics Achievement of Indonesian 5th Grade Students Through Guided Discovery Learning.* Journal on Mathematics Education, 8(1)

Zuya., dkk. 2015. *Teacher's Knowledge of Students about Geometry.* International Journal of Learning, Teaching, and Educational Research, 13(3)

ANALISIS KEMAMPUAN ALUMNI HASIL *TRACER STUDY* FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Trimurtini¹, Muslikah², Niam Wahzudik³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas negeri
Semarang¹

Bimbingan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas negeri Semarang²

Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas negeri Semarang³

Email: trimurtinipgsd@mail.unnes.ac.id

ABSTRAK

Kualitas alumni menunjukkan kualitas dari institusi pendidikan tersebut. Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Semarang telah meluluskan total 932 pada tahun 2018. Salah satu *metode self-evaluation* yang dilakukan oleh institusi adalah melalui *tracer study* atau penelusuran lulusan. *Tracer Study* merupakan pendekatan yang memungkinkan institusi pendidikan tinggi memperoleh informasi tentang kekurangan yang mungkin terjadi dalam proses pendidikan dan proses pembelajaran dan dapat merupakan dasar untuk perencanaan aktivitas untuk penyempurnaan di masa mendatang. Hasil *Tracer Study* dapat digunakan perguruan tinggi untuk mengetahui keberhasilan proses pendidikan yang telah dilakukan terhadap anak didiknya. Strategi yang digunakan dalam *tracer study* dengan *google form*. Penelitian ini termasuk jenis penelitian deskriptif kuantitatif melalui pendekatan survei. Secara umum, pelaksanaan *tracer study* ini mencakup tiga langkah berikut: 1) pengembangan konsep dan instrumen; 2) pengumpulan data; serta 3) analisis data dan pelaporan. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan kemampuan alumni terkait penyelenggaraan dan kualitas mutu layanan program Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Semarang. Hasil *tracer study* terhadap 418 alumni Fakultas Ilmu Pendidikan menunjukkan hasil : Alumni mencari pekerjaan setelah lulus dengan masa tunggu yang relative singkat kurang dari 6 bulan, meskipun bidang pekerjaan mayoritas sesuai dengan bidang ilmu yang dipelajari alumni tetapi ruang lingkup pekerjaannya masih banyak yang nasional atau lokal saja.

Kata Kunci : *Alumni, Tracer Study, Fakultas Ilmu Pendidikan*

PENDAHULUAN

Alumni merupakan produk dari sebuah institusi pendidikan. Kualitas alumni menunjukkan kualitas dari institusi pendidikan tersebut. Fakta ini semakin terasa khususnya untuk alumni perguruan tinggi. Hal ini dikarenakan para alumni perguruan tinggi akan secara langsung bersentuhan dengan dunia kerja. Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Semarang telah memiliki alumni yang cukup banyak. Pada tahun 2018 saja Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP)

Universitas Negeri Semarang telah meluluskan total 932 (tahap I ada 154, tahap II ada 111, tahap II ada 296 dan tahap IV ada 371) (sumber: data wisudawan.unnes.ac.id). Sedangkan potensi jumlah mahasiswa yang akan diluluskan tahun-tahun mendatang juga semakin meningkat mengingat pada tahun 2018 sebanyak 954 mahasiswa baru diterima dan total ada 4.288 mahasiswa aktif tercatat di Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Semarang (sumber: borang Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Semarang tahun 2018). Besarnya jumlah alumni ini

tentunya akan sangat mewarnai kehidupan di daerah dan bangsa ini. Di sisi lain, pada dasarnya masalah alumni bukan hanya terletak pada kesiapan alumni tersebut dalam mengarungi dunia baru. Bagaimana menjaga hubungan baik antar alumni maupun antara alumni dengan institusi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Umumnya, ketika mahasiswa sudah lulus, hubungan ini biasanya menjadi renggang atau bahkan putus sama sekali. Padahal silaturahmi yang terjaga akan membawa manfaat baik dari sisi alumni maupun bagi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Berdasarkan hal tersebut maka perlu kiranya melakukan penelusuran alumni sehingga para alumni tetap dapat menjaga hubungan baik dengan alumni lain maupun Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang dalam konteks jejaring alumni.

Melalui *self-evaluation* mahasiswa dan lulusan, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang akan memiliki ‘peta’ mengenai hal-hal yang terkait dengan perkuliahan, seperti data mahasiswa, dosen, kelengkapan sarana dan prasarana, dan sebagainya. Salah satu *metode self-evaluation* yang dilakukan oleh institusi adalah melalui *tracer study* atau penelusuran lulusan. *Tracer Study* merupakan pendekatan yang memungkinkan institusi pendidikan tinggi memperoleh informasi tentang kekurangan yang mungkin terjadi dalam proses pendidikan dan proses pembelajaran dan dapat merupakan dasar untuk perencanaan aktivitas untuk penyempurnaan di masa mendatang. Hasil *Tracer Study* dapat digunakan perguruan tinggi untuk mengetahui keberhasilan proses pendidikan yang telah dilakukan terhadap anak didiknya. Bahkan dalam program hibah kompetisi maupun akreditasi selalu mempersyaratkan adanya data hasil *Tracer Study* tersebut melalui parameter masa tunggu lulusan, persen lulusan yang sudah bekerja, dan penghasilan pertama yang diperoleh.

Penelusuran lulusan (*Tracer Study*) adalah salah satu hal strategis yang harus dilakukan oleh setiap institusi pendidikan. Setidaknya ada tiga manfaat yang bisa diperoleh dari pelaksanaan kegiatan ini, yaitu: (1) Mengetahui *stakeholder satisfaction*, dalam hal ini lulusan, terkait dengan *learning experiences* yang mereka alami, untuk dijadikan alat evaluator kinerja institusi; (2) Mendapatkan masukan yang relevan sebagai dasar pijakan pengembangan institusi, terkait dengan kemampuan bersaing, kualitas, dan *working experiences* lulusan yang bisa digunakan untuk menangkap kesempatan dan menanggulangi ancaman ke depan; (3) Meningkatkan hubungan lulusan dan almamater, karena apabila dilihat dari pengalaman institusi-institusi pendidikan terkenal, ikatan lulusan dan almamater yang kuat akan banyak membawa banyak manfaat kepada almamater seiring dengan diakuinya kiprah lulusan di masyarakat.

Cara yang ditempuh dalam melaksanakan *tracer study* ini biasanya menggunakan kuesioner, surat elektronik (email) dan atau melalui website. Keterangan yang diperlukan Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Semarang dari alumni antara lain mengenai gaji pertama, masa tunggu mendapatkan pekerjaan, kesesuaian bidang kerja, serta saran dan masukan bagi pengembangan jurusan. Cara tersebut sering kurang efektif, maka pada penelitian ini, strategi yang digunakan menggunakan *google form*, selain mempermudah penyebaran informasi ke alumni mahasiswa karena instrumen *tracer study* dapat disebarluaskan menggunakan aplikasi grup *whatsapp* alumni, *facebook* alumni, ataupun sms. Keunggulan *google form* yang lain adalah dengan cepat dapat diperoleh akumulasi data sesuai yang diinginkan, misal sesuai prodi mahasiswa dan tahun angkatan atau lulusan. Melalui data-data tersebut, Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri

Semarang dapat menentukan langkah apa yang harus diambil selanjutnya.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kemampuan alumni terkait penyelenggaraan dan kualitas mutu layanan program Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Semarang.

Harald Schomburg (2003) mendefinisikan *Tracer Study* merupakan pendekatan yang memungkinkan institusi pendidikan tinggi memperoleh informasi tentang kekurangan yang mungkin terjadi dalam proses pendidikan dan proses pembelajaran dan dapat merupakan dasar untuk perencanaan aktivitas untuk penyempurnaan di masa mendatang. Informasi yang diberikan oleh lulusan yang berhasil di profesinya diperlukan misalnya informasi tentang pengetahuan dan penampilan yang relevan (hubungan antara pengetahuan terhadap ketrampilan dan tuntutan pekerjaan, area pekerjaan, posisi profesi). Selain itu, para lulusan dapat juga diminta untuk menilai kondisi studi yang mereka alami selama mengikuti proses pendidikan dan pembelajaran. *Tracer Study* dapat juga digunakan sebagai kegiatan mencari informasi tentang kebutuhan stakeholder terhadap alumni. Tujuan dari kegiatan ini adalah mengumpulkan informasi dan masukan yang relevan dari lulusan terkait dengan "*learning dan working experience* " yang dialami oleh lulusan guna pengembangan perguruan tinggi.

Menurut Schomburg (2003) tujuan utama dari kegiatan *Tracer Study* adalah untuk mengetahui/mengidentifikasi kualitas lulusan di dunia kerja, sedangkan tujuan khusus *Tracer Study* adalah : (1) Mengidentifikasi profil kompetensi dan keterampilan lulusan; (2) Mengetahui relevansi dari pelaksanaan kurikulum yang telah diterapkan di perguruan tinggi dengan kebutuhan pasar tenaga kerja dan pengembangan profesional di dalam kompetensi jurusan; (3) Untuk mengevaluasi hubungan dari kurikulum dan studi di jurusan sebagai

pengembangan keilmuan; (4) Sebagai kontribusi dalam proses akreditasi jurusan.

Penelusuran lulusan (*Tracer Study*) adalah salah satu hal strategis yang harus dilakukan oleh setiap institusi pendidikan. Setidaknya ada tiga manfaat yang bisa diperoleh dari pelaksanaan kegiatan ini, yaitu: (1) Mengetahui stakeholder satisfaction, dalam hal ini lulusan, terkait dengan *learning experiences* yang mereka alami, untuk dijadikan alat evaluasi kinerja institusi; (2) Mendapatkan masukan yang relevan sebagai dasar pijakan pengembangan institusi, terkait dengan kemampuan bersaing, kualitas, dan *working experiences* lulusan yang bisa digunakan untuk menangkap kesempatan dan menanggulangi ancaman ke depan; (3) Meningkatkan hubungan lulusan dan almamater, karena apabila dilihat dari pengalaman institusi- institusi pendidikan terkenal, ikatan lulusan dan almamater yang kuat akan banyak membawa banyak manfaat kepada almamater seiring dengan diakuinya kiprah lulusan di masyarakat.

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian deskriptif kuantitatif melalui pendekatan survei. Secara umum, pelaksanaan *tracer study* ini mencakup tiga langkah berikut: 1) pengembangan konsep dan instrumen; 2) pengumpulan data; serta 3) analisis data dan pelaporan. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penilaian alumni terhadap penyelenggaraan dan kualitas mutu layanan program, penilaian pengguna alumni terhadap kompetensi lulusan Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Semarang.

B. Teknik Pengumpulan Data

Angket tentang instrument tracer study sesuai borang akreditasi 9 kriteria dikemas dalam google form, yang akan

disebarkan kepada alumni menggunakan aplikasi grup *whatsapp* alumni, *facebook* alumni, ataupun sms

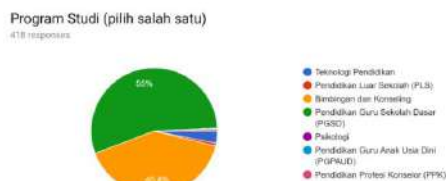
C. Analisis Data

Penelitian tracer studi ini akan lebih banyak menggunakan data untuk dianalisis secara deskriptif. Lin (1976) menjelaskan bahwa analisis data deskriptif memiliki dua tujuan, yaitu (1) merangkum dan menggambarkan data; dan (2) membuat interpretasi inferensi dari sampel ke keseluruhan populasi. Pada tahap analisis ini, analisis statistik deskriptif dipilih dalam rangka mendapatkan data frekuensi, mean dan modus. Teknik statistik ini juga untuk mendapatkan konfigurasi deskriptif karakter demografis dan akademik alumni maupun pengguna yang berpartisipasi dalam penelitian ini.

HASIL PENELITIAN

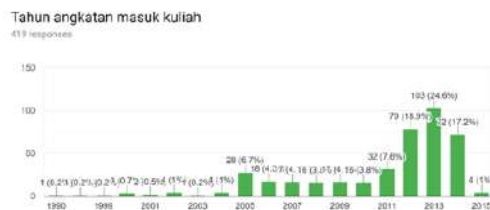
Angket isian tracer study menyesuaikan borang akreditasi BANPT dengan 9 komponen dan dibuat dalam format google form, kemudian dibagikan kepada alumni untuk diisi. Berikut hasilnya sampai dengan 27 Agustus 2019:

1. Jumlah alumni yang mengisi sebanyak 418 responden, dengan komposisi tiap prodi sebagai berikut:



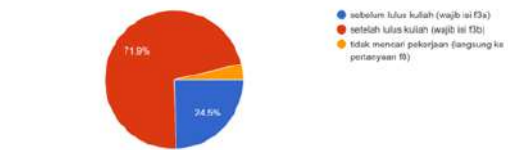
2.

Paling banyak yang mengisi ada dari angkatan 2013 sebanyak 24,1%



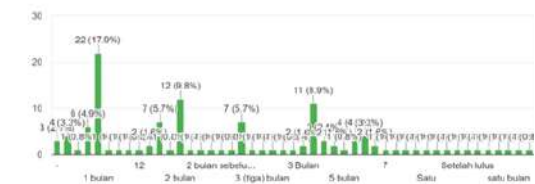
3. Mayoritas alumni mencari pekerjaan setelah lulus (71,9%)

f3. Kapan Anda mulai mencari pekerjaan? (mohon pekerjaan sambilan tidak dimasukkan)
416 responses



4. Jikapun alumni ada yang mencari pekerjaan sebelum lulus paling banyak menyebutkan satu bulan sebelum lulus sebanyak 17,9%.

f3a. Berapa bulan sebelum lulus kuliah?
123 responses



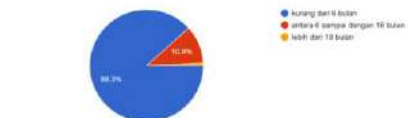
5. Kebanyakan alumni mencari pekerjaan berdasarkan relasi (59,4%) dan sumber internet (32,3%)

f4. Bagaimana cara Anda mencari pekerjaan tersebut? (jawabannya boleh lebih dari satu)
399 responses



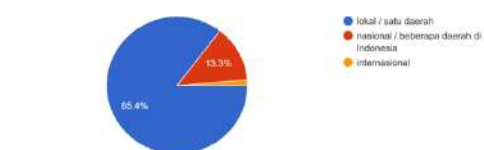
6. Sebagian besar alumni (88,3%) memperoleh pekerjaan pertama setelah menunggu kurang dari 6 bulan.

f5a. Berapa lama Anda menunggu sampai mendapatkan pekerjaan yang pertama?
393 responses



7. Cakupan tempat bekerja alumni adalah mayoritas local atau satu daerah (85,4%).

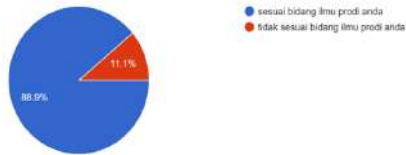
f11.b. Cakupan wilayah tempat Anda bekerja/berwirausaha
391 responses



8. Sebesar 88,9% alumni bekerja di tempat yang bergerak di bidang yang sesuai bidang ilmu program studi alumni.

ilmu yang dipelajari alumni tetapi ruang lingkup pekerjaannya masih banyak yang nasional atau local saja.

f12. Tempat Anda bekerja saat ini bergerak di bidang apa?
397 responses



DAFTAR PUSTAKA

Harald Schomburg. 2003. Handbook for Tracer Studies. University of Kassel: Germany

Lin, N., 1976. Foundations of Social Research. New York: McGraw-Hill

Tim Penyusun. 2018. Borang Akreditasi IIIb Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Semarang

SIMPULAN

Simpulan dari hasil tracer study ini adalah: Alumni baru mencari pekerjaan setelah lulus dengan masa tunggu yang relative singkat kurang dari 6 bulan, mekipun bidang pekerjaan mayoritas sesuai dengan bidang

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEMATIK TERPADU BERBASIS PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER (PPK) UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

Sri Sulistyorini¹, Zainal Abidin², dan Sri Samiasih³

**Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri
Semarang, 50189 Semarang
E-mail: srisulistyorini@mail.unnes.ac.id**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan merumuskan karakteristik bentuk bahan ajar tematik terpadu berbasis PPK bertema Indahnya Kebersamaan dan Subtema Kebersamaan dalam Keberagaman untuk siswa Sekolah Dasar, mendiskripsikan kelayakan, menganalisis efektifitas dan kepraktisan bahan ajar. Bahan ajar tematik terpadu berbasis PPK menggabungkan teks tematik, gambar berwarna dan nilai-nilai karakter sehingga pesan yang disampaikan terlihat lebih nyata, menarik, digemari anak-anak dan mudah dipahami. Desain penelitian ini menerapkan *Research and Development*. Ujicoba dilaksanakan melalui eksperimen berbasis *quasi experimental design* menerapkan *pre-test and post-test one group*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa; (1) Bahan ajar tematik terpadu untuk Sekolah Dasar berkarakteristik PPK dengan ilustrasi gambar berwarna dan menarik, dan kegiatan pembelajaran sarat dengan penguatan karakter gemar membaca, rasa ingin tahu, kerjasama, disiplin, percaya diri, jujur dan peduli lingkungan; (2) Bahan ajar tematik terpadu berbasis PPK dinyatakan valid, didapatkan persentase kriteria kelayakan validator pertama 88% dan validator kedua 90 % (sangat layak) ; (3) Bahan ajar tematik terpadu berbasis PPK memiliki pengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa hal ini ditunjukkan pada uji t hitung $25,36 > t \text{ table } 2,13$ terdapat perbedaan yang signifikan sehingga efektif. Uji gain sebesar 0,86 dengan kriteria tinggi. Hal ini disebabkan dalam proses pembelajaran mengimplementasikan Penguatan Pendidikan Karakter dan Teori belajar social *Vygotsky* dimana pada proses *scaffolding* dan kooperatif yang lebih menekankan siswa untuk bekerja sama dengan pembimbingan teman sebaya; dan (4) persentase kepraktisan bahan ajar menurut siswa secara klasikal 94% (sangat positif) dan persentase respon guru 91% (sangat positif). Penelitian ini menyimpulkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan berkarakteristik PPK terbukti valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci : *bahan ajar; tematik terpadu; PPK; Research and Development*

PENDAHULUAN

Pada Kurikulum 2013, pembelajaran dituntut untuk menerapkan pendekatan saintifik yang dipadu dengan model pembelajaran tematik terpadu. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa

matapelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik (Kemendikbud, 2013). Karakteristik pembelajaran tematik yaitu berpusat pada peserta didik. Kegiatan pembelajaran tematik terpadu menyatukan beberapa mata pelajaran dalam satu tema. Untuk itu implikasi pembelajaran tematik terpadu

memerlukan guru yang kreatif baik dalam menyiapkan kegiatan/pengalaman, juga dalam memilih kompetensi dari berbagai mata pelajaran agar pembelajaran lebih bermakna, variatif, menarik, menyenangkan sehingga siswa siswa berminat belajar dan hasil belajar memuaskan. Namun, dalam kenyataan masih banyak nilai siswa di bawah KKM. Dari wawancara dan observasi di Sekolah Dasar di Kota Semarang beberapa guru mengatakan “Guru memerlukan buku pendamping buku paket yang dikeluarkan Kemendikbud terutama buku/bahan ajar yang berbasis karakter seperti yang dicanangkan dalam regulasi Kurikulum 2013 versi tahun 2017/2018 bahwa pembelajaran harus mengintegrasikan Penguatan Pendidikan Karakter (Permendikbud no 20 tahun 2018 tentang PPK untuk pendidikan Formal).

Guru kesulitan menerapkan PPK dalam pembelajaran dan memerlukan contoh bahan ajar yang berbasis PPK. Kondisi seperti yang disampaikan oleh narasumber menekankan bahwa pentingnya contoh bahan ajar berbasis karakter yang siap digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Dengan bahan ajar tematik terpadu berbasis PPK yang menarik dan siap untuk digunakan guru dalam proses pembelajaran maka akan menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Bahan ajar merupakan salah satu bagian penting dalam proses pembelajaran. Sebagaimana Mulyasa (2006: 96) mengemukakan bahwa bahan ajar merupakan salah satu bagian dari sumber ajar yang dapat diartikan sesuatu yang mengandung pesan pembelajaran, baik yang bersifat khusus maupun yang bersifat umum yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan pembelajaran. Hal ini sesuai pendapat dari Widodo dan Jasmadi dalam Ika Lestari (2013: 1) menyatakan bahwa bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan,

dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi dan subkompetensi dengan segala kompleksitasnya. Menurut Paulina Panen (2004: 11) penulisan bahan ajar selalu berlandaskan pada kebutuhan siswa, meliputi kebutuhan pengetahuan, keterampilan, bimbingan, latihan, dan umpan balik. Selain itu fungsi bahan ajar bagi peserta didik diantaranya sebagai pedoman bagi peserta didik yang akan mengarahkan semua aktivitas dalam proses pembelajaran dan subtasi kompetensi yang akan dipelajari (Andi, 2011).

Dari uraian diatas penulis mengembangkan bahan ajar yang memuat materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik sebagai pedoman bagi peserta didik yang akan mengarahkan semua aktivitas dalam proses pembelajaran dan subtasi kompetensi yang akan dipelajari.

Usia sekolah dasar (sekitar umur 6–12 tahun) merupakan tahap penting bagi pelaksanaan pendidikan karakter. Karakter yang berkualitas perlu dibentuk dan dibina sejak usia dini. Usia dini, khususnya usia SD merupakan masa kritis bagi pembentukan karakter seseorang. Karakter di sini adalah watak, tabiat, akhlak atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan yang diyakini dan digunakan sebagai landasan untuk cara pandang, berfikir dan bertindak. Kebajikan tersebut berupa sejumlah nilai moral, dan norma, seperti jujur, berani bertindak, dapat dipercaya, hormat orang lain, disiplin, mandiri, kerja keras, dan kreatif. Sigit Dwi K. (2007:121) menyatakan anak sekolah dasar mengalami perkembangan fisik dan motorik, watak emosional, intelektual, bahasa, budipekerti, dan moralnya yang bertumbuh pesat. Oleh karena itu jika

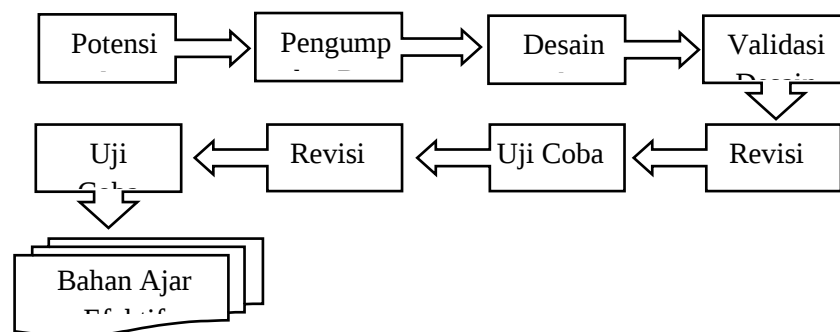
menghendaki pendidikan karakter dapat berhasil maka pelaksanaannya harus dimulai sejak masa kanak-kanak dan usia sekolah dasar.

Pemerintah telah mencanangkan pendidikan berbasis karakter yang tertuang dalam Permendikbud no 20 tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) di Satuan Pendidikan Formal. 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 bertanggungjawab. Oleh karena itu penelitian pengintegrasian pendidikan karakter dalam pembelajaran tematik terpadu di SD perlu dilakukan. Tujuan penelitian ini adalah (1) mengembangkan bahan ajar tematik terpadu berbasis PPK; (2) mendeskripsikan kelayakan bahan ajar tematik terpadu berbasis PPK, (4) menguji efektifitas bahan ajar tematik terpadu berbasis PPK; dan (5) mendiskripsikan kepraktisan bahan ajar tematik terpadu berbasis PPK.

METODE

Penelitian ini dirancang dengan menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D) yang merupakan desain penelitian dan pengembangan, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Penelitian dan pengembangan ini bersifat bertahap. Adapun tahapan pada penelitian ini meliputi 8 tahapan (Gambar1)



Gambar1. Langkah penggunaan metode *Research and Development* (Sugiyono, 2010)

Prosedur penelitian

Penelitian dilaksanakan dengan prosedur sebagai berikut.

1. Mengkaji potensi masalah pentingnya dikembangkan Bahan Ajar Tematik Terpadu berbasis PPK dengan menggunakan angket. Guna memperoleh bahan ajar dan publikasi yang berkualitas, dilakukan kerjasama dengan SD yang mendapat predikat baik mengintegrasikan PPK.
2. Teknik pengumpulan data, meliputi: observasi, dokumentasi, wawancara, angket dan tes
3. Pelaksanaan pengembangan
 - a. Mengembangkan desain Bahan Ajar Tematik Terpadu berbasis PPK.
 - b. Review dan validasi desain Bahan Ajar Tematik Terpadu berbasis PPK yang dikembangkan selanjutnya

divalidasi mengenai kelayakannya kepada pakar materi (Tematik), dan pakar media,

c. Revisi desain

Bahan Ajar Tematik Terpadu berbasis PPK divalidasi dan direview secara kualitatif dan kuantitatif untuk memperoleh masukan adanya kelemahan dan kekurangannya, maka selanjutnya diperbaiki sesuai komentar dan saran dari pakar.

d. Bahan Ajar Tematik Terpadu berbasis PPK akan diujicoba skala kecil untuk dikaji kepraktisan. Hasil uji coba skala kecil digunakan untuk revisi kepraktisan buku ajar.

e. Buku Ajar Tematik Terpadu berbasis PPK diuji keefektifannya dalam uji coba skala luas, sebagai buku ajar untuk membantu mengevaluasi sikap, pengetahuan, keterampilan dan 5 karakter utama dalam PPK.

Subyek penelitian ujicoba adalah siswa kelas IV SD Labschool Unnes terdiri dari 16 siswa.

Teknik analisa data dalam penelitian menggunakan analisis persentase digunakan untuk tingkat kelayakan, dan kepraktisan. peningkatan hasil belajar menggunakan t.Tes dan uji gain dan perbedaan pretes dan post tes .

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Peneliti telah mengembangkan produk bahan ajar tematik terpadu berbasis PPK memiliki spesifikasi mengintegrasikan

PPK, dalam rangkaian penyelenggaraan proses belajar mengajar di kelas sehingga guru memiliki kesempatan leluasa untuk mengembangkan karakter siswa. Guru membimbing siswa mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang merupakan kegiatan siswa dalam proses pembelajaran pada tema Indahnyanya Kebersamaan yang diintegrasikan dengan pengembangan karakter siswa. Dalam penelitian ini pengembangan bahan ajar tematik terpadu dilengkapi LKPD dari muatan pelajaran IPA, Bahasa Indonesia dan IPS. Metode belajar yang dipilih pun dapat menjadi media pengembangan karakter. Ketika mengelola kelas guru berkesempatan untuk mengembangkan karakter melalui tindakan dan tutur katanya selama proses pembelajaran berlangsung.

Proses penilaian kevalidan bahan ajar adalah proses penilaian yang digunakan untuk menguji layak tidaknya suatu produk yang telah dikembangkan. Penilaian kevalidan dilakukan oleh ahli materi dan ahli evaluasi yang mengacu pada kisi-kisi instrumen penilaian kevalidan.

Uji kelayakan pada tahap validasi desain terdiri dari empat aspek, yaitu: aspek kelayakan isi, aspek kelayakan pelaksanaan dan pengintegrasian PPK, aspek kelayakan bahasa, aspek kelayakan kegiatan siswa. Perolehan skor validasi penilaian dari masing-masing validator terdapat 4 kriteria penilaian, meliputi sangat layak dengan rentang 85%-100%, layak dengan rentang 65%-84%, cukup layak dengan rentang skor 45%-64%, dan tidak layak dengan rentang 25%-44%. Bahan ajar tematik terpadu berbasis PPK dinyatakan valid, didapatkan persentase kriteria kelayakan validator pertama 88% dan validator kedua 90 % (sangat layak)

Bahan ajar tematik terpadu berbasis PPK memiliki pengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa hal ini ditunjukkan

pada uji t hitung 25,36 > t table 2,13 terdapat perbedaan yang signifikan. Uji gain sebesar 0,86 dengan kriteria tinggi; (4) Persentase respon kepraktisan dari

guru 91% (sangat positif) dan persentase kepraktisan dari respon siswa secara klasikal 94% (sangat positif).

Tabel 1. Hasil Analisis Uji Kelayakan Bahan Ajar

Tabel 1 Penilaian Validator

No	Nama Ahli	Aspek Penilaian	Persentase (Kriteria)			
			Kelayakan Isi	Sajian	Kebahasaan	Kegrafika
1.	Dra. Hartati, Pd.	Sri M.	89	88	87	88
						88 (Sangat Layak)
2.	Dr. Sunarso, M.Pd	Ali	89	90	90	90
						90 (Sangat Layak)

Berdasarkan tabel 5.1 dan gambar 5.1 dapat disimpulkan bahwa masing-masing validator memberikan nilai >85%, hal tersebut berarti produk bahan ajar yang dikembangkan memenuhi kriteria layak untuk digunakan.

Revisi Desain

Revisi desain didapatkan dari saran dan komentar baik yang dilakukan dalam lembar validasi maupun secara lisan, ada beberapa saran yang didapatkan setelah validasi desain dilakukan. Beberapa saran tersebut yaitu: pada kelayakan isi kelengkapan informasi ditambahkan kegiatan praktik yang menyenangkan, kegiatan yang diberikan memberikan pengalaman langsung yang terkait kegiatan sehari-hari pada siswa dan mendorong berfikir kritis. Alat dan bahan praktik dari bahan dilingkungan yang paling dekat dengan siswa.

Uji Coba Pemakaian

Uji coba pemakaian dilaksanakan di SD Labschool Unnes melibatkan kelas IV dengan jumlah 16 siswa. Sebelum pembelajaran menggunakan produk bahan ajar tematik terpadu berbasis PPK siswa diarahkan untuk mengerjakan soal *pretest*

agar dapat diketahui kemampuan siswa sebelum menggunakan bahan ajar yang telah dikembangkan.

Peneliti melakukan pembelajaran dalam tema 1 sub tema 2 pada pembelajaran 1 dan 3. Pembelajaran dilakukan sesuai dengan silabus dan RPP yang telah dirancang. Setelah pembelajaran berakhir, kegiatan selanjutnya adalah pemberian soal *posttest*, kegiatan tersebut bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa pada pembelajaran dengan menerapkan bahan ajar yang telah dikembangkan.

Setelah pembelajaran dan *posttest*, siswa memberikan respon melalui angket tanggapan terhadap produk bahan ajar tematik terpadu berbasis PPK. Selain siswa, guru juga memberikan penilaian terhadap bahan ajar yang telah dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Rekapitulasi angket tanggapan siswa uji coba pemakaian disajikan pada tabel.

Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk

No	Aspek yang Dinilai	Persentase	Kriteria
1.	Bahan ajar mudah dipahami	100%	Sangat Positif
2.	Bahan ajar menggunakan bahasa yang mudah dimengerti	88%	Sangat Positif
3.	Bahan ajar menarik untuk dibaca	90%	Sangat Positif
4.	Bahan ajar komunikatif sehingga mudah dipelajari	90%	Sangat Positif
5.	Bahan ajar dengan ilustrasi dan gambar jelas dan menarik	100%	Sangat Positif
6.	Bahan ajar memotivasi untuk belajar	100%	Sangat Positif
7.	Bahan ajar meningkatkan gemar membaca	90%	Sangat Positif
8.	Bahan ajar menumbuhkan karakter (rasa ingin tahu, percaya diri, jujur, kerja keras, disiplin, kreatif, kerjasama dan mandiri)	90%	Sangat Positif
	Persentase secara Klasikal	94%	
	Kriteria	Sangat Positif	

Berdasarkan tabel 2 dapat disimpulkan bahwa rata-rata siswa menanggapi produk bahan ajar yang dikembangkan dengan respon yang sangat positif dengan persentase secara klasikal mencapai 94%.

Tabel 3 Rekapitulasi Penilaian Guru Uji Coba Pemakaian

No	Aspek yang Dinilai	Persentase	Kriteria
1.	Bahan ajar mudah dipahami	100%	Sangat Positif
2.	Bahan ajar menggunakan bahasa yang mudah dimengerti	75%	Sangat Positif
3.	Bahan ajar menarik untuk dibaca	100%	Sangat Positif
4.	Bahan ajar komunikatif sehingga mudah dipelajari	75%	Sangat Positif
5.	Bahan ajar dengan ilustrasi dan gambar jelas dan menarik	100%	Sangat Positif
6.	Bahan ajar memotivasi untuk belajar	100%	Sangat Positif

7.	Bahan ajar meningkatkan gemar membaca	75%	Sangat Positif
8.	Bahan ajar menumbuhkan karakter (rasa ingin tahu, percaya diri, jujur, kerja keras, disiplin, kreatif, kerjasama dan mandiri)	100%	Sangat Positif
	Persentase	91%	
	Kriteria	Sangat Positif	

Berdasarkan tabel 3 dapat disimpulkan bahwa rata-rata guru menilai produk bahan bahan ajar yang dikembangkan dengan respon sangat positif, persentase mencapai 91%

Produk Final

Dalam pembuatan bahan ajar penulis mengacu prinsip-prinsip dalam membuat bahan ajar. Depdiknas (1994) menjelaskan bahwa beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam penyusunan bahan ajar meliputi :(a) relevansi /keterkaitan; (b) proporsionalitas ; (c) kecukupan; dan keakuratan .Berdasarkan prinsip-prinsip yang dikemukakan tersebut, maka produk bahan ajar yang dikembangkan didesain dengan memperhatikan prinsip-prinsip tersebut.Materi bahan ajar berisi materi tematik terpadu muatan pelajaran Bahasa Indonesia, IPS dan IPA disusun dengan pendekatan saintifik berbasis PPK.Percobaan IPA yang terdapat dalam bahan ajar disusun berbasis PPK. Hal ini sesuai sesuai dengan penelitian Yulianti, dkk (2012), pengembangan bahan ajar komik dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Selain menggunakan prinsip-prinsip bahan ajar , produk bahan ajar tematik terpadu yang dikembangkan didesain berbasis PPK. Sebagaimana tertuang dalam Permendikbud no 20 tahun 2018 PPK dilaksanakan dengan menerapkan pendidikan karakter terutama meliputi nilai-nilai religious, jujur, toleran, disiplin, bekerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, gemar membaca, yg

peduli lingkungan, peduli sosial dan bertanggung jawab sesuaidengan karakteristik mata pelajaran masing-masing.Pada muatan pembelajaran IPAuntuk SD dalam melakukan percobaan mengembangkan karakter yang dikembangkan gemar membaca, rasa ingin tahu, kerjasama, jujur dan disiplin.Pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia dan IPS pada kegiatan berdiskusi karakteryang dikembangkan gemar membaca, kerjasama, bekerja keras, toleran, tanggungjawab dan disiplin.

Analisis Data

Pada tahapan ini, peneliti melakukan analisis kemampuan kognitif berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan. Proses analisis data dilakukan untuk menentukan keefektifan produk bahan ajar berbasis PPK yang telah dikembangkan dengan acuan hasil belajar siswa..

Hasil Belajar Kognitif Siswa

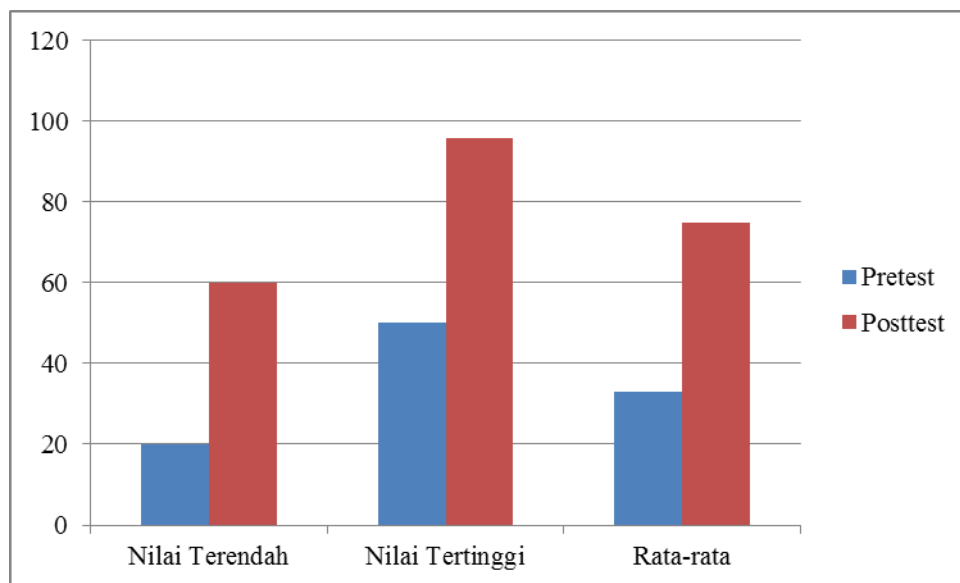
Hasil belajar kognitif siswa meliputi nilai *pretest* dan nilai *posttest*.Nilai *pretest* diperoleh dari tes yang dilakukan sebelum siswa melakukan pembelajaran menggunakan bahan ajar tematik terpadu berbasis PPK.Nilai *posttest* diperoleh dari tes yang dilakukan setelah kegiatan pembelajaran menggunakan produk bahan ajar yang

dikembangkan. Hasil *pretest* dan *posttest* disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4 Hasil Belajar Kognitif Siswa			
No	Keterangan	Pretest	Posttest
1.	Jumlah siswa	16	16
	Rata-rata nilai	37	91
3.	Nilai terendah	30	81
4.	Nilai tertinggi	50	96
5.	Jumlah siswa tuntas	0	16
6.	Jumlah siswa tidak tuntas	16	0
	Peningkatan rata-rata nilai		54

Hasil belajar kognitif siswa disajikan pada grafik sebagai berikut.

HASIL BELAJAR SISWA KOGNITIF SISWA



Hasil Uji *T-Test* nilai *pretest* dan *posttest*

Hasil belajar kognitif siswa kemudian di uji *t-test*, dari uji *t-test Paired Sample Test* dari nilai *pretest* dan *posttest* siswa di SD Labschool Unnes dengan jumlah siswa 16 adalah sebagai berikut

Tabel 5

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Mean	36.25	91.13
Variance	51.67	18.92
Observations	16	16
Pearson Correlation	-0.07	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	15	
t Stat (t hitung)	-25.36	
P(T<=t) one-tail	0.00	
t Critical one-tail	1.75	
P(T<=t) two-tail	0.00	
t Critical two-tail (t tabel)	2.13	
taraf signifikansi	5%	
t hitung	25.36	
t tabel	2.13	
hasil	t hitung > t table	
Keterangan	Ha diterima (terdapat perbedaan yang signifikan)	

Tabel 6 Hasil Uji *N-Gain*

No	Pretest	Posttest	Gain	Kriteria
1	30	96	0.94	tinggi
2	30	91	0.87	tinggi
3	30	95	0.93	tinggi
4	40	90	0.83	tinggi
5	30	91	0.87	tinggi
6	30	90	0.86	tinggi
7	40	86	0.77	tinggi
8	40	81	0.68	tinggi
9	30	90	0.86	tinggi
10	40	85	0.75	tinggi
11	50	96	0.92	tinggi
12	30	93	0.90	tinggi
13	30	96	0.94	tinggi
14	40	91	0.85	tinggi
15	50	96	0.92	tinggi
16	40	91	0.85	tinggi
rata-rata	36.25	91.13	0.86	tinggi

Berdasarkan tabel tersebut diketahui bahwa peningkatan rata-rata (*gain*) data *pretest* dan *posttest* sebesar 0,86 dengan kriteria kenaikan tinggi.

Karakteristik Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis PPK

Bahan ajar tematik terpadu berbasis PPK berisi rangkaian kegiatan proses pembelajaran yang disajikan dalam urutan yang sesuai dengan buku teks tematik terpadu Kemendikbud edisi 2017 dengan pengembangan berbasis karakter mengacu Permendikbud No 20 tahun 2018 tentang PPK untuk satuan pendidikan formal. Pada kegiatan mari membaca mengembangkan karakter suka membaca dan rasa ingin tahu. Pada kegiatan mari berdiskusi mengembangkan karakter kerjasama, tanggungjawab, dan disiplin. Kegiatan tahukah kamu memberi info pendalaman materi terkait konsep yang dipelajari dengan mengembangkan karakter gemar membaca dan menumbuhkan rasa ingin tahu. Kegiatan mari mencoba untuk mengembangkan karakter gemar membaca, menumbuhkan rasa ingin tahu, kerjasama, mandiri, menghargai prestasi. Berisi percobaan IPA yang menyenangkan. Diawali dari yang erat dengan kehidupan sehari-hari misalnya pada konsep sifat-sifat bunyi siswa membuat terompet, membuat marakas sederhana dan membuat stetoskop sederhana. Untuk memecahkan masalah siswa melakukan penyelidikan dengan merancang alat, melakukan percobaan hingga menyimpulkan jawaban dari permasalahan tersebut.

Karakteristik lain pada bahan ajar tematik terpadu berbasis PPK adalah mudah dipahami, menggunakan bahasa yang mudah dimengerti, menarik untuk dibaca dengan ilustrasi dan gambar

berwarna yang jelas, meningkatkan gemar membaca dan komunikatif sehingga mudah dipelajari (Mulyasa.2006)

Berdasarkan prinsip penyusunan bahan ajar (Depdinas, 2004) maka bahan ajar yang telah dihasilkan berupa bahan ajar yang disusun secara sistematis dan isinya telah disusun berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar serta indikator-indikator yang telah dikembangkan sehingga mempermudah siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pengembangan bahan ajar berbasis PPK yang dilakukan juga disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif anak. Piaget (dalam Rifa'i, 2012: 34) mengklasifikasikan tahap perkembangan kognitif sesuai dengan umur. Seseorang anak yang berumur 7-11 tahun termasuk dalam tahap operasional kongkrit. Pada tahap ini, anak dapat mengoperasikan berbagai logika, namun masih dalam bentuk benda kongkrit, kemampuan untuk menggolongkan sudah ada namun belum bisa memecahkan masalah abstrak.

PPK dapat dilaksanakan dengan berbasis struktur kurikulum yang sudah ada dan mantap dimiliki oleh sekolah, yaitu pendidikan karakter berbasis kelas, budaya sekolah, dan masyarakat/ komunitas.

Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Kelas bertujuan untuk: (1) mengintegrasikan proses pembelajaran di dalam kelas melalui isi kurikulum dalam mata pelajaran, baik

itu secara tematik maupun terintegrasi dalam mata pelajaran; (2) memperkuat manajemen kelas, pilihan metodologi, dan evaluasi pengajaran.; dan (3) mengembangkan muatan lokal sesuai dengan kebutuhan daerah.

Pengembangan bahan ajar didasarkan pada teori tentang bahan ajar yang dimodifikasi dengan konsep PPK, sehingga produk yang dikembangkan lebih menarik siswa karena di dalam produk yang dikembangkan terdiri atas penyajian masalah, kegiatan percobaan dan pengamatan. Hal tersebut sesuai dengan kelebihan integrasi PPK yang menitik beratkan pada pengembangan karakter gemar membaca, menumbuhkan rasa ingin tahu, tanggung jawab, disiplin, kerjasama dan percaya diri ketika presentasi bila individu terlibat, terutama dalam penggunaan proses mentalnya untuk menemukan beberapa konsep dan prinsip.

Pada penelitian yang telah dilakukan, kelebihan dari bahan ajar berbasis PPK terlihat dari respon siswa saat membaca dan memahami bahan ajar : siswa menyatakan bahan ajar mudah dipahami, menarik untuk dibaca karena dilengkapi dengan ilustrasi dan gambar berwarna yang jelas dan menarik, meningkatkan gemar membaca dan menumbuhkan rasa ingin tahu dengan percobaan-percobaan IPA yang menantang dan menarik. Menumbuhkan karakter kreatif ketika membuat marakas sederhana, membuat stetoskop sederhana dan membuat terompet pada mupel IPA. Menumbuhkan karakter kreatif dan peduli social ketika melakukan kegiatan membuat poster keberagaman agama di Indonesia pada mupel IPS dan menumbuhkan karakter kreatif, gemar membaca dan disiplin ketika kegiatan membuat peta pikiran gagasan pokok dan gagasan pendukung pada mupel bahasa Indonesia.

Meningkatkan berfikir kritis, dan karakter jujur, mandiri dan disiplin ketika melakukan kegiatan ayo berlatih soal-soal.

Pada pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan, juga ada beberapa temuan yang menggembirakan seperti; siswa memiliki pengalaman belajar yang lebih dibandingkan dengan pembelajaran yang dilakukan sebelumnya, siswa mampu mengumpulkan data, mengolah data, verifikasi dan menarik kesimpulan dengan teliti dan percaya diri, bisa membangun komunikasi dengan teman dalam kelompok, siswa dapat mengatasi kesulitan belajar mereka dengan berbagi pengetahuan dengan teman sekelompok.

Kevalidan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis PPK

Bahan ajar yang dikembangkan pada penelitian ini adalah pengembangan bahan ajar berbasis PPK. Menurut Depdiknas (1994) jika dilihat dari segi tujuan disusunnya bahan ajar yaitu; (1) menyediakan bahan ajar sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa, yakni bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik dan setting atau lingkungan sosial siswa; (2) membantu siswa dalam memperoleh alternatif bahan ajar disamping buku-buku teks yang kadang-kadang sulit ditemukan dan; (3) memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, dengan pengembangan bahan ajar yang dilakukan bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang berbeda dan menyenangkan bagi guru dan siswa. Siswa dilatih mengembangkan karakter ilmiah. Selain itu, pengembangan produk bahan ajar bertujuan melatih siswa untuk berpikir kritis dalam memecahkan permasalahan secara individu maupun kelompok sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Pengembangan yang dilakukan peneliti adalah pengembangan bahan ajar berbasis PPK kelas 4 tema 1 Indahnya Kebersamaan Sub Tema 2

Kebersamaan dalam keberagaman pada pembelajaran 1 dan 3.

Berdasarkan tujuan dari pembuatan bahan ajar, maka penilaian terhadap kevalidan suatu bahan ajar harus dilakukan. Validasi bertujuan untuk memperoleh penilaian sehingga bahan ajar dapat dikatakan valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Peneliti melakukan pengukuran kevalidan bahan ajar yang dikembangkan berdasarkan kelayakan isi, penyajian pelaksanaan, kebahasaan, dan kelayakan kegiatan peserta didik. Validasi produk dilakukan pada tahap validasi desain dan tahap uji coba produk.

Uji kelayakan dilakukan oleh 2 dosen, dimana pada setiap aspek dalam penilaian kemudian diinterpretasikan dalam 4 kategori, yaitu skor 4 kategori sangat baik, skor 3 kategori baik, skor 2 kategori cukup, dan skor 1 kategori kurang. Kategori tersebut menggunakan skala *likert* menurut Sugiyono (2015: 170).

Berdasarkan lembar validasi dari validator I dan validator II, menunjukkan bahwa produk bahan ajar berbasis PPK layak digunakan sebagai panduan belajar dalam pembelajaran dengan revisi, sehingga harus dilakukan revisi sesuai saran dan komentar sebelum melangkah ke tahap berikutnya. Kelayakan dari masing-masing validator dapat dilihat dari persentase penilaian yang menunjukkan >85%. Hasil persentase menunjukkan bahwa masing-masing validator memberi nilai >85%, yang berarti produk bahan ajar yang dikembangkan masuk dalam kriteria sangat layak. Skor persentase penilaian dosen 1 sebesar 88%, (sangat layak) skor persentase penilaian dosen 2 sebesar 90% (sangat layak).

Setelah penilaian kevalidan dari ahli materi dan evaluasi, tahapan selanjutnya adalah uji coba skala kecil dan uji coba pemakaian. Dalam uji coba skala kecil dilakukan dengan memberikan angket tanggapan kepada siswa terhadap produk bahan ajar yang dikembangkan. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui

bagaimana keterterapan produk bahan ajar yang dikembangkan untuk digunakan dalam uji pemakaian di kelompok yang lebih besar. Uji coba produk kelompok kecil dilakukan di SD Labschool Unnes dengan jumlah siswa 4 yang memiliki berbagai kemampuan kognitif yang berbeda dari yang kurang, sedang, hingga tinggi. Dalam instrumen tanggapan siswa setiap aspeknya diinterpretasikan dalam 4 kategori, yaitu skor 4 kategori sangat baik, skor 3 kategori baik, skor 2 kategori cukup, dan skor 1 kategori kurang. Kategori tersebut menggunakan skala *likert* menurut Sugiyono (2015: 170). Setelah dilakukan uji coba produk skala kecil, maka dihasilkan secara keseluruhan siswa memberikan tanggapan sangat positif, hal tersebut ditunjukkan dengan persentase nilai klasikal sebesar 92%.

Tahapan selanjutnya adalah uji pemakaian dalam skala yang lebih besar. Tahapan tersebut dilakukan untuk mengetahui apakah produk bahan ajar yang dikembangkan memenuhi kriteria keterbacaan untuk digunakan dalam pembelajaran atau belum. Secara keseluruhan, siswa memberikan tanggapan sangat positif, hal tersebut ditunjukkan dengan persentase nilai klasikal sebesar 94%.

Persentase perolehan tanggapan tersebut menunjukkan bahwa produk bahan ajar yang dikembangkan direspon sangat positif oleh siswa sebagai bahan ajar yang dapat diterapkan di kelas IV SD Labschool Unnes. Respon sangat positif yang didapatkan dari pengembangan produk bahan ajar merupakan hasil dari perbaikan yang dilakukan setelah pelaksanaan revisi desain.

Keefektifan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)

Efektif tidaknya produk bahan ajar yang dikembangkan didasarkan pada hasil belajar kognitif siswa. Sudjana (2010: 2) mengemukakan hasil belajar siswa adalah

kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.

Hasil belajar siswa pada penelitian yang telah dilaksanakan terdiri dari nilai *pretest* dan nilai *posttest* digunakan untuk mengetahui keefektifan produk bahan ajar yang dikembangkan. Nilai *pretest* diperoleh dari hasil belajar siswa sebelum menggunakan produk bahan ajar tematik terpadu berbasis PPK, sedangkan nilai *posttest* diperoleh dari hasil belajar siswa setelah menggunakan produk bahan ajar yang telah dikembangkan. Pembelajaran dilakukan dalam 2 kali pertemuan sehingga dapat diketahui bahwa pembelajaran menggunakan produk bahan ajar yang dikembangkan menunjukkan hasil yang positif. Hal tersebut didasarkan pada hasil analisis uji t yang diperkuat dengan menggunakan uji peningkatan rata-rata nilai (*gain*).

Pengujian keefektifan produk bahan ajar yang dikembangkan dilihat berdasarkan hasil analisis uji t menunjukkan nilai signifikansi bernilai $t_{hitung} 25,36 > t_{tabel} 2,13$ maka H_0 ditolak, artinya hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan produk bahan ajar yang dikembangkan pada pembelajaran berbeda nyata. Uji t tersebut kemudian didukung dengan uji-*gain pretest* dan *posttest* dan mendapatkan hasil perhitungan sebesar peningkatan rata-rata (*gain*) data *pretest* dan *posttest* sebesar 0,86 dengan kriteria kenaikan termasuk kategori baik. Selain itu ketuntasan belajar dengan KKM 70 pada *pretest* dan *posttest* juga mengalami perbedaan, hasil *pretest* menunjukkan jumlah siswa tuntas 0% dan *posttest* berjumlah 16 siswa dari 16 siswa (100%).

Perhitungan nilai tersebut sesuai dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) pada mapel IPA untuk kelas IV pada SD Labschool, bahwa siswa dianggap tuntas belajar jika mampu

menyelesaikan soal mencapai $\geq 70\%$. Hasil analisis yang dilakukan, maka dapat disimpulkan penggunaan produk bahan ajar tematik terpadu berbasis PPK yang dikembangkan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Pada penelitian ini, hasil belajar kognitif meningkat seiring dengan berhasilnya pengembangan karakter lewat integrasi PPK dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Tatman.dkk (2009) yang menyatakan jika suatu sekolah melakukan pengintegrasian karakter dalam pembelajaran sehingga siswa memiliki karakter yang baik dan menjadi kebiasaan, maka siswa tersebut akan memiliki hasil belajar kognitif yang tinggi. Pendapat tersebut bersesuaian dengan dengan Budiastuti (2008) dan Yulianti.dkk (2012) yang menyatakan bahwa bila pengembangan karakter dilaksanakan secara efektif maka akan meningkatkan prestasi akademik dan perilaku sosial siswa.

Pengembangan bahan ajar berbasis PPK dibuat sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Perkembangan kognitif siswa kelas IV SD yang memasuki tahap operasional konkret dimana siswa kelas IV sudah mampu berpikir logis dan memahami keberadaan benda secara konkret di sekitarnya sebagai sumber belajar.

Hal ini sesuai dengan teori Piaget (Slavin, 2011:45) yang menyebutkan bahwa anak yang berkisar usia 7-11 tahun sudah memasuki tahap operasi konkret dimana anak sudah mengalami perbaikan kemampuan berpikir logis dan sikap ingin tahu yang cukup tinggi terhadap lingkungannya. Berdasarkan hal tersebut, maka penggunaan bahan ajar berbasis PPK sudah sesuai dengan karakteristik siswa, karena melalui langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang ada pada bahan ajar tersebut, siswa dilatih aktif dalam menemukan sendiri, membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis, serta untuk menumbuhkan rasa ingin

tahu mereka terhadap informasi yang sedang dipelajari.

Maka guru di sekolah perlu mengadakan pembiasaan penerapan PPK di sekolah. Bagaimana menanamkan kebiasaan (habit) tentang berbagai perilaku yang baik dalam kehidupan sehingga anak memiliki kesadaran dan komitmen untuk menerapkan kebijakan dalam kehidupan sehari-hari.. Siswa berinteraksi dengan teman sebayanya untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan materi pada mupe Bahasa Indonesia, IPS dan IPA pada kelas IV Tema 1, Subtema 2 dan pembelajaran 1 dan 2. Hal tersebut sesuai dengan bahan ajar berbasis PPK dengan pendekatan saintifik yang telah dikembangkan karena, dalam produk tersebut memuat kegiatan belajar secara berkelompok untuk membaca teks, diskusi, memecahkan masalah, merancang alat percobaan, melakukan percobaan, dan membuat kesimpulan. Dalam penelitian ini siswa belajar memahami diantaranya mupe IPA dengan materi bunyi melalui stimulasi dan merancang percobaan dan melakukan percobaan yang dibantu oleh guru beserta teman sebaya. Hal ini sesuai dengan teori belajar Vygotsky yang menyatakan siswa dalam mengonstruksi suatu konsep perlu memperhatikan lingkungan sosial dan 2 konsep penting, yaitu *Zone of Proximal Development* (ZPD) dan *scaffolding* (dukungan berjenjang, memberikan sejumlah bantuan kepada siswa pada tahap-tahap awal pembelajaran kemudian mengurangi bantuan tersebut serta memberi kesempatan kepada anak untuk mengambil alih tanggung jawab yang semakin besar segera setelah dia mampu mengerjakan sendiri. *Zone of Proximal Development* (ZPD) merupakan jarak antara tingkat perkembangan aktual (yang didefinisikan sebagai kemampuan pemecahan secara mandiri) dan tingkat perkembangan potensial (yang didefinisikan sebagai kemampuan pemecahan masalah dibawah bimbingan orang dewasa atau melalui kerjasama dengan teman sejawat yang

lebih mampu). Vygotsky menjabarkan implikasi utama teori pembelajarannya pada *setting* kelas kooperatif. Pada penelitian ini lebih menekankan peran teman sebaya untuk mengembangkan karakter kebersamaan, peduli sosial, tanggung jawab, rasa ingin tahu, kerja keras, dan menghargai karya orang lain.

Dalam penggunaan produk bahan ajar berbasis PPK, siswa dapat berinteraksi atau memegang langsung produk bahan ajar sehingga pengetahuan yang siswa peroleh lebih bermakna. Produk bahan ajar berbasis PPK dalam kegiatan ayo mencoba pada mupe IPA materi sifat-sifat bunyi juga menggunakan alat peraga dari lingkungan yang dibuat siswa sendiri antara lain membuat stetoskop sederhana, marakas sederhana dan terompet yang termasuk media pembelajaran konkret karena didalamnya terdapat kegiatan percobaan dan pengamatan sehingga siswa memperoleh pengalaman langsung dalam menemukan pengetahuan IPA tentang sifat-sifat bunyi . Hal ini sesuai dengan teori kerucut pengalaman Edgar Dale yang menyatakan bahwa semakin konkret sumber belajar yang digunakan maka siswa lebih mudah memahami pengetahuan yang didapat.

Mengembangkan bahan ajar berbasis PPK dapat meningkatkan hasil belajar adalah implikasi teoretis dari penelitian ini. Dalam proses penemuan konsep dan praktik siswa di bagi kelompok maka PPK pada karakter ingin tahu disiplin, gemar membaca, tanggung jawab, teliti sangat diperlukan.

Kepraktisan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis PPK

Praktis tidaknya suatu produk didasarkan pada hasil respon guru dan siswa saat dilakukan proses pembelajaran dalam tahap uji pemakaian menggunakan produk bahan ajar yang dikembangkan. Berdasarkan tabel 4 hasil angket dari 16 siswa kelas IV SDN Labschool Unnes menunjukkan bahwa terdapat tanggapan

yang sangat positif untuk produk bahan ajar. Hal tersebut ditunjukkan dari tabel 5 dapat disimpulkan bahwa rata-rata siswa menanggapi produk bahan ajar yang dikembangkan dengan respon yang sangat positif dengan persentase secara klasikal mencapai 94%. Hal tersebut dapat dilihat dari persentase maksimal mencapai 100% terdapat pada aspek ke- 1, 5 dan 6 bahwa materi bahan ajar bahan ajar mudah dipelajari, bahan ajar dengan ilustrasi dan gambar jelas dan berwarna dan memotivasi untuk gemar belajar. Sedangkan persentase minimal 88% terdapat pada aspek ke- 2 yaitubahan ajar menggunakan bahasa yang mudah dimengerti dari keterangan siswa pada materi proses terdengarnya bunyi dari sumber bunyi ke telinga ada beberapa siswa yang kesulitan dengan istilah biologi misalnya saluran eustachius, koklea dan jenis bunyi misalnya infrasonic, audiosonik dan utrasonik. Namun semua menanggapi pada katagori sangat positif.

Indikator selanjutnya adalah kepraktisan produk bahan ajar yang dikembangkan berdasarkan respon guru saat uji coba pemakaian. Berdasarkan tabel 5.5 dapat disimpulkan bahwa rata-rata guru menilai produk bahan ajar dengan respon sangat positif, rata-rata mencapai 91%. Hal tersebut dapat dilihat dari persentase maksimal mencapai 100% terdapat pada semua aspek no 1,3,5,6,dan 4. Dari kepraktisan bahan ajar menunjukkan bahwa bahan ajar dapat digunakan sebagai bahan pelajaran yang baik untuk menginterpretasikan pengetahuan dan keterampilan karena dengan bahan ajar yang menarik, mudah dipelajari, bahan ajar dengan ilustrasi dan gambar jelas dan berwarna dapat memotivasi untuk gemar belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil simpulan sebagai berikut: telah disusun dan dihasilkan bahan ajar tematik terpadu

berbasis PPK yang berisi materi sesuai yang terdapat pada jaringan Kompetensi Dasar kelas IV. Bahan ajar tematik terpadu berbasis PPK menggabungkan teks tematik, gambar berwarna dan nilai-nilai karakter sehingga pesan yang disampaikan terlihat lebih nyata, menarik, digemari anak-anak dan mudah dipahami sehingga siswa senang belajar. Bahan ajar yang telah disusun dapat meningkatkan hasil belajar dan mengembangkan karakter gemar membaca, rasa ingin tahu, percaya diri, tanggung jawab, jujur, disiplin, bekerja sama, peduli social dan bekerja keras. Selain itu bahan ajar yang disusun praktis, siswa dan guru senang menggunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arista Etuwardani.2015.*Pengembangan Bahan Ajar Modul Tematik Integratif dalam Peningkatan Karakter Peserta Didik kelas 1 SD*.Jurnal PendidikanKarakter No 2 tahun 2015, Edisi Oktober2015, tahun V, no 2
- Ali, M. 2003. *Strategi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Angkasa Bandung.
- Dharma,K dkk. 2011. *Pendidikan Karakter Kajian Teori dan Praktik di Sekolah*. Bandung: Rosda Karya
- DidikSuhardi,dkk.2017.*ModulPelatihanPenguatanPendidikanKarakter(PPK)*.Jakarta : Kemendikbud
- Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar. Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah. 2016. *Panduan Penilaian Untuk Sekolah Dasar (SD)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Eka Sapti,dkk. 2017. Pengembangan Nilai-nilai Karakter Anak Melalui Pembiasaan dan Keteladanan. Jurnal UNY Volume 6, Edisi 2, Desember 2017

- GaluhRahayuni.2016.Hubungan Keterampilan Berfikir Kritis dan Literasi Sains Pada Pembelajaran IPA Terpadu dengan Model PBM dan STM. JPPI Jurnal Penelitian dan Pengembangan IPA Vol 2,No 2 tahun 2016, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2012. *Dokumen Kurikulum2013*.Sumber:<http://www.kemdiknas.go.id/kemdikbud>.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013. *Panduan Kurikulum2013*.Sumber:<http://www.kemdiknas.go.id/kemdikbud>.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar DanMenengah
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2018 Tentang Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2018 Tentang Penguatan Pendidikan Karakter pada Pendidikan Formal
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2018. Permendikbud no 20 Tahun 20 18 Tentang PPK bagi Pendidikan Formal
- Koesoema,D. 2011. Pendidikan Karakter Strategi Mendidik Anak di Zaman Global. Jakarta: Grasindo
- Malyen,dkk. 2016. Peningkatan Karakter Siswa Kelas IV SD Negeri 16 Ambon Melalui Pembelajaran PPKn dengan Media Cerita Rakyat. Jurnal Pendidikan IPS Harmoni Sosial online: <http://.uny.ac.id>.
- Mintowati,2003.*Panduan Menulis Buku Ajar*. Depdikbud. Pusat Perbukuan.Jakarta.
- MaurahBinti. 2015.*Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembentukan Kepribadian Holistik Siswa*.Jurnal Pendidikan Karakter no 1tahun 2015. Edisi April 2015
- Nuh, M. 2013. *Kurikulum 2013*.Sumber:<http://www.kemdiknas.go.id/kemdikbud>.
- Sulistiyorini,Sri.,Parmin. 2016.Penguatan Kompetensi Berimbang Melalui Pengembangan Model Pendampingan Guru Yang Mengintegrasikan Selft Assesment dalam Implementasi Kurikulum2013.
- Sulistiyorini, Sri, Arini. 2017. Pengembangan Nilai Karakter Siswa SD Melalui Pembelajaran IPS. Unnes: 2017
- Sulistiyorini,Sri, Zaenal Abidin. 2018. *Pengembangan LKPD Berbasis Karakter* . Unnes: 2018
- Supraptiningsih.2015.*Membangun Karakter Siswa Melalui Budaya Sekolah di SD*. Jurnal Pendidikan Karakter no 2 tahun 2015.Vol2.
- Yulianti,dkk.2012.Bahan Ajar Komik Sains Berbasis Inkuiri Untuk Mengembangkan Karakter Siswa Sekolah Dasar

- Sukmadinata, N. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arends, R.I. 1998. *Learning to teach*. Singapore: Mc Graw-Hillbook Company.
- Jacobs, G.M., Lee, G.S., & Ball, J. 1996. *Learning Cooperative Learning via Cooperative Learning: A Source book of Lesson Plans for Teacher Education on Cooperative Learning*. Singapore: SEAMEO Regional Language Center.
- Joyce, B., & Weil, M. 1980. *Model of teaching*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Kemendiknas. 2010. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa, Pedoman Sekolah*. Jakarta: Kemendiknas.
- Tatman, R. Edmonson, S. & Slate, J. 2009. *Character Education_A Critical Analysis. International Journal of Education Leadership Preparation*, 4 (4)
- Prastowo, Andi. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press
- Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Ramaja Rosdakarya
- <https://www.kompasiana>. Penerapan Teori Belajar Vygotsky dalam Interaksi Belajar Mengajar. Diakses Tanggal 10 Agustus 2019 jam 20.00
- <http://bahanajarpendidikan.blogspot> Diakses Tanggal 10 Agustus 2019 jam 20.00



ISBN 978-602-0747-15-6

