

# IMPLEMENTASI PENDEKATAN SAINTIFIK PADA PEMBELAJARAN IPA BERBASIS MUATAN LOKAL DI MI MANGUNSARI KOTA SALATIGA

Peni Susapti

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Salatiga

[peni\\_ahadi@yahoo.com](mailto:peni_ahadi@yahoo.com)

**Abstract.** Issues raised in this study is the application of local content-based science teaching with a scientific approach. It is intended that teachers strengthen their ability in facilitating students to be trained to think scientific by combining local advantages that have significance for the development of the region in the future. This research was conducted in MI Mangunsari Kota Salatiga in grade III and IV students by using purposive sampling technique. The type of research is qualitative and ex post facto (explorative) that aims to describe the state / status of phenomena. Instruments used to obtain research data in the form of observation and interview. The conclusions of this research are: 1) implementation of scientific approach in local content-based science teaching in MI Mangunsari Kota Salatiga is running well; 2) The characteristic of a scientific approach in local content-based science teaching in MI Mangunsari is unique by applying qasidah songs integrated with the science learning materials; 3) Obstacles to the application of local content in science learning are still limited local content of materials used.

**Keywords:** *scientific approach, science learning, local content*

## PENDAHULUAN

Pendekatan saintifik adalah konsep dasar yang menginspirasi perumusan metode mengajar dengan menerapkan karakteristik yang ilmiah. Proses pembelajaran yang mengimplementasikan pendekatan saintifik akan menyentuh tiga ranah, yaitu: 1. sikap (afektif); 2. pengetahuan (kognitif), dan 3. Keterampilan (psikomotor). Harapan dari penerapan proses pembelajaran yang mencakup ketiga ranah tersebut akan melahirkan peserta didik yang produktif, kreatif, inovatif melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi. Hal ini sejalan dengan Pedoman Bantuan Implementasi Kurikulum 2013 (Kemendikbud, 2013) yang menjelaskan bahwa *output* yang dihasilkan memiliki kompetensi: (1) berkomunikasi; (2) berpikir jernih dan kritis; (3) mempertimbangkan segi moral suatu permasalahan; (4) menjadi warga negara yang bertanggungjawab; (5) berempati dan toleran terhadap pandangan yang berbeda; dan (6) hidup bermasyarakat baik pada tataran lokal, nasional, maupun internasional.

Sementara itu pembelajaran IPA yang dilakukan selama ini masih dominan kepada aspek kognitif. Akibatnya, keterampilan berpikir kritis di kalangan siswa kurang dapat berkembang dan kurang dalam penguasaan keterampilan proses sains. Keterampilan proses ini akan lebih terasah apabila siswa diajak untuk menggali, mengkaji, dan menemukan sendiri pengetahuan tersebut berdasarkan pengalaman dalam kehidupannya. Pengalaman siswa akan mempunyai daya retensi yang kuat apabila terkait dengan lingkungan di mana siswa tinggal. Hal ini tidak bisa terlepas dari budaya maupun kearifan lokal di

sekitar sekolah. Sudah seharusnya sekolah bersinergi dengan lingkungan setempat dengan mengembangkan pembelajaran berbasis muatan lokal, sehingga memudahkan interaksi siswa dalam belajar.

Program pembelajaran yang isi dan media penyampaiannya dikaitkan dengan lingkungan alam, lingkungan sosial dan lingkungan budaya serta kebutuhan pembangunan daerah merupakan pembelajaran muatan lokal. Hal ini perlu diajarkan kepada siswa, sehingga mereka memahami lingkungan maupun budaya setempat dengan baik. Program ini apabila dikelola dan dikemas dengan baik akan menghasilkan keunggulan lokal yang hanya dimiliki oleh daerah tersebut. Keunggulan lokal akan menjadi penciri suatu daerah yang memiliki arti penting bagi pengembangan daerah di masa yang akan datang.

Penyelenggaraan Pendidikan Berbasis keunggulan Lokal (PBKL) yang antara lain dapat dilakukan melalui pembelajaran berbasis muatan lokal di MI. Kerja ini merupakan upaya positif untuk membekali peserta didik sesuai dengan potensi daerah dan memanfaatkannya sebagai bekal hidup bermasyarakat.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penelitian tentang “Implementasi Pendekatan Saintifik pada Pembelajaran IPA berbasis muatan lokal di MI Mangunsari Kota Salatiga”, menjadi penting untuk dilakukan. Hal ini agar kita dapat mengetahui kebermaknaan pendekatan saintifik dalam pembelajaran IPA berbasis muatan lokal bagi masyarakat pengguna, yaitu siswa, guru, maupun sekolah. Penelitian ini dilaksanakan di MI Mangunsari Kota Salatiga, karena MI Mangunsari adalah MI yang ditunjuk oleh Kemenag Kota Salatiga sebagai pilot proyek pelaksanaan Kurikulum 2013. Di samping itu juga telah mengembangkan pembelajaran berbasis muatan lokal.

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **Pendekatan Saintifik**

Pembelajaran dengan pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang “ditemukan”. Pendekatan saintifik dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak bergantung pada informasi searah dari guru. Oleh karena itu kondisi pembelajaran yang diharapkan tercipta diarahkan untuk mendorong peserta didik dalam mencari tahu dari berbagai sumber melalui observasi, dan bukan hanya diberi tahu. Glasgow & Yerrick (2010) mengatakan bahwa metode ilmiah merujuk pada teknik-teknik investigasi atas fenomena atau gejala, memperoleh pengetahuan baru, atau mengoreksi dan memadukan pengetahuan sebelumnya. Untuk dapat disebut ilmiah, metode pencarian (method of inquiry) harus berbasis pada bukti-bukti dari objek yang

dapat diobservasi, empiris, dan terukur dengan prinsip-prinsip penalaran yang spesifik.

Pada dasarnya ada lima langkah dalam *scientific approach* yaitu, mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan menyajikan. Guru berfungsi sebagai fasilitator dalam kegiatan ini. Semua secara proporsional akan mendapatkan kewajiban dan hak yang sama. Siswa akan terlatih untuk menjadi nara sumber, menjadi orang yang akan mempertahankan gagasannya secara ilmiah dan orang yang bisa mandiri serta menjadi orang yang bisa dipercaya. Semua kegiatan pembelajaran akan kembali kepada pencapaian ranah pembelajaran yaitu ranah sikap, kognitif dan ketrampilan. Dengan proses pembelajaran yang demikian, maka diharapkan hasil belajar akan melahirkan peserta didik yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif melalui penguatan sikap, ketrampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi.

Metode saintifik sangat relevan dengan tiga teori belajar yaitu teori Bruner, teori Piaget, dan teori Vygotsky. Teori belajar Bruner disebut juga teori belajar penemuan (Carin & Sund, 1975). Terdapat tiga model pembelajaran yang digunakan dalam pendekatan *scientific*, yaitu: *Discovery learning* (penemuan), *Problem based learning* (Pembelajaran Berbasis Masalah), dan pembelajaran berbasis proyek).

### **Mata Pelajaran IPA**

IPA berkaitan dengan cara mencari tahu dan memahami tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pelajaran IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari dirinya sendiri dan alam sekitarnya. Pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman secara langsung. Karena itu, siswa perlu dibantu untuk mengembangkan sejumlah keterampilan proses supaya mereka mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar (Carin & Sund, 1990: 5).

Mata pelajaran IPA berfungsi untuk menanamkan kesadaran terhadap keindahan dan keteraturan alam sehingga siswa dapat meningkatkan keyakinan terhadap Allah SWT sebagai warga negara yang menguasai sains dan teknologi untuk meningkatkan mutu kehidupan dan melanjutkan pendidikan. Diharapkan dengan belajar IPA akan meningkatkan ketaqwaan siswa kepada Allah SWT.

### **Kurikulum Muatan Lokal**

Kurikulum muatan lokal adalah seperangkat rencana yang sesuai dengan keadaan dan kebutuhan daerah masing-masing serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar. Muatan lokal merupakan kegiatan kurikuler dan ekstrakurikuler untuk mengembangkan kompetensi yang disesuaikan dengan ciri khas dan potensi daerah, termasuk keunggulan daerah yang materinya tidak dapat dikelompokkan ke dalam mata pelajaran yang ada. Muatan lokal merupakan bagian dari struktur dan muatan

kurikulum yang terdapat pada standar isi di dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (Nasir, 2013).

### ***Prior Research Review***

Penelitian yang relevan antara lain adalah: hasil penelitian Nurhasanah (2014) menunjukkan bahwa dengan menggunakan pendekatan inkuiri, hambatan-hambatan yang ditemukan dalam pembelajaran IPA di SD dapat ditanggulangi. Hasil belajar siswa terhadap konsep cahaya dalam pembelajaran IPA mengalami peningkatan. Kinerja guru dan siswa mengalami peningkatan, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian Marjan, et. al (2014) menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik lebih baik dari pada model pembelajaran langsung dalam meningkatkan hasil belajar biologi dan keterampilan proses sains siswa MA. Mu allimat NW Pancor Selong Lombok Timur. Hasil penelitian Pamungkas, et.al (2017) membuktikan bahwa dengan model pembelajaran IPA berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil rata-rata kreativitas dan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dibanding kelas kontrol.

Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut perlu dilakukan evaluasi implementasi pendekatan saintifik dalam pembelajaran IPA berbasis muatan lokal di MI. Mereka belum meneliti tentang evaluasi dan cara perbaikannya secara mendalam. Namun demikian hasil-hasil penelitian tersebut dapat digunakan sebagai pijakan untuk melakukan penelitian tentang evaluasi pembelajaran IPA secara keseluruhan.

Kedudukan penelitian ini dari penelitian terdahulu adalah untuk memperdalam dan memperluas khasanah keilmuan yang berhubungan dengan evaluasi implementasi pendekatan saintifik dalam pembelajaran IPA berbasis muatan lokal yang terkait dengan usaha peningkatan pemahaman siswa serta peningkatan kinerja guru. Diharapkan dengan peningkatan kualitas pembelajaran yang memasukkan muatan lokal, maka akan meningkatkan pula kompetensi siswa dengan penciri keunggulan daerah.

### **METODE PENELITIAN**

Populasi dalam penelitian ini adalah guru Kelas III dan IV MI Mangunsari Kota Salatiga. Penelitian ini menggunakan teknik sampling total sampel, seluruh populasi digunakan sebagai objek penelitian menggunakan metode observasi.

Penelitian ini adalah penelitian *ex post facto* yang bersifat eksploratif yang bertujuan menggambarkan keadaan/status fenomena, di mana penelitian ini untuk mengevaluasi implementasi pendekatan saintifik dalam pembelajaran IPA berbasis muatan lokal di MI Mangunsari Kota Salatiga. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data penelitian berupa lembar observasi dan lembar wawancara. Sumber data penelitian ini adalah semua guru IPA kelas III dan IV MI Mangunsari Kota Salatiga.

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang evaluasi implementasi pendekatan saintifik pada pembelajaran IPA berbasis muatan lokal di MI Mangunsari Kota Salatiga adalah: Metode Dokumentasi, Metode Wawancara, Metode observasi.

Teknik analisis data kualitatif dalam penelitian ini dilakukan untuk menjawab pertanyaan penelitian tentang apa saja faktor-faktor pendukung dan penghambat implementasi program? Data kualitatif yang dianalisis dengan metode kualitatif adalah data yang disajikan dalam bentuk kata-kata verbal. Data hasil observasi tersebut kemudian diolah melalui tahapan dari menulis hasil observasi, wawancara, mengedit, mengklasifikasikan, mereduksi, dan menyajikan data. Analisis data menggunakan bagan alir Milles & Huberman (1994:23). Dalam proses analisis data kualitatif ini ada beberapa langkah utama yang harus dilakukan yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) memuat dengan cukup jelas dari perumusan Kompetensi Inti, perumusan Kompetensi Dasar, perumusan Indikator, perumusan Tujuan Pembelajaran, pemilihan materi ajar, pengorganisasian materi ajar, metode pembelajaran, model pembelajaran, pendekatan pembelajaran, penilaian hasil belajar, media pembelajaran, dan pemilihan sumber belajar. Guru dalam membuat RPP sudah mengikuti aturan yang digariskan dalam kurikulum 2013.

Implementasi pendekatan saintifik dalam pembelajaran IPA berbasis muatan lokal di MI Mangunsari Kota Salatiga Tahun Ajaran 2017/2018 berjalan dengan lancar dengan menggunakan pembelajaran tematik. Proses pembelajaran dengan penerapan pendekatan saintifik sudah berjalan di MI Mangunsari. Diawali dari telaah RPP menunjukkan bahwa sudah terlihat perubahan mendasar yang disusun berdasarkan kurikulum 2013. Pada proses pembelajaran menunjukkan bahwa tahap-tahap 5 M (mengamati, menanya, melakukan, mengasosiasikan, serta mengkomunikasikan) sudah dilaksanakan secara seksama. Guru dan siswa sudah dapat berubah dari model pembelajaran konvensional menuju ke pembelajaran aktif dengan penggunaan berbagai media maupun metode pembelajaran. Berbagai media yang ada di sekitar (yang termasuk muatan lokal) digunakan dalam pembelajaran. Media tersebut antara lain sinar matahari yang melalui celah-celah, ketika mempelajari gelombang cahaya. Bahan-bahan yang ada di sekitar lingkungan, seperti botol minuman air mineral bekas yang dibuat kincir air maupun kincir angin. Tempat wudhu dengan kran air untuk membuktikan cara kerja kincir air. Lapangan olah raga untuk mengamati, melakukan bagaimana kerja kincir angin. Perpustakaan, kantin, sampai kamar mandi semua dioptimalkan penggunaannya oleh guru yang mengajar untuk penerapan pendekatan saintifik.

Segala daya upaya diusahakan oleh Kepala sekolah dan guru di madrasah ini. Guru berusaha memanfaatkan muatan lokal yang ada di

masyarakat. Bahkan lagu –lagu qasidah maupun sholawatan digubah syairnya oleh guru menjadi lagu keseharian siswa dalam belajar. Syairnya diganti dengan materi pelajaran. Lagu-lagu dalam irama qasidah yang sering dilantunkan oleh kelompok-kelompok “*berjanjen*” atau *Al-Berjanji*, syairnya digubah dengan materi energi, gelombang, dan lainnya. Lagu-lagu tersebut dinyanyikan dengan kompak dan merdu oleh siswa, sehingga siswa belajar sambil menyanyi. Siswa dengan sendirinya akan hafal materi pelajaran dengan bernyanyi berulang-ulang tersebut. Hal ini merupakan suatu ide serta langkah kreatif, inovatif, dan unik yang tidak dimiliki oleh sekolah lain di banyak tempat. Guru tidak banyak verbalisme dan siswa menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam kegiatan pembelajaran. Ada keunikan tersendiri dengan pengintegrasian antara kearifan lokal (irama lagu-lagu Al Berjanji) dengan materi pembelajaran IPA ini. Irama ini merupakan tradisi yang ada di kalangan Nahdliyin dibawa masuk dalam pembelajaran IPA yang ternyata dapat terintegrasi dengan baik dan menarik.

Implementasi penerapan pendekatan saintifik di MI Mangunsari dapat dikatakan cukup efektif baik untuk guru maupun siswa. Mulai dari tahap mengamati (M1), guru bersama siswa melakukan pengamatan melalui pemanfaatan indra dan memadukannya dengan kearifan lokal berupa sholawat nabi. Tahap menanya (M2) guru membimbing siswa untuk mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari. Pada tahap melakukan atau mencoba (M3), guru bersama siswa berusaha melakukan praktik tentang materi yang ada dalam tema pembelajaran IPA. Guru merasa senang, tidak perlu repot menerangkan kepada siswa, sehingga dapat menghemat energi. Kegiatan pada tahap mengasosiasi atau menghubungkan (M4) guru bersama siswa mencoba membuat hubungan antar peristiwa satu dengan lainnya, dicari kaitannya dan lainnya. Akhirnya pada tahap mengkomunikasikan siswa dianjurkan untuk mempresentasikan hasil yang telah diperoleh selama pembelajaran baik secara tertulis maupun lisan di hadapan siswa lainnya.

Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran IPA berbasis muatan lokal di MI Mangunsari sudah terlaksana dengan baik. Adanya sinergi antara pembelajaran IPA dengan muatan lokal, menyuguhkan suasana pembelajaran yang berbeda. Terdapat keunikan yang mengesankan sehingga mampu menambah semangat peserta didik dalam belajar. Di samping itu dinamika kelas perlahan bergerak dari tahap satu ke tahap berikutnya, ikut menyumbangkan gairah peserta didik untuk mencari tahu proses ilmiah yang terjadi dalam kehidupan di alam sekitar. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan. Siswa merasa senang dan semangat untuk terus belajar. Jadi penerapan muatan lokal dalam pembelajaran dapat membentuk karakter positif siswa (sikap ilmiah) dalam belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian Subali, et. al (2015).

Namun demikian dalam proses pembelajaran tentu tidak luput dari kendala yang ada. Kendala penerapan muatan lokal dalam pembelajaran IPA

adalah masih terbatasnya materi muatan lokal yang digunakan. Perlu dikembangkan penerapan muatan lokal secara lebih komprehensif.

## SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah: (1) Implementasi pendekatan saintifik dalam pembelajaran IPA berbasis muatan lokal di MI Mangunsari Kota Salatiga Tahun Ajaran 2017/2018 berjalan baik. (2) Karakteristik pendekatan saintifik dalam pembelajaran IPA berbasis muatan lokal di MI Mangunsari adalah menerapkan lagu-lagu qasidah dalam Al-Berjanji yang diintegrasikan dengan materi pembelajaran IPA. Hal ini menjadi keunikan dan keunggulan dari MI Mangunsari. (3) Kendala penerapan muatan lokal dalam pembelajaran IPA adalah masih terbatasnya materi muatan lokal yang digunakan. Perlu dikembangkan penerapan muatan lokal secara lebih komprehensif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Carin, A.A. & Sund. (1990). *Teaching science through discovery*. New York: Merrill Publishing Company.
- Glasgow, N. A, Cheyne, M.. & Yerrick, R. K. (2010). *What Successful Science Teachers Do 75 Research-Based Strategies*. California. Corwin A Sage Company.
- Kemendikbud, 2013b. (2012). *Kurikulum 2013 Kompetensi Dasar Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Madrasah Tsanawiyah (MTs)*. Diunduh pada tanggal 3 Juni 2012 dari <http://www.kemdiknas.go.id/kemdikbud/kurikulum-2013>
- Marjan (2014). Pengaruh Pembelajaran Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar Biologi dan Keterampilan Proses Sains Siswa MA Mu'allimat NW Pancor Selong Kabupaten Lombok Timur Nusa Tenggara Barat. *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi IPA*. Volume 4 Tahun 2014.
- Milles, B.M. & Huberman, A.M. (1994). *Qualitative data analysis*. Beverly Hills: sage Publication.
- Nasir, M. (2013). Pengembangan Kurikulum Muatan Lokal dalam Konteks Pendidikan Islam di Madrasah. *Hunaiifa Jurnal.Studia Islamika*. Vol 10. No.1. Tahun 2013.
- Nurhasanah, N.S. 2014. Penerapan Pendekatan Inkuiri dalam Pembelajaran IPA Topik Cahaya untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa. Thesis: tidak diterbitkan. Bandung. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Pamungkas, A., Bambang. S., Suharto, L. (2017). Implementasi Model Pembelajaran IPA Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*. 3 (2), 118-126.
- Subali, B., Sopyan, A., & Ellianawati, E. (2015). Developing local wisdom based science learning design to establish positive character in elementary school. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 11(1), 1–7.

# EFEKTIVITAS STRATEGI PETA KONSEP DENGAN MEDIA PAPAN NUSANTARA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PKN DI MI/SD

Ahmad Arifuddin<sup>1)</sup> Moh. Masnun<sup>2)</sup> Eulis Sofia Lajuba<sup>3)</sup>

\*Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,  
IAIN Syekh Nurjati Cirebon

[arief.udien4@gmail.com](mailto:arief.udien4@gmail.com)<sup>1)</sup> [mohmasnun10@gmail.com](mailto:mohmasnun10@gmail.com)<sup>2)</sup> [eulissofia95@gmail.com](mailto:eulissofia95@gmail.com)<sup>3)</sup>

**Abstract.** This study aims to: 1) describe students' responses to the implementation of concept map strategy with nusantara board media on Civics learning; 2) describe student learning outcomes in Civics learning; 3) to know the effectiveness of the implementation of concept map strategy with nusantara board media on student learning outcomes on learning Civics. This research is a quantitative research using posttest-only control design. The population in this study is all students of the class III MI Al Washliyah which amounted to 92 students. Meanwhile, the sample in this study is the students of the class III B, which amounted to 28 students and students of the class III C which amounted to 30 students. Determination of this sample using purposive sampling technique. Data collection techniques used questionnaires, tests, and documentation. The data were analyzed using percentage test of questionnaire score and independent sample t test. The results showed that students' responses to the implementation of concept map strategy with nusantara board media were strong, ie 79%. Meanwhile, the average value of the experimental class is 85.67 greater than the control class average, which is 72.67. Based on the results of independent t test results obtained that the significance value of  $0.00 < 0.05$  then  $H_0$  rejected, meaning there is a significant difference between the experimental class with the control class. So it can be concluded that the implementation of concept map strategy with the nusantara board media effective improve student learning outcomes on learning Civics in Class III MI Al Washliyah Perbutulan Cirebon.

**Keywords:** *Concept Map, Nusantara Board, Learning Outcomes*

## PENDAHULUAN

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu muatan pelajaran yang dimaksudkan untuk menyiapkan siswa dalam mengembangkan kecintaan, kesetiaan, dan keberanian untuk berkorban membela bangsa dan tanah air Indonesia. Sehingga jelas bahwa PKn mempunyai peranan penting dalam menumbuhkan rasa kecintaan terhadap tanah air dan bangsa bagi siswa di SD/MI. Hal ini sejalan dengan pendapat (Winarno, 2014) yang mengungkapkan bahwa PKn dimaksudkan untuk membentuk siswa menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Di samping itu, PKn juga dimaksudkan untuk membentuk karakter siswa, sehingga siswa tidak hanya cerdas secara kognitif, tetapi juga bijak dalam bersikap.

Menurut penelitian yang telah dilakukan oleh Andika, Wiyasa, & ASri (2015) mengungkapkan bahwa PKn merupakan muatan pelajaran yang kurang diminati oleh siswa. Hal ini dikarenakan materi PKn hanya sebatas konsep belaka yang hanya menjadi hafalan bagi siswa tanpa diikuti dengan praktik pelaksanaannya. Sehingga siswa merasa bosan dan jenuh dalam mengikuti



pelajaran PKn. Penelitian yang senada juga telah dilakukan oleh Wiratningsih, Kristiantari, & Suara (2014) yang mengungkapkan bahwa proses pembelajaran PKn yang dilakukan oleh guru masih menggunakan pembelajaran konvensional yakni dengan strategi ceramah, sehingga proses pembelajaran menjadi monoton dan siswa menjadi pasif. Siswa hanya mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru tanpa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga siswa menjadi bosan, jenuh, dan tidak antusias dalam mengikuti proses pembelajaran PKn. Hal ini tentu akan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan wali kelas III MI Al Washliyah Perbutulan yang dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 13 Desember 2016 mengatakan bahwa proses pembelajaran PKn yang dilaksanakan di MI Al Washliyah Perbutulan masih berorientasi pada buku teks semata (*text book oriented*), sehingga terkesan bahwa pembelajaran PKn ini hanya terdiri dari materi hafalan saja. Di samping itu, pembelajaran yang berlangsung di kelas juga cenderung bersifat konvensional, karena guru kurang variasi dalam menyampaikan materi PKn kepada siswa, sehingga siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Akibatnya siswa mengalami kesulitan untuk memahami materi pelajaran PKn yang disampaikan oleh guru. Selain itu, siswa juga tidak dapat mengembangkan kemampuan untuk berinteraksi dengan sesamanya sebagai latihan hidup di masyarakat, karena proses pembelajaran berlangsung satu arah.

Hal senada juga dikatakan oleh (Trianto, 2012) bahwa peta konsep menggunakan pengingat-ingat visual dan sensorik dalam suatu pola dari ide-ide yang berkaitan untuk belajar, mengorganisasikan, dan merencanakan. Strategi peta konsep dapat membangkitkan ide-ide orisinal dan memicu ingatan dengan mudah, jauh lebih mudah daripada pencatatan tradisional. Strategi peta konsep juga dapat diartikan sebagai suatu gambaran skematis untuk mempresentasikan suatu rangkaian konsep yang berkaitan antar konsep-konsep. Konsep-konsep di sini adalah konsep yang mempunyai hubungan secara langsung yang ditunjukkan dengan sebuah skema yang disertai garis penghubung atau anak panah sehingga terlihat jelas hubungan antara konsep-konsep tersebut. Hal ini sesuai dengan pendapat Dahar (2011) yang mengatakan bahwa peta konsep dikembangkan untuk menggali ke dalam struktur kognitif siswa.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Annisah (2014), Marny (2014), Fatmasari (2016), dan Zunaidah dan Mukmin (2017) mengungkapkan bahwa penerapan strategi peta konsep tersebut dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang dipelajarinya. Strategi peta konsep ini juga cocok diterapkan dalam pembelajaran karena siswa dapat menyederhanakan materi yang panjang dengan menggunakan warna, garis, gambar dan simbol-simbol tertentu yang mempermudah pemahaman siswa, sehingga siswa lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, penerapan strategi peta konsep tersebut juga dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.

Sementara itu, media papan nusantara merupakan sebuah media pembelajaran hasil kreasi peneliti di mana termasuk ke dalam media visual yang tidak diproyeksikan. Media ini berupa gambar karena media papan nusantara memiliki karakteristik seperti pesan visualnya berupa gambar, penyaluran pesannya visual verbal dan bentuk bendanya berupa bentuk asli yang tidak dimodifikasi (Arsyad, 2013). Pembuatan media papan nusantara ini cukup sederhana, yakni dengan memanfaatkan barang-barang yang ada dan biaya yang relatif murah. Media ini dibuat dengan menyesuaikan dengan tema yang akan dibahas yaitu keanekaragaman budaya Indonesia yang mencakup berbagai macam pakaian, senjata tradisional, rumah adat dan tarian khas daerah yang ada di Indonesia. Dengan menggunakan media papan nusantara tersebut, maka siswa akan mengetahui berbagai macam pakaian, senjata tradisional, rumah adat dan tarian khas daerah yang ada di Indonesia. Selain itu, papan nusantara juga akan memicu ketertarikan siswa sehingga siswa lebih termotivasi untuk mempelajari keanekaragaman budaya yang ada di Indonesia.

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mendeskripsikan respon siswa terhadap penerapan strategi peta konsep dengan media papan nusantara pada pembelajaran PKn; 2) mendeskripsikan hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi peta konsep dengan media papan nusantara pada pembelajaran PKn; 3) mengetahui efektivitas penerapan strategi peta konsep dengan media papan nusantara terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *posttest only control design*. Desain penelitian ini menempatkan subyek penelitian ke dalam dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelompok pertama (kelas eksperimen) diberi perlakuan (X), yakni penerapan strategi peta konsep dengan media papan nusantara dan kelompok kedua (kelas kontrol) tidak diberi perlakuan (strategi ceramah/konvensional). Setelah proses pembelajaran selesai dilakukan, untuk mengetahui hasil belajar siswa dilakukan *posttest* di kedua kelas sampel dengan menggunakan soal evaluasi yang sama. Dari hasil skor *posttest* kedua kelas sampel dilakukan uji perbedaan rata-rata atau uji t pihak kanan dari skor pencapaian tersebut untuk mengetahui apakah perbedaan skor pencapaian pada kedua kelas sampel itu signifikan atau tidak secara statistik.

Penelitian ini dilakukan di MI Al Washliyah Perbutulan Kabupaten Cirebon pada bulan Desember 2016 s/d Februari 2017. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III MI Al Washliyah Perbutulan yang berjumlah 92 siswa. Sementara itu, sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas III B yang berjumlah 28 siswa dan siswa kelas III C yang berjumlah 30 siswa. Penentuan sampel ini menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel dilakukan karena adanya pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2015).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan (1) angket. Angket merupakan alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara

memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisien apabila peneliti mengetahui pasti variabel yang akan diukur dan mengetahui apa yang bisa diharapkan dari responden (Iskandar, 2008). Peneliti menggunakan angket berupa pernyataan (*statement*) tertulis yang disusun dengan menyediakan jawabannya, sehingga responden hanya memberi tanda saja jawaban mana yang dipilih. Angket ini digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran PKn menggunakan strategi peta konsep dengan media papan nusantara. Bentuk angket ini menggunakan skala Likert yang dimaksudkan untuk jawaban yang bersifat jelas (Sangat Setuju / Setuju / Netral / Tidak Setuju / Sangat Tidak Setuju); (2) tes. Tes ini dilakukan untuk memperoleh data nilai hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn materi keanekaragaman Indonesia setelah mendapat perlakuan, yakni menggunakan strategi peta konsep dengan media papan nusantara pada kelas eksperimen dan metode konvensional pada kelas kontrol; (3) dokumentasi. Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar, foto-foto, maupun elektronik (Sukmadinata, 2009). Teknik dokumentasi dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi tentang nama siswa, jumlah siswa, hasil belajar siswa pada materi sebelumnya, dan dokumen-dokumen penting lainnya.

Sementara itu, teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah rumus prosentase skor angket dan uji independent t tes. Rumus prosentase skor angket ini menurut Arikunto (2011) menggunakan kriteria sangat lemah (skor 0%-20%), lemah (21%-40%), cukup (41%-60%), kuat (61%-80%), dan sangat kuat (81%-100%). Sedangkan uji independent t tes digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Apabila nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol dengan dibuktikan nilai signifikansinya <5%, maka artinya strategi peta konsep dengan media papan nusantara efektif meningkatkan hasil belajar PKn pada materi keanekaragaman budaya Indonesia.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Respon Siswa Terhadap Penerapan Strategi Peta Konsep dengan Media Papan Nusantara Pada Pembelajaran PKn di MI/SD**

Adapun hasil rekapitulasi angket respon siswa terhadap penerapan strategi peta konsep dengan media papan nusantara dapat disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Skor Angket

|                    | STS |    | TS |    | N  |    | S   |      | SS  |     | Jumlah |      |
|--------------------|-----|----|----|----|----|----|-----|------|-----|-----|--------|------|
|                    | F   | S  | F  | S  | F  | S  | F   | S    | F   | S   | F      | S    |
| Jumlah Skor Angket | 20  | 20 | 47 | 94 | 21 | 63 | 316 | 1264 | 156 | 780 | 560    | 2221 |

Berdasarkan tabel 1 di atas menunjukkan bahwa dari 28 responden dengan jumlah item angket sebanyak 20, diperoleh skor total sebesar 2221. Sementara itu, skor ideal untuk data respon siswa tersebut adalah 20 item x 28 responden x 5 (skor tertinggi tiap item) = 2800. Maka prosentase pencapaian skor respon siswa adalah:

$$\frac{2221}{2800} \times 100\% = 79\%$$

Skor tersebut tergolong pada kategori kuat yaitu berada di antara 61% - 80%.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disajikan pada tabel 1 di atas menunjukkan bahwa dari 28 responden dengan jumlah item angket sebanyak 20 untuk respon siswa terhadap penerapan strategi peta konsep dengan media papan nusantara pada pembelajaran PKn diperoleh skor total hasil penyebaran angket respon siswa sebesar 2221. Sementara itu, skor ideal untuk variabel tersebut adalah sebesar 2800. Sehingga diperoleh presentase pencapaian skor respon siswa adalah sebesar 79%. Skor tersebut tergolong pada kategori kuat yaitu berada di antara 61% - 80. Jadi dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap penerapan strategi peta konsep dengan media papan nusantara pada pembelajaran PKn adalah kuat, yakni sebesar 79%.

### Hasil Belajar pada Pembelajaran PKn di Kelas III MI Al Washliyah

Adapun hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa

| Hasil Belajar    | N  | Minimum | Maximum | Sum  | Mean  | Std. Deviation | Variance |
|------------------|----|---------|---------|------|-------|----------------|----------|
| Kelas Eksperimen | 28 | 70      | 100     | 2400 | 85.71 | 7.783          | 60.582   |
| Kelas Kontrol    | 30 | 55      | 90      | 2180 | 72.67 | 8.277          | 68.506   |

Tabel 2 di atas menunjukkan bahwa nilai posttest kelas eksperimen dari 28 siswa diperoleh nilai minimum sebesar 70 dan nilai maksimum sebesar 100. Dan rata-rata nilai posttest pada kelas eksperimen sebesar 85,71. Sementara itu, nilai posttest kelas kontrol dari 30 siswa diperoleh bahwa nilai minimum sebesar 55 dan nilai maksimum sebesar 90. Sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 72,67. Ini berarti bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 85,67 lebih besar dari pada nilai rata-rata kelas kontrol, yakni sebesar 72,67.

Selanjutnya, untuk mengetahui apakah kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol maka harus dilakukan uji banding. Sebelum melakukan uji banding maka harus terpenuhi terlebih dahulu asumsi normalitas dan homogenitas data hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol (Arifuddin, 2017). Dari uji normalitas menggunakan bantuan SPSS diperoleh hasil sebagaimana pada tabel berikut:

Tabel 3 Uji Normalitas

| Tests of Normality |            |                                 |    |      |              |    |      |
|--------------------|------------|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
|                    | Faktor     | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |      | Shapiro-Wilk |    |      |
|                    |            | Statistic                       | Df | Sig. | Statistic    | df | Sig. |
| Hasil Posttest     | Eksperimen | .144                            | 28 | .145 | .958         | 28 | .316 |
|                    | Kontrol    | .178                            | 30 | .017 | .963         | 30 | .368 |

Dari tabel 3 di atas, terlihat bahwa pada kolom *Shapiro-Wilk* nilai *signifikansinya* sebesar 0,316 (31,6%) dan 0,368 (36,8%), maka  $H_0$  diterima karena nilai *signifikansinya* lebih dari 5%. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Setelah asumsi normalitas terpenuhi, maka prasyarat selanjutnya adalah asumsi homogenitas. Untuk melihat asumsi homogenitas, maka perhatikan tabel 4 berikut:

Tabel 4. Independent Samples Test

|                |                             | Levene's Test for Equality of Variances |      | t-test for Equality of Means |        | 95% Confidence Interval of the Difference |                 |                       |       |        |
|----------------|-----------------------------|---|------|------------------------------|--------|---|-----------------|-----------------------|-------|--------|
|                |                             | F                                       | Sig. | T                            | Df     | Sig. (2-tailed)                           | Mean Difference | Std. Error Difference | Lower | Upper  |
| Hasil Posttest | Equal variances assumed     | .118                                    | .733 | 6.174                        | 56     | .000                                      | 13.048          | 2.113                 | 8.814 | 17.281 |
|                | Equal variances not assumed |   |      | 6.187                        | 55.996 | .000                                      | 13.048          | 2.109                 | 8.823 | 17.272 |

Dari tabel 4 di atas terlihat bahwa nilai *Signifikan* pada kolom *Levene's Test for quality of Variance* sebesar 0,733 atau sama dengan 73,3%. Ini berarti  $73,3\% > 5\%$ , maka kedua kelas mempunyai varians sama atau kedua kelas homogen.

Setelah asumsi normalitas dan homogenitas terpenuhi, kita dapat melakukan uji banding. Adapun hipotesis yang akan diuji adalah:

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$  (rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol sama)

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$  (rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda)

Dengan melihat *equal variance assumed* ternyata sig (2-tailed)  $0,00 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen yaitu kelas yang menerapkan strategi peta konsep dengan media papan nusantara dengan kelas kontrol yaitu kelas dengan pembelajaran konvensional.

Untuk mengetahui kelas mana yang mempunyai nilai rata-rata yang lebih

tinggi, kita gunakan analisis *Group Statistik* yang hasilnya dapat dilihat pada Tabel 5 berikut:

Tabel 5. Uji Banding Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

| Group Statistics |            |    |       |                |                 |
|------------------|------------|----|-------|----------------|-----------------|
|                  | Kelas      | N  | Mean  | Std. Deviation | Std. Error Mean |
| Hasil belajar    | Eksperimen | 28 | 85.71 | 7.783          | 1.471           |
|                  | Kontrol    | 30 | 72.67 | 8.277          | 1.511           |

Dari Tabel 5 di atas menunjukkan bahwa rata-rata kelas eksperimen sebesar 85,71 dengan standar deviasi 7,783 lebih besar dari rata-rata kelas kontrol sebesar 72,67 dengan standar deviasi 8,277. Ini berarti bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih baik dari hasil belajar kelas kontrol. Sehingga penerapan strategi peta konsep dengan media papan nusantara efektif mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn di Kelas III MI Al Washliyah Perbutulan Cirebon.

Berdasarkan uraian hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa respon siswa terhadap penerapan strategi peta konsep dengan media papan nusantara pada pembelajaran PKn adalah kuat, yakni sebesar 79%. Kuatnya respon siswa terhadap penerapan strategi peta konsep dengan media papan nusantara pada pembelajaran PKn tersebut menurut penelitian yang dilakukan oleh (Annisah, 2014) karena dengan menggunakan strategi peta konsep siswa dapat menyederhanakan materi yang panjang dengan menggunakan warna, garis, gambar dan simbol-simbol tertentu yang mempermudah pemahaman siswa, sehingga siswa lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, menurut penelitian yang dilakukan oleh (Marny, 2014) mengungkapkan bahwa penerapan strategi peta konsep tersebut juga dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, sehingga siswa tidak bosan dan jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran.

Sementara itu, penerapan strategi peta konsep dengan media papan nusantara efektif mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn. Hal ini dikarenakan strategi peta konsep memiliki banyak kelebihan, diantaranya yaitu sebagai sarana untuk membiasakan otak berfikir kritis dan terkonsep dalam segala hal, dapat digunakan sebagai pengganti ringkasan yang lebih praktis dan fleksibel, dapat mempermudah mengingat materi-materi yang sudah dipelajari, dapat mempermudah pemahaman siswa dan guru dan menyatukan persepsi yang sama, dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam menentukan konsep, serta dapat membantu memfasilitasi hubungan yang lebih sepadan antara guru dan siswa (Trianto, 2012).

Selain itu, strategi peta konsep juga dapat membantu guru dalam mengembangkan materi pelajaran melalui bagan konsep, sehingga siswa lebih tertarik dalam belajar. Melalui bagan konsep siswa juga dapat lebih cepat dalam memahami materi yang disajikan oleh guru. Di samping itu, strategi peta konsep dapat memberikan suatu proses pembelajaran yang lebih bermakna kepada siswa, sehingga siswa mampu memahami berbagai konsep-konsep dalam pembelajaran di kelas. Dengan bantuan media papan nusantara juga dapat

memberikan informasi mengenai berbagai macam keragaman di Indonesia dengan visual gambar dan menambah rasa ingin tahu siswa.

Hasil penelitian ini juga diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Andika, Wiyasa, & ASri, 2015), (Wiratningsih, Kristiantari, & Suara, 2014), (Koriagung, Wiyasa, & Asri, 2015) dan (Qondias, Anu, & Niftalia, 2016) yang mengungkapkan bahwa penerapan strategi peta konsep mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada Pembelajaran Pkn.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan di atas dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap penerapan strategi peta konsep dengan media papan nusantara pada pembelajaran PKn di Kelas III MI Al Washliyah Perbutulan adalah kuat, yakni sebesar 79% karena berada diantara rentang 61%-80%. Sementara itu, rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebesar 85,71 lebih besar dari rata-rata hasil belajar kelas kontrol sebesar 72,67. Ini berarti bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih baik dari hasil belajar kelas kontrol. Sehingga penerapan strategi peta konsep dengan media papan nusantara efektif mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn di Kelas III MI Al Washliyah Perbutulan Cirebon. Oleh karena itu peneliti menyarankan agar strategi peta konsep ini kiranya perlu diterapkan dalam proses pembelajaran PKn khususnya materi keanekaragaman budaya Indonesia sehingga proses pembelajaran lebih aktif, menarik dan bermakna.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andika, I. R., Wiyasa, I. N., & ASri, I. A. (2015). Penerapan Mind Mapping dalam Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn dan Pengetahuan Metakognitif Tema Cita-citaku pada Siswa Kelas IVA SD Negeri 1 Tonja. *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1), t.h.
- Annisah, S. (2014). Penerapan Metode Mind Map dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa. *Jurnal Tarbiyah*, 21(1), 223-242.
- Arifuddin, A. (2017). Efektivitas Model Quantum Teaching dengan Pendekatan Realistik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Bangun Ruang. *JMIE: Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*, 1(2), 217-226.
- Arikunto, S. (2011). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dahar, R. W. (2011). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Erlangga.
- Fatmasari, Y. M. (2016). Peningkatan Kreativitas Belajar IPS Melalui Metode Mind Map Siswa Kelas V SD Negeri Jeruksari. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 5(34), 3.270-3.280.
- Iskandar. (2008). *Metodologi Penelitian Pendidikan dan sosial (kualitatif dan kuantitatif)*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Koriagung, P. C., Wiyasa, I. N., & Asri, I. S. (2015). Penerapan Mind Mapping dalam Pendekatan Sainfitik untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn dan

- Pengetahuan Faktual pada Tema Cita-citaku Siswa Kelas IV B SD Negeri 5 Tonja. *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1), t.h.
- Marny, J. (2014). Peningkatan Aktivitas Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Peta Konsep Pohon Jaringan Pembelajaran PKn SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(6), t.h.
- Qondias, D., Anu, E. L., & Niftalia, I. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Mind Mapping SD Kabupaten Ngada Flores. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(2), 176-182.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Alfa Beta.
- Sukmadinata, N. S. (2009). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja.
- Suryani, N., & Agung, L. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak.
- Trianto. (2012). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Winarno. (2014). *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan; Isi, Strategi, dan Penilaian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wiratningsih, P. A., Kristiantari, M. R., & Suara, I. M. (2014). Pengaruh Student Facilitator and Explaining Berbantuan Peta Konsep Terhadap Hasil Belajar PKn Kelas V SD Gugus I Gusti Ngurah Rai. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1), t.h.
- Zunaidah, F. N., & Mukmin, B. A. (2017). Pembelajaran Menggunakan Mind Mapping Berbasis Lesson Study dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman dan Hasil Belajar Konsep Dasar IPA 2. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4(2), 227-234.



# CULTIVATING TRADITIONAL GAMES BANJAR IN SCHOOL

Makherus Sholeh

Faculty of Tarbiyah and Teacher Training UIN Antasari Banjarmasin

Email: [Makherus@uin-antasari.ac.id](mailto:Makherus@uin-antasari.ac.id)

**Abstract.** The objectives of the study were to describe: 1) various Banjar's traditional games implemented in schools 2) Benefits of Banjar's traditional games, 3) Strategy to cultivate Banjar's traditional games at school. This study used descriptive-qualitative method and the research is done in SDN Mekar 9 Banjarmasin. The subjects of this study were 5 people consisting of principal, teachers, staff and 2 students. The data collection techniques used are 1) Observation, 2) Interview, and 3) Documentation. The process of data analysis using Miles Huberman consisting of four stages in analyzing data, namely: 1) Data collection, 2) Data reduction, 3) Data exposure and 4) Conclusion. Banjar's Traditional games are cultivated *bacucuk bimbi*, *babasisnan*, *ba-nupanan*, *badaku*, *ampar ampar pisang*, *badamprak*, *jump rope* and *bakujur*. Benefits of traditional games of the banjar, among others, can be classified on moral development of religion, social emotional, cognitive and physical motor. While the strategy to cultivate Banjar's traditional games at school through 4 stages, namely. (1) structural approach, (2) formal approach, (3) mechanical approach, (4) organic approach.

**Keywords:** *Cultivating, Traditional Games Banjar, School Culture*

## PENDAHULUAN

Pendidikan pada tingkatan sekolah mengarah pada pembentukan budaya sekolah yang melandasi nilai-nilai perilaku, tradisi, kebiasaan keseharian, dan simbol-simbol yang dipraktikkan oleh semua warga sekolah, dan masyarakat sekitar sekolah. Budaya sekolah merupakan ciri khas, karakter atau watak, dan citra sekolah tersebut di mata masyarakat luas.

Pada zaman distruption ini telah terjadi perubahan cepat sehingga perubahan ini akan menyebabkan pergeseran nilai-nilai budaya tersebut. Seiring berkembangnya teknologi yang semakin pesat, permainan tradisional bersifat edukatif yang dapat membentuk karakter positif sudah mulai terpinggirkan oleh permainan modern, seperti permainan video game, play station, game online berbagai permainan yang tersedia di komputer, handphone maupun laptop (Fauziah, 2015) Permainan ini memiliki kesan sebagai permainan modern karena dimainkan menggunakan peralatan yang canggih dengan teknologi yang mutakhir, yang sangat berbeda jika dibandingkan dengan permainan anak tradisional.

Permainan *video game* dan *game online* memang menghibur, tetapi bisa membuat kecanduan karena terdapat unsur *thrill* dan suasana tegang. Para peneliti berpendapat *video game* dan *game online* memiliki daya tarik yang lebih kuat dibandingkan tontonan TV pada anak-anak. Karena jauh lebih hidup dan bersifat interaktif. Permainan tersebut memiliki target entah untuk menjatuhkan atau mematikan lawan. Salah satu jenis game yang banyak dimainkan *MMORPG* (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*): *Ragnarok*, *Seal*; *MMORTS* (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*): *WarCraft*, *Dota 2*; *MMOFPS*

*(Massively Multiplayer Online First Person Shooter): CounterStrike, Rising Force, and Perfect Wars; dan MMOSG (Massively Multiplayer Online Social Game).*

Sekarang ini baik anak-anak maupun dewasa lebih cenderung memainkan permainan yang berbasis online yang memiliki kecenderungan untuk membatasi diri dalam pergaulan dengan orang lain sehingga dapat membentuk karakter negatif. Kesan modern pada permainan digital tidak hanya melekat pada peralatan yang digunakan saat bermain, tetapi juga bagaimana cara memainkannya. Permainan digital dimainkan di dalam ruangan yang nyaman karena pada umumnya ber-AC, misalnya di tempat bermain seperti *timezone* atau di warnet. Banyak sekali kasus yang terjadi ketika anak sudah kecanduan bermain game online, salah satunya kasusnya yang termuat di berita online adalah anak mencuri motor (detikNews, 21 Januari 2013), anak menjadi buta karena kecanduan game online (TribunWowo, 5 Oktober 2017), meninggal dunia saat bermain game online (okezone, 9 Agustus 2016) dan melakukan pembunuhan akibat video game (liputan6, 6 Agustus 2015)

Berbeda dengan permainan tradisional yang biasanya dimainkan di tempat terbuka atau di halaman, terkadang saat bermain permainan tradisional anak kepanasan apabila dimainkan pada waktu siang ketika matahari masih terik. Saat bermain, anak-anak bebas untuk berlari-larian, melompat-lompat, atau melempar sehingga kadang bajunya basah karena keringat.

Permainan tradisional merupakan hasil dari proses kebudayaan manusia pada zaman dahulu yang masih kental dengan nilai-nilai kearifan lokal. Meskipun sudah sangat tua, ternyata permainan tradisional memiliki peran edukasi yang baik bagi proses belajar seorang individu, terutama anak-anak. Dikatakan demikian, karena secara alamiah permainan tradisional mampu menstimulasi berbagai aspek-aspek perkembangan anak yaitu: motorik, kognitif, emosi, bahasa, sosial, spiritual, ekologis, dan nilai-nilai/moral (Misbach, 2006).

Berbagai macam permainan tradisional di banjar antara lain Bacucuk Bimbi, Badaku, Bahasinan, Baütingan, Badamprak, Basimban, Batungkau, Bauupauan dll, yang biasa dilakukan pada pagi atau sore hari. Arikunto (dalam Halim, 2014: 1) mengungkapkan bahwa dalam permainan tradisional anak terkandung nilai-nilai pendidikan yang tidak secara langsung terlihat nyata, tetapi terlindung dalam sebuah lambang dan nilai-nilai tersebut berdimensi banyak antara lain rasa kebersamaan, kejujuran, kedisiplinan, sopan santun, gotong royong, dan aspek-aspek kepribadian lainnya

Permainan tradisional banjar merupakan bentuk ekspresi dan apresiasi dari tradisi masyarakat banjar dalam menciptakan situasi serta kegiatan yang gembira dan menyenangkan. Melalui permainan tradisional banjar, baik orang dewasa maupun anak-anak dapat berkumpul, berinteraksi dan berekspresi, baik secara fisik, mental serta emosi. Permainan tradisional banjar merupakan salah satu aset budaya yang wajib kita lestarikan karena mempunyai ciri khas kebudayaan suatu bangsa yang diharapkan bisa membangun karakter anak. Fokus penelitiann ini untuk medeskripsikan: 1) macam-macam permainan tradisional banjar yang diterapkan di sekolah 2) Manfaat Permainan Tradisional Banjar, 3) Strategi Membudayakan Permainan Tradisional Banjar Disekolah.

## TINJAUAN PUSTAKA

### Budaya Sekolah

Istilah “Budaya” mula-mula datang dari disiplin ilmu Antropologi Sosial. Apa yang tercakup dalam definisi budaya sangatlah luas. Menurut Muhaimin (1993: 35) Istilah budaya dapat diartikan sebagai totalitas pola perilaku, kesenian kepercayaan, kelembagaan, dan semua produk lain dari karya dan pemikiran manusia yang mencirikan kondisi suatu masyarakat atau penduduk yang ditransmisikan bersama.

Sedangkan dalam kamus besar bahasa Indonesia (1991: 149), budaya (*cultural*) diartikan sebagai pemikiran; adat istiadat; sesuatu yang sudah berkembang; sesuatu yang menjadi kebiasaan yang sukar untuk dirubah. Dalam pemakaian sehari-hari budaya biasanya disinonimkan dengan tradisi (*tradition*). Tradisi diartikan sebagai ide-ide umum, sikap dan kebiasaan dari masyarakat yang nampak dari perilaku sehari-hari yang menjadi kebiasaan dari kelompok dalam masyarakat tersebut

Sedangkan budaya organisasi sekolah menurut Pabundu Tika (2006: 3) adalah suatu pola asumsi dasar yang diciptakan, dikemukakan, atau dikembangkan oleh kelompok tertentu sebagai pembelajaran untuk mengatasi masalah adaptasi eksternal dan internal yang resmi dan baru sebagai cara yang baik, dan oleh karena itu diajarkan serta diwariskan kepada anggota baru sebagai cara yang tepat memahami memikirkan dan merasakan terkait dengan masalah tersebut.

Menurut Zamroni (2001: 148) Budaya merupakan pandangan hidup yang diakui bersama oleh suatu kelompok masyarakat yang mencakup cara berfikir, perilaku, sikap, nilai yang tercermin baik dalam wujud fisik maupun abstrak. Dalam praktiknya, hal demikian dapat terjadi secara sengaja maupun secara tidak sengaja, karena banyak faktor yang mempengaruhi timbulkan nilai-nilai, norma, sikap, dan berkembangnya perilaku di masyarakat. Lambat laun semua yang terjadi di komunitas masyarakat menjadi sesuatu yang dipahami bersama, dilakukan bersama, dan dianggap sebagai sesuatu yang baik untuk dilakukan dan dikembangkan di masyarakatnya. Hal demikian terjadi karena pengaruh pemikiran internal masyarakat setempat atau juga dapat dipengaruhi oleh nilai-nilai, normal, dan wujud budaya lainnya yang ada di luar masyarakat tersebut, baik yang dilihat, dirasakan, dan didengar secara langsung maupun secara tidak langsung.

### Permainan Tradisional

#### a. Bermain dan Permainan

Bermain Menurut Karl Gross (dalam Muthiah 2010: 97) mengatakan bahwa bermain dapat memperkuat isnting yang dibutuhkan anak guna kelangsungan hidupnya di masa depan. Bermain dianggap mengembangkan fungsi-fungsi yang tersembunyi dalam diri seseorang dan sebagai sarana latihan untuk mengelaborasi keterampilan yang diperlukan di saat dewasa.

Sedangkan menurut Vygotsky (dalam Tedjasaputra, 2001: 10) memandang bermain sebagai *self help tool*. Di mana bermain anak mendapatkan *scaffolding* baik untuk kontrol diri, penggunaan bahasa, daya ingat dan kerjasama dengan teman bermain.

Permainan tradisional anak-anak adalah salah satu *genre* atau bentuk *folklore* yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi. Oleh karena termasuk *folklore*, maka sifat atau ciri dari permainan tradisional anak sudah tua usianya, tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya dan dari mana asalnya. Biasanya disebarkan dari mulut ke mulut dan kadang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama. Jika dilihat dari akar katanya, permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan (James Danandjaja, 1987)

**b. Tahap Perkembangan Bermain dan Faktor yang mempengaruhi**

Menurut Parten (1932) (dalam Hasanah dan Hardiyanti, 2016: 9) ada enam tahapan perkembangan bermain pada anak yaitu:

- 1) *Unoccupied* atau bermain tidak tetap
- 2) *Solitary Play* atau bermain sendiri
- 3) *Onlooker Play* atau pengamat
- 4) *Parallel Play* atau bermain parallel
- 5) *Associative play* atau bermain dengan teman
- 6) *Cooperative or Organized Play* atau kerjasama dalam bermain atau dengan aturan

Pada dasarnya ke enam tahapan perkembangan bermain tersebut dialami oleh semua anak. Namun semua tahapan tersebut tidak lepas dari beberapa faktor yang turut memberikan pengaruh. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kegiatan bermain anak, yaitu: 1) Kesehatan, 2) Perkembangan Motorik, 3) Intelegensi, 4) Jenis Kelamin, 5) Lingkungan, 6) Status sosial ekonomi, 7) Jumlah waktu bebas, 8) Peralatan bermain.

**c. Klasifikasi Permainan Untuk Anak**

Ada banyak permainan yang dapat dikembangkan pada program pembelajaran anak. Terkait dengan ragam permainan tersebut, setiap ahli memiliki perbedaan dalam mengklasifikasikan ragam permainan untuk anak. Hal tersebut disebabkan perbedaan sudut pandang dalam meninjau atau melihat permainan tersebut. Menurut Hasanah dan Hardiyanti, (2016: 9) berikut klasifikasi permainan berdasarkan kategorinya:

- 1) Permainan berdasarkan perkembangan zaman
- 2) Permainan berdasarkan jumlah permainannya
- 3) Permainan berdasarkan aktifitas gerak anak
- 4) Permainan berdasarkan tempat memainkannya

**d. Manfaat dan Jenis Permainan Tradisional Banjar**

Permainan Tradisional dikenal mempunyai banyak manfaat yang hingga saat ini masih tetap dilestarikan keberadaannya. Menurut Hasanah dan Hardiyanti, (2016: 35) mafaat permainan tradisional untuk anak antara lan

- 1) Bermain untuk perkembangan aspek fisik motorik anak
- 2) Bermain untuk perkembangan aspek bahasa anak
- 3) Bermain untuk Perkembangan aspek sosial anak
- 4) Bermain untuk perkembangan aspek emosional anak
- 5) Bermain untuk perkembangan aspek moral anak
- 6) Bermain untuk perkembangan aspek kognitif anak
- 7) Bermain untuk perkembangan kreativitas anak
- 8) Bermain untuk perkembangan pengetahuan dan wawasan anak
- 9) Bermain untuk mengasah ketajaman pengindraan anak
- 10) Bermain sebagai media terapi
- 11) Bermain mengembangkan kecerdasan majemuk anak

**METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif-deskriptif. Tujuan penelitian ini adlaah untuk mendapatkan gambaran mendalam tentang membudayakan permainan tradisional banjar disekolah. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Karang Mekar 9 Kota Banjarmasin. Subjek penelitian ini adalah 5 orang terdiri dari Kepala Sekolah, Wakakurikulum, Guru dan 2 siswa. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah 1) Observasi, 2) Wawancara, dan 3) Dokumentasi. Proses analisis data menggunakan Miles Huberman (1992:20) yang terdiri dari empat tahapan dalam menganalisis data, yaitu: 1) Pengumpulan Data, 2) Reduksi Data, 3) Paparan Data dan 4) Penyimpulan. Adapun teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data kualitatif.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Macam-macam Permainan dan Manfaat Permainan Tradisional Banjar**

| NO | Nama Permainan | Perkembangan Moral keagamaan   | Perkembangan Sosial emosional  | Perkembangan Kognitif  | Perkembangan Fisik Motorik                          |
|----|----------------|--|--|--|---|
| 1. | Bacucuk Bimbi  | Anak diajarkan untuk tidak berbohong dan curang terhadap teman bermain | Anak belajar bersabar jika anak tersebut selalu menjadi anak yang ajak, mentaati peraturan, mengendalikan perasaan dan sportif | Anak-anak yang tidak ajak dilatih untuk merencanakan strategi agar kertas yang mereka genggam tidak mudah di tebak oleh pemain yang ajak | Melatih otot jarinya dengan kegiatan meremas kertas |

PD-PGMI Indonesia IAIN Palangkaraya

|    |                    |   |   |  |   |
|----|--------------------|---|---|--|---|
| 2. | Bahasinan          | Anak diajarkan menjadi anak yang jujur ketika menyetuh dan disetuh oleh anak yang main          | Bermain bahasinan anak belajar untuk saling bekerjasama, kompetitif dan sportif serta menghargai dan menjaga perasaan teman yang kalah dalam bermain      | Belajar mengatur strategi untuk mengecoh teman yang pasang. Memperhitungkan dan memprediksi apa yang terjadi atas strategi yang telah digunakan  | Melatih gerak dan keseimbangan tubuh ketika berlari dan berhenti mendadak, Berlatih menjadi lincah dan gesit  |
| 3. | Ba-upauan          | Anak akan belajar jujur dan tidak curang ketika mengikuti permainan ini                         | Melatih sportifitas. Melatih kegigihan dalam berupaya menemukan persembunyian teman   | Melatih anak untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Mengembangkan kemampuan dalam mengatur strategi, bagaimana mencari tempat persembunyian termasuk strategi untuk bisa upau | Melatih gerak fisik seperti berlari, khususnya ketika pemain ingin upau, menyetuhkan fisik dan keseimbangan tubuh   |
| 4. | Badaku             | Anak-anak diajarkan untuk jujur, dapat membedakan sikap baik dan buruk dilakukan ketika bermain | Anak belajar memiliki sikap yang gigih dalam bermain mengendalikan perasaan ketika menang dan kalah serta menghargai teman                                | Belajar berhitung, mengenal pola pembagian dan mengetahui perbedaan antara yang sedikit dengan yang lebih banyak   | Anak melatih motorik halus, yaitu mengkoordinasi mata dan tangan untuk membagikan biji dakuan kedalam lubang dakuan   |
| 5. | Ampar-ampar Pisang | Menghargai dan meyayangi teman  | Melatih kemampuan bersosialisasi dengan orang lain, memberikan rasa senang, semangat dan sikap positif dalam diri anak serta mematuhi peraturan permainan | Mengembangkan aspek perkembangan bahasa anak melalui nyanyian  | Walaupun permainan ini hanya duduk, tapi juga bisa mengembangkan fisik anak yaitu ketika anak sedang melipat kakinya dan sedang memegang-megang kaki temannya |
| 6. | Badamprak          | Anak akan belajar jujur, berbicara dan menyimak perkataan teman dengan bahasa                   | Permainan ini memberikan rasa senang pada anak, menimbulkan   | Membantu anak dalam memahami konsep membilang ketika sambil mengambil  | Menyhatkan fisik anak, terlebih membentuk otot-otot   |

|    |             |   |  |   |  |
|----|-------------|---|--|---|--|
|    |             | yang baik   | keceriaan yang bagus untuk perkembangan emosi anak. Anak belajar bersosialisasi dengan teman sebaya, tumbuh rasa percaya diri, menumbuhkan sikap koperatif dan sportif, menghargai teman | kerikil, anak bisa diajak sambil berhitung jumlah kerikil yang dipungut   | kakinya yang digunakan untuk berinting-inting, melatih keseimbangan anak, melatih konsentrasi mata dan tangan saat melemparkan undas agar tidak keluar garis |
| 7. | Lompat Tali | Anak akan belajar jujur, saling menghargai sesama teman   | Melatih keberanian dari anak untuk melakukan tindakan lompat tinggi, Melatih empati, kesabaran dan mentaati peraturan  | Anak menjadi terampil untuk berhitung secara sistematis dengan menyesuaikan jumlah yang telah ditentukan dalam aturan permainan ketika melakukan lompatan | Melatih anak menjadi cekatan, tangkas dan dinamis. Otot otot menjadi padat berisi serta kuat. Mengurangi obesitas pada anak                                  |
| 8. | Bakujur     | Melatih sikap jujur dalam diri anak karena bisa saja jika berniat curang ketika lawannya lengah | Melatih anak untuk belajar bersaing secara sportif, mengakui keunggulan teman, memupuk ketekunan dalam berjuang, gigih dan menjalin keakraban antar sesama pemain                        | Membuat anak berfikir kreatif untuk mengatur strategi menjadi pemenang dan juga mengatur strategi agar bisa menutup jalan lawan                           | -  |

### Strategi Membudayakan Permainan Tradisional Banjar Disekolah

Strategi pengembangan dalam mewujudkan membudayakan permainan tradisional disekolah dapat dilakukan melalui empat pendekatan yaitu: (1) pendekatan struktural, (2) pendekatan formal, (3) pendekatan mekanik, (4) pendekatan organik.



*Pertama*, pendekatan Struktural yaitu strategi kepala sekolah dalam mengembangkan dan mewujudkan budaya permainan tradisional banjar

disekolah sudah menjadi komitmen dan kebijakan pimpinan SDN Karang Mekar 9 Kota Banjarmasin yang sesuai dengan visi dan misi sekolah, sehingga lahirnya berbagai peraturan atau kebijakan yang mendukung terhadap lahirnya berbagai kegiatan pembudayaan permainan tradisional banjar di sekolah beserta berbagai sarana dan prasarana pendukungnya termasuk pada sisi pembiayaan. Jadi kepala SDN Karang Mekar 9 Kota Banjarmasin memiliki komitmen untuk membudayakan permainan tradisional banjar di lingkungan sekolah dengan merangkul stake holder internal sekolah maupun eksternal sekolah. Kemudian merumuskan dalam rapat komite sekolah untuk menentukan permainan apa saja yang di biasakan untuk menjadi budaya sekolah serta waktu pelaksanaannya. Permainan yang dijadikan budaya di sekolah yaitu bacucuk bimbi, bahasisnan, ba-u-upauan, badaku, ampar-ampar pisang, badamprak, lompat tali dan bakujur.

*Kedua*, pendekatan formal yaitu strategi dalam mengembangkan dan mewujudkan budaya permainan tradisional banjar disekolah dilakukan melalui pengoptimalan kegiatan belajar mengajar (KBM) di sekolah. Dengan demikian guru mempunyai peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah termasuk kegiatan ko-kurikuler. Salah satu kebijakan kepala sekolah adalah membuat mata pelajaran SPDP yang dilaksanakan di kelas rendah maupun kelas tinggi. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan tradisional banjar yang diintegrasikan dengan mata pelajaran yang akan di ajarkan.

*Ketiga*, pendekatan mekanik, yaitu strategi kepala sekolah dalam mengembangkan dan mewujudkan budaya permainan tradisional banjar disekolah didasari pemahaman bahwa kehidupan terdiri atas berbagai aspek yang sangat penting bagi semua orang, dan pendidikan dipandang sebagai penanaman dan pengembangan seperangkat nilai kehidupan, yang masing-masing bergerak dan berjalan menurut fungsinya. Pendekatan mekanik ini disekolah dapat diwujudkan dengan meningkatkan kuantitas dan kualitas kegiatan ekstrakurikuler berbasis kearifan lokal. Salah satunya mensinergikan permainan-permainan tradisional banjar dengan visi misi jurusan dan cita-cita untuk melestarikan permainan tradisional banjar dan membuat peserta didik untuk cinta dengan permainan tradisional daerahnya.

*Keempat*, pendekatan organik, yaitu penciptaan suasana budaya permianan tradisional banjar di sekolah yang disemangati oleh adanya pandangan bahwa pendidikan berbasis kearifan lokal adalah kesatuan atau sebagai sistem sekolah yang berusaha mengembangkan pandangan semangat hidup, yang dimanifestasikan dalam sikap hidup, perilaku dan keterampilan hidup yang berbasis kearifan lokal dari seluruh warga sekolah. implementasinya adalah dengan memberikan pengarah dan fasilitas agar anak maupun guru bisa mengintegrasikan permainan tradisional banjar pada proses belajar mengajar dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bermain permainan tradisional banjar ketika waktu istirahat.



## SIMPULAN

Permainan tradisional banjar yang dibudayakan adalah *bacucuk bimbi*, *babasisnan*, *ba-u-upauan*, *badaku*, *ampar-ampar pisang*, *badamprak*, *lompat tali* dan *bakujur*. Manfaat permainan tradisional banjar antara lain dapat digolongkan pada perkembangan moral agama, sosial emosional, kognitif dan fisik motorik. Sedangkan strategi membudayan permainan tradisional banjar disekolah melalui 4 tahap, yaitu. (1) pendekatan struktural, (2) pendekatan formal, (3) pendekatan mekanik, (4) pendekatan organik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Azwar, Saifudin. (1999). *Metode Penelitian* Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Bogdan, Robert C.dan Sari Knopp Biklen. (1998). *Qualitatif Research for Education: an Introduction to Theory and Methods*, Boston: Alyn and Bacon.
- Danandjaya, James. (1987). *Floklore Indonesia*. Jakarta : Gramedia.
- Faisal, Sanapiah. (1990). *Penelitian Kualitatif: Dasar-Dasar dan Aplikasi*, Malang: YA3.
- Fauziah, D. (2015). *Nilai Edukatif Dalam Permainan Tradisional Anak*. Diakses 28 Maret 2018 dari <http://www.metrosiantar.com/2015/05/21/191467/nilai-edukatif-dalampermainan-tradisional-anak/>
- Halim, F. M. (2014). Interior Museum Permainan Anak-Anak Tradisional Jawa di Surabaya. *Jurnal Intra*, 2 (2).
- Hasanah, Nor Iza & Hardiyanti Pratiwi. (2016). *Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- <http://wow.tribunnews.com/2017/10/05/gara-gara-kecanduan-game-online-mata-kanan-gadis-cantik-ini-buta-kondisi-retinanya-ngerit>
- <https://news.detik.com/jawabarat/2148753/kecanduan-game-online-bocah-ini-nekat-mencuri-motor/1>
- <https://techno.okezone.com/read/2016/08/09/326/1458986/korban-meninggal-dunia-saat-bermain-game-online>
- <https://www.liputan6.com/citizen6/read/2287867/9-kasus-pembunuhan-akibat-video-game>
- Misbach, I. H. (2006). Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan Edukatif dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa. Diakses 28 Maret 2018 dari [http://file.upi.edu/direktori/fip/jur.\\_psikologi/197507292005012-ifa\\_hanifah\\_misbach/laporan\\_penelitian\\_peran\\_permainan\\_tradision\\_al\\_revisi\\_final\\_.Pdf](http://file.upi.edu/direktori/fip/jur._psikologi/197507292005012-ifa_hanifah_misbach/laporan_penelitian_peran_permainan_tradision_al_revisi_final_.Pdf)
- Muhadjir, Noeng. (2007). *Metodologi Keilmuan: Paradigma Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*, Yogyakarta: Rake Sarasin.
- Muhaimin dan Abdul Mudjib. (1993). *Pemikiran Pendidikan Islam, Kajian Filosofis dan Kerangka Dasar Operasionalnya*, Bandung: Triganda Karya.
- Muhaimin, (1996). *Strategi Belajar Mengajar: Penerapannya dalam Pembelajaran Pendidikan Agama*, Surabaya: Citra Media,

- Mutiah, Diana. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Tika, Pabundu (1993). *Budaya Organisasi dan Peningkatan Kinerja Perusahaan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Tedjasaputra, Mayke S. (2001). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Zamroni. (2001). *Paradigma Pendidikan Masa Depan*. Yogyakarta: Bigraf Publishing

# OPTIMALISASI LINGKUNGAN SEBAGAI SUMBER BELAJAR BERBASIS KEARIFAN LOKAL

Ade Suhendra

Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidempuan

**Abstract.** Learning process becomes one of the important attention in efforts of government on increasing quality of education. Learning process on Madrasah Ibtidaiyah/Primary Education efforted to inspire students to have a learning as a habit enjoyfull and can expanding their potential appropriate their interest and talent. Therefore, one of the crucial problem on implementation of learning process is how to creat loving students on learning. Learning process that appear from their self motivation, not be forced from the external side. To creat it, teacher needed to fasilitated learning process that can motivated students to get a love on learning. One of method can used is with optimalization the environment as a learning resource based on local wisdom. This matter hopefully can achiev students motivation to learn and approve their potention. Environtmen based local wisdom on this matter is the invironment that proposed local culture characteristic as the efforts to preserve the local culture value.

**Keywords:** *Optimalization, Environment, Learning Resources, Local Wisdom*

## PENDAHULUAN

Peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia selalu menjadi pembahasan yang menarik dan tak pernah usai pada setiap forum diskusi, seminar, lokakarya, pelatihan, dsb. Salah satu fokus perhatian ialah bagaimana meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Proses pembelajaran menjadi inti (*core*) dari pelaksanaan pendidikan. Bagaimana pun idealnya suatu kurikulum, kepala sekolah dan guru yang profesional, sarana dan prasarana sekolah yang lengkap, jika tidak termanifestasikan dalam proses pembelajaran tentunya tidak akan mewujudkan pendidikan yang berkualitas. Adapun jika sekolah hanya memiliki sarana dan prasarana yang seadanya, namun guru melaksanakan proses pembelajaran yang berkualitas akan menjadi upaya penting dalam mewujudkan proses pendidikan yang berkualitas.

Untuk mewujudkan proses pembelajaran yang bermutu dan berkualitas, sangat penting bagi guru untuk mampu mengoptimalkan lingkungan sebagai salah satu sumber belajar utama. Secara khusus dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar dengan berdasarkan pada kearifan lokal akan mendorong peserta didik untuk mengembangkan potensi yang mereka miliki sesuai dengan budaya lokal mereka masing-masing.

Artikel sederhana ini ingin mengungkap dan mendeskripsikan bagaimana mengoptimalkan lingkungan sebagai sumber belajar berbasis kearifan lokal. Keterampilan guru dalam memanfaatkan serta mengoptimalkan lingkungan sebagai sumber belajar berbasis kearifan lokal menjadi sangat penting untuk mendekatkan peserta didik untuk mencintai kearifan lokal serta mengembangkannya sebagai salah satu sumber inspirasi untuk berbagai macam

pengembangan atau inovasi yang mereka lakukan ke depannya. Selain itu, peserta didik dalam hal ini melalui proses pembelajaran juga berperan penting dalam melestarikan dan menrekonstruksi nilai-nilai kearifan lokal untuk kehidupan lebih ke depannya.

## **KAJIAN TEORI**

### **Pengertian Lingkungan Sebagai Sumber Belajar**

Secara sederhana, lingkungan merupakan semua yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan manusia atau hewan (Depdiknas, 2008: 831). Dengan kata lain, lingkungan dalam hal ini meliputi segala sesuatu yang turut serta mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan manusia.

Adapun lingkungan sebagai sumber belajar sebagaimana diungkapkan Andrianto merupakan kesatuan ruang dengan semua benda dan keadaan makhluk hidup, termasuk di dalamnya manusia dan perilakunya serta makhluk hidup lainnya, sehingga memungkinkan peserta didik untuk belajar tentang informasi, orang, bahan, dan alat (Andrianto, 2011: 7).

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, dapat dipahami bahwa lingkungan sebagai sumber belajar ialah segala sesuatu (baik ruang, benda, manusia dan makhluk hidup beserta perilakunya) yang memungkinkan peserta didik untuk belajar.

Lingkungan sebagai sumber belajar menjadikan segala sesuatu yang berada di luar peserta didik sebagai sarana atau bahan pembelajaran dengan berupaya untuk membangun kemandirian dan menumbuhkan rasa ingin tahu (*sense of curiosity*) peserta didik. Semakin mendekatkan peserta didik dengan lingkungan dalam proses pembelajaran, utamanya pada usia sekolah dasar akan mendorong peserta didik untuk peka terhadap lingkungan dan membangun karakter peserta didik untuk menjaga dan melestarikan lingkungan sekitarnya.

### **Sumber Belajar Berbasis Kearifan Lokal**

Menurut Prastowo (2018: 28), sumber belajar merupakan segala sesuatu (benda, data, fakta, ide, orang, dan lain sebagainya) yang bisa menimbulkan proses belajar seperti misalnya buku paket, modul, LKS, realita, model, market, bank, museum, kebun binatang, pasar, dsb.

Berdasarkan pendapat Prastowo di atas, sebenarnya masih banyak potensi dari beragam sumber belajar yang belum dimaksimalkan ataupun dioptimalisasikan pada pelaksanaan proses pembelajaran. Beberapa sumber belajar seperti buku paket, modul, LKS masih biasa digunakan dalam pembelajaran, namun bentuk lainnya seperti realita, market, bank, museum, kebun binatang, bahkan panti asuhan hingga kearifan lokal masih perlu dimanfaatkan dan dioptimalkan dalam mewujudkan proses pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup untuk prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik sebagaimana diamanahkan dalam PP RI No.

32/2013 tentang Perubahan Atas PP No.19/2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.

Dengan demikian, guru perlu menelusuri dan menjadikan lingkungan sekolah dan masyarakat sekitar sekolah sebagai sumber belajar berbasis kearifan lokal, dengan menjadikan keunikan-keunikan atau nilai-nilai dalam masyarakat sebagai sumber belajar.

Sementara itu, konsep dasar lingkungan hidup dapat dideskripsikan dalam 4 poin yaitu: 1) lingkungan bumi yang terdiri dari komponen fisik, 2) materi siklus berkesinambungan dalam tataran ekosistem, 3) daya dukung lingkungan hidup, dan 4) keunikan kapasitas intelektual manusia yang menghasilkan moral dan perilaku lingkungan yang bertanggung jawab (Swan dan Stapp dalam Sri Hayati, 2007: 409).

Berikut beberapa bentuk lingkungan sebagai sumber belajar berbasis kearifan lokal di Kota Padangsidempuan yang bisa dijadikan sebagai sumber belajar, antara lain sebagai berikut:

### **1. Lingkungan Perkebunan**

Pada Madrasah Ibtidaiyah/Sekolah Dasar (MI/SD) yang berada di lingkungan perkebunan, guru dengan bekerja sama antar sesama guru dan kepala sekolah untuk menggunakan potensi perkebunan sebagai salah satu sumber belajar dalam proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik, di mana peserta didik didorong untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Di Kota Padangsidempuan, terdapat beberapa MI/SD yang terletak berdekatan dengan perkebunan seperti: kebun Salak, kebun Jambu, kebun Buah Naga, dsb. Ini tentu menjadi sumber belajar berbasis kearifan lokal yang harus dimaksimalkan, sehingga peserta didik diharapkan dapat melestarikan dan menjadikannya sebagai bahan pengembangan ke depannya. Terdapat beberapa karakter yang dapat ditumbuhkan berdasarkan ini yaitu cinta alam, wirausahawan, cinta kearifan lokal, kebersihan, dll.

### **2. Lingkungan Persawahan**

Beberapa MI/SD di Kota Padangsidempuan juga terdapat di beberapa lokasi yang berdekatan dengan persawahan warga, yang tentunya sayang untuk dilewatkan sebagai salah satu sumber belajar yang dapat melibatkan peserta didik secara aktif. Selain tentunya mereka memahami kondisi geografis lingkungan sekolahnya, mereka juga dihadapkan dapat menjadi pengembang proses pertanian di daerahnya masing-masing.

Ini tentu akan menjadi nilai tambah bagi peserta didik, di mana dalam proses pembelajaran mereka mendapatkan pemahaman yang bermakna sekaligus dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari untuk meningkatkan kesadaran masyarakat untuk terus memperbaiki kualitas pertanian di daerah mereka masing-masing. Sama halnya dengan lingkungan perkebunan, terdapat beberapa karakter yang dapat ditumbuhkan berdasarkan ini yaitu cinta alam, wirausahawan, cinta kearifan lokal, dll.

### 3. Lingkungan Pasar

Selain di lingkungan perkebunan dan persawahan, MI/SD di Kota Padangsidimpuan juga ada yang terletak berdekatan dengan area Pasar. Tentu ini juga patut dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif sumber belajar yang melibatkan peserta didik secara aktif. Guru dalam hal ini harus mendapatkan bantuan pengawasan dalam proses pembelajaran ini, baik antar sesama guru juga dengan wakil kepala sekolah. Model pembelajaran yang digunakan juga dapat dengan pembelajaran berbasis proyek, unjuk kerja, bahkan juga dengan berbasis produk.

Sama halnya dengan lingkungan perkebunan dan persawahan, terdapat beberapa karakter yang dapat ditumbuhkan berdasarkan ini yaitu wirausahawan, kebersihan, ketertiban, cinta kearifan lokal, dll.

### 4. Lingkungan Sungai

Demikian halnya juga dengan MI/SD yang terdapat di lingkungan sungai. Melalui pengawasan (kontrol) dari sekolah khususnya guru, lingkungan sungai juga dapat digunakan sebagai sumber belajar dengan memanfaatkan segala sesuatu di sekitar sungai yang dijadikan sebagai sumber belajar yang melibatkan aktivitas peserta didik dalam mengonstruksi (membangun) sendiri pengetahuan atau materi pembelajaran.

Sama halnya dengan lingkungan perkebunan, persawahan dan pasar, terdapat beberapa karakter yang dapat ditumbuhkan berdasarkan ini yaitu cinta alam, kebersihan, cinta kearifan lokal, dll.

## Menanamkan Kemauan Belajar Melalui Optimalisasi Sumber Belajar

Aset terpenting yang semestinya ditanamkan bagi anak ialah kecintaan untuk belajar (**De Porter**, 2011: 5). Kecintaan untuk belajar menjadi sangat menarik untuk diperbincangkan lebih lanjut, sebab jika sesuatu sudah dimulai dari kecintaan maka aktivitas tersebut akan terasa nikmat untuk dilakukan. Tingkatan aktivitas yang dimulai dengan cinta, lebih tinggi daripada aktivitas yang dimulai dengan kebutuhan. Aktivitas yang dimulai dari kebutuhan dimulai dari kebutuhan-kebutuhan kita, sehingga erat kaitannya dengan pengetahuan kita tentang hal-hal apa saja yang kita butuhkan. Antara keduanya berasal dari dua aliran filsafat yang berbeda yaitu idealisme dan pragmatisme. Idealisme erat kaitannya dengan aliran filsafat yang berawal dari hal-hal yang bersifat ideal (*idii*), sedangkan pragmatisme aliran yang berawal dari adanya manfaat dan kegunaan dari suatu aktivitas tersebut.

Sekolah sesungguhnya merupakan sarana untuk menanamkan sikap kecintaan untuk belajar bagi anak. Jika yang terjadi justru sebaliknya yaitu sekolah memburamkan sikap kecintaan untuk belajar, atau dengan kata lain belajar hanya dilakukan secara terpaksa pada saat-saat tertentu, maka suatu saat orang akan meninggalkan yang namanya sekolah (**Bach**, 2011).

Pembelajaran dapat dimaknai sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dengan merujuk pada definisi tersebut, terdapat beberapa hal yang perlu dicermati berkaitan dengan pembelajaran, antara lain sebagai berikut:

*Pertama*, yang dimaksud dengan pembelajaran bukanlah hubungan yang bersifat satu arah antara pendidik dengan peserta didik yang biasanya didominasi oleh pendidik, melainkan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (bukan harus di kelas). Kenapa interaksi peserta didik yang didahulukan disebut sebelum pendidik dan sumber belajar

*Kedua*, mengapa diistilahkan pendidik? Bukan guru? Mengapa diistilahkan peserta didik? Bukan murid/siswa? hal ini terkait dengan perubahan paradigma dalam pendidikan, istilah guru erat kaitannya dengan memposisikan guru hanya sebagai pengajar, sedangkan pendidikan memposisikan guru sebagai pengajar sekaligus pendidik yang memiliki tanggungjawab secara moral. Sehingga istilah murid atau siswa pun dikembangkan menjadi peserta didik yaitu menjadi objek sekaligus juga subjek belajar.

*Ketiga*, mengapa diistilahkan pada suatu lingkungan belajar? lokasi pelaksanaan pembelajaran tidak harus di kelas, melainkan juga pada berbagai tempat yang dapat dimanfaatkan sebagai tempat belajar, seperti misalnya di lingkungan sekolah, supermarket, panti asuhan, kebun binatang, rumah sakit, atau di berbagai tempat lainnya.

Perubahan penggunaan istilah tersebut didasarkan pada pertimbangan perubahan paradigma terhadap proses pendidikan. Sebelumnya, proses belajar dimaknai sebagai proses dimana guru mengajar, sedangkan siswa diajar. Paradigma ini menganggap bahwa guru merupakan sumber utama belajar (untuk tidak mengatakan sebagai sumber satu-satunya dalam proses belajar), sementara siswa berposisi sebagai pelaku pasif yang menerima apapun yang diajarkan oleh gurunya.

Paradigma pembelajaran diasumsikan akan bertahan lama karena bersifat adaptif. Paradigma ini dapat dimodifikasi sedemikian rupa dengan mengakomodasi kemajuan ilmu dan teknologi yang terus berkembang. Selain itu, sosok guru (pengajar) meski tidak dominan seperti dalam paradigma mengajar, tetap diperlukan untuk pembinaan perilaku atau sikap yang berorientasi pada norma masyarakat (Prawiradilaga, 2009: 6-7).

Usia sekolah dasar ialah usia anak yang dimulai dari rentang usia 7 hingga 11 atau 12 tahun. Usia sekolah dasar ini memiliki kebutuhan perkembangan yang unik dengan menjadikan belajar tentang dunia menjadi pendorong dalam hidup mereka (Amstrong, 2011:151). Rasa ingin tahu anak tentang lingkungan hidup sekitarnya menjadikan mereka memiliki gairah yang tinggi untuk mendapatkan jawaban-jawaban dari ragam pertanyaan yang mereka miliki.

Lebih lanjut, Piaget dalam Dahar (1988: 185) mengungkapkan dalam teorinya tentang tingkat perkembangan intelektual anak bahwa usia sekolah dasar disebut sebagai fase operasional konkrit yang merupakan permulaan proses berpikir rasional terikat pengalaman pribadi yang konkrit. Pada periode ini, anak belum mampu menangkap informasi-informasi yang bersifat abstrak secara efektif. Jika misalnya lingkungan belajar anak dipenuhi gambar-gambar

tentang macam-macam tumbuhan, maka anak akan memusatkan perhatiannya atau mengarahkan rasa ingin tahunya pada gambar-gambar tersebut.

Dan hal ini seharusnya merupakan momentum yang baik untuk mendukung mereka dalam mendapatkan lingkungan belajar yang sesuai dengan tingkat kebutuhan perkembangan tersebut. Pemenuhan lingkungan belajar yang tepat menjadi salah satu syarat pokok keberhasilan pendidikan terlebih pada usia sekolah dasar, hal ini berkaitan dengan tinggi atau rendahnya minat serta motivasi belajar anak. Dengan demikian, keberhasilan pendidikan anak usia sekolah dasar memiliki kaitan erat dengan *setting* lingkungan belajar anak.

Berdasarkan hal di atas, mengherankan jika hingga saat ini *setting* kelas sekolah dasar didesain lebih mirip ruangan rumah sakit dengan warna putih polos bersih yang tentunya bertolak belakang dengan dunia anak, dunia yang hanya mampu menangkap secara efektif informasi-informasi yang bersifat konkrit. Munif Chatib (2013: 33) secara tegas mengungkapkan bahwa penjara yang paling kejam sebenarnya bukanlah Alcatraz atau Guantanamo, melainkan sebuah ruangan berukuran 7 x 7 persegi dan berisi sekitar 40 anak, di mana sejak pagi hingga sore mendapatkan materi kognitif menjenuhkan, dan ruangan itu disebut kelas.

Kondisi ini tentunya diperparah lagi dengan gaya mengajar guru yang 'menyeramkan' dan mengharuskan anak untuk menguasai banyak fakta serta mengabaikan kondisi psikologis anak. Anak-anak sama sekali merasa tertekan dalam mengikuti proses pembelajaran yang tentunya akan merusak kondisi psikologis anak dan akan mempengaruhi perkembangan intelektual mereka. Anak-anak tidak lagi mampu mengeksplorasi rasa ingin tahu mereka tentang lingkungan hidup yang pada hakikatnya merupakan momentum penting dalam memenuhi kebutuhan perkembangan mereka.

Ruang kelas anak usia sekolah dasar seharusnya didesain sesuai dengan dunia anak yaitu ruang kelas berwarna-warni dan penuh dengan gambar-gambar yang mendukung penguasaan anak terhadap materi pembelajaran, ruang kelas yang menyenangkan alih-alih membosankan dan membuat kondisi psikologis anak menjadi tertekan. Charles Dickens mengungkapkannya bagaikan kembali pada "masa-masa sulit" yaitu masa ketika terjadinya perubahan besar pada kelas-kelas belajar menjadi pabrik muatan dan keterampilan yang mengingatkan pada tempat kerja buruh dengan upah rendah pada zaman Revolusi Industri bukannya menciptakan ruang kelas sebagai tempat yang menyenangkan dan melahirkan gagasan-gagasan hebat (Amstrong, 2011:149).

Wajar saja jika banyak anak tidak merasa *enjoy* berada di kelas, gelisah, ribut, mengantuk, dan seringkali menoleh ke arah jam dinding. Bahkan lebih mirisnya, ketika bel tanda pulang sekolah berbunyi anak-anak bersorak gembira, seolah-olah merasa merdeka dari situasi yang menegangkan. Anak seharusnya diberi ruang untuk bergerak pada saat proses pembelajaran berlangsung, disertai strategi pembelajaran yang bervariasi dan sesuai dengan gaya masing-masing anak.

Hal ini tentunya tidak bisa dibiarkan lebih lama oleh pemerintah, jika negara ini bercita-cita untuk menciptakan generasi-generasi hebat yang menjadi



tumpuan bangsa di masa depan. Berbagai langkah harus segera diupayakan agar terselenggarakannya proses pendidikan yang bermutu dan berkualitas yaitu proses pendidikan yang memanusiakan manusia.

Berikut beberapa langkah penting yang harus diperhatikan dalam rangka penyelenggaraan proses pendidikan pada usia sekolah dasar.

*Pertama*, penyusunan panduan kurikulum sekolah dasar yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan intelektual anak. Panduan kurikulum ini merupakan syarat penting terlaksananya pendidikan yang bermutu dan berkualitas sehingga dapat dijadikan sebagai pedoman bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di sekolah.

*Kedua*, penyediaan guru yang memiliki pemahaman tentang dunia anak usia sekolah dasar. Guru yang mengajar di sekolah dasar seharusnya diisi oleh guru yang mencintai dunia anak serta memiliki kesabaran dan ketekunan. Saat ini, masih banyak ditemukan guru sekolah dasar yang memiliki sikap pemarah serta kurang memahami kondisi psikologis dunia anak, yang tentunya akan mempengaruhi kualitas pembelajaran yang berlangsung di kelas. Anak-anak harus duduk rapi dalam kursi yang berjejer, tidak diperbolehkan bergerak, harus menjelaskan penjelasan guru secara seksama, tidak boleh ribut dalam jangka waktu 2 x 45 menit. Sekali lagi, kondisi seperti ini hanya akan merusak kondisi psikologis anak dan mempengaruhi perkembangan intelektual anak. Guru-guru sekolah dasar sebaiknya diberikan pembinaan-pembinaan berkaitan dengan dunia anak secara berkelanjutan, misalnya melalui penataran-penataran atau seminar-seminar yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman guru terhadap kebutuhan perkembangan intelektual anak.

*Ketiga*, penyediaan fasilitas sarana dan prasarana dalam menunjang proses pembelajaran yang sesuai dengan dunia anak. Penataan kelas yang menyenangkan dan membangkitkan gairah belajar anak merupakan syarat utama terciptanya proses belajar yang bermutu dan berkualitas. Kelas harus didesain sesuai dengan dunia anak yang dipenuhi dengan gambar-gambar atau poster-poster yang berkaitan dengan materi belajar, berwarna-warni, kursi dan meja belajar yang nyaman, pengaturan kursi dan meja belajar yang bervariasi, adanya fasilitas laboratorium belajar bagi anak, dan lain sebagainya.

Akhirnya, melalui beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa sudah saatnya kita memberikan perhatian lebih pada pelaksanaan pendidikan pada usia sekolah dasar yang sesuai dengan tingkat perkembangan psikologis anak usia sekolah dasar. Ruang kelas seharusnya didesain secara menarik dan menyenangkan agar anak mampu mengeksplorasi pengetahuannya seputar dunia lingkungan sekitarnya.

Selain itu, sekolah juga seharusnya perlu meneliti lingkungan sekolah sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan faktor-faktor yang berkontribusi pada masalah perilaku peserta didik dalam mengembangkan keahlian baru untuk menanggapi anteseden dari perilaku yang mengganggu (Jones dan Jones, 2012: 398). Selain itu, sebagai tambahan dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, secara tersirat pendidik menentukan keterampilan sosial yang kurang pada peserta didik merupakan hal penting agar

pembelajaran dapat berjalan secara efektif dalam lingkungan sekolah. Sehingga peserta didik dapat memberi manfaat dari belajar bagaimana membuat respon yang ramah dan terampil kepada kejadian yang membuat peserta didik frustrasi (Jones dan Jones, 2012: 399). Oleh karena itu, guru perlu memeriksa intervensi yang mereka lakukan untuk memodifikasi lingkungan belajar dan memberi peserta didik bantuan khusus dalam rapat *setting* kelas (Jones dan Jones, 2012: 401).

## PENUTUP

Sebagai penutup dari artikel ini, penulis dapat merangkum kembali bahwa sudah seharusnya sekolah dapat menjadi tempat yang ramah bagi peserta didik untuk mengembangkan potensi yang mereka miliki dengan berupaya untuk memfasilitasi mereka untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang bermakna yaitu dengan mengoptimalkan lingkungan sebagai sumber belajar berbasis kearifan lokal seperti misalnya lingkungan perkebunan, lingkungan persawahan, lingkungan pasar, dan lingkungan sungai. Optimalisasi lingkungan sebagai sumber belajar berbasis kearifan lokal harus dilakukan oleh masing-masing sekolah untuk memaksimalkan potensi lingkungan daerah atau kearifan lokal masing-masing dengan melibatkan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penanaman nilai-nilai karakter dapat ditumbuhkan sejak dini pada diri peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andrianto, Dedy. *Memanfaatkan Lingkungan Sekitar Sebagai Sumber Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal dan Informal Kementerian Pendidikan Nasional, 2011.
- Armstrong, Thomas. *The Best Schools: Mendidik Siswa Menjadi Insan Cendekia Seutuhnya*. Bandung: Penerbit Kaifa, 2011.
- Bach, James Marcus. *Tinggalkan Sekolah Sebelum Terlambat*. Bandung: Penerbit Kaifa, 2011.
- Chatib, Munif. *Kelasnya Manusia*. Bandung: Penerbit Kaifa, 2013.
- Dahar, Ratna Willis. *Teori-Teori Belajar*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti, 1988.
- Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Besar Bahasa Indonesia: Pusat Bahasa (Edisi Keempat)*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2008.
- De Porter, Bobbi. *Mengatasi 7 Masalah Terbesar Remaja: Panduan bagi Orangtua*. Bandung: Penerbit Kaifa, 2011.
- Jones, Louise dan Vern Jones. *Manajemen Kelas Komprehensif (Edisi ke-9)*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2012.
- Prastowo, Andi. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik: Tinjauan Teoretis dan Praktik*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014.
- Prastowo, Andi. *Sumber Belajar & Pusat Sumber Belajar: Teori dan Aplikasinya di Sekolah/Madrasah*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2018.

# PEMAHAMAN BUDAYA DAN PENGETAHUAN LINGKUNGAN GURU-GURU PESERTA PROGRAM PENINGKATAN KOMPETENSI GURU (P2KG TAHUN 2011) (Pengembangan Contoh Berbasis Lingkungan pada Pembelajaran IPS)

Sukma Erni

UIN Sultan Syarif Kasim Riau

[Sukmauin@gmail.com](mailto:Sukmauin@gmail.com)

**Abstract.** Pengembangan contoh berbasis lingkungan pada pembelajaran IPS merupakan satu hal mutlak yang dibutuhkan guru mengingat muatan pembelajaran IPS sarat dengan nilai-nilai sosial lingkungan. Nilai sosial lingkungan menyangkut bagaimana manusia memperlakukan lingkungan sehingga terjadi hubungan timbal balik harmonis antara keduanya. Budaya sebagai bagian yang melekat dalam diri manusia diiringi pengetahuan lingkungan diprediksi memperkuat keterampilan guru dalam pengembangan contoh berbasis lingkungan. berdasar pemikiran tersebut penelitian ini menggunakan pemahaman budaya dan pengetahuan lingkungan guru dan kontribusinya pada keterampilan pengembangan contoh pada pembelajaran IPS. Hasil yang ditemukan menjelaskan bahwa terdapat kontribusi positif pemahaman budaya dan pengetahuan lingkungan secara bersama terhadap keterampilan. Kendati kontribusinya kecil pemahaman budaya dan pengetahuan lingkungan tetap memperkuat keterampilan guru dalam pengembangan contoh berbasis lingkungan. olehkarena itu, seyogyanya tingkat pemahaman budaya dan pengetahuan lingkungan tetap dipertimbangkan sebagai bagian dari pengayaan keterampilan pengembangan contoh dalam pembelajaran IPS.

**Key words :** Pemahaman budaya, nilai sosial lingkungan, keterampilan pengembangan contoh, penanaman nilai, dominant social paradigm

## PENDAHULUAN

Lingkungan hidup merupakan setting alamiah dimana manusia hidup dan berkembang. Alam dapat merenovasi dirinya secara alamiah sehingga terjadi kelestarian alami. Paham ini dikenal dengan *dominant social paradigm* (DSP) sehingga manusia menjadi tidak terkontrol dalam mengeksplorasi alam (Milbrath, 1989:115). Paradigma demikian ternyata menunjukkan kegagalan dengan tingginya eksploitasi, takterkendalinya perilaku sosial pada alam, tidak perdulinya manusia pada alam maka secara alamiah kembali alam mengalami pergeseran dan pengrusakan hebat yang tidak pernah bisa diperbaiki jika manusia tidak serentak memperbaiki segalanya (QS.30:41) keadaan demikian serta merta seluruh segmen mesti dibangun dan diarahkan untuk membangun lingkungan menuju arah keberlanjutan kehidupan.

Kerarifan lokal dalam memperlakukan lingkungan dalam budaya semakin ditinggalkan sehingga manusia semakin jauh dari budayanya sendiri. Budaya yang sebelumnya "santun" terhadap lingkungan menjadi satu panutan yang diajarkan turun menurun dan diikuti oleh masyarakatnya mengalami pergeseran hebat dan tercerabut dari kehidupan masyarakatnya. Karena budaya tidak lepas dari kehidupan maka pada umumnya budaya mengajarkan nilai sosial lingkungan pada masyarakat; bagaimana masyarakatnya memperlakukan

lingkungan hidup, berinteraksi, berkomunikasi maupun mempertahankannya. Melalui budaya masyarakat mengenal lingkungan, memanfaatkan, melestarikan dan menjaga agar lingkungan tetap memberi manfaat dan dapat dimanfaatkan.

Selain budaya penanaman nilai lingkungan sejak dini hanya dapat dilakukan oleh pendidikan. Melalui pendidikan desain sumberdaya manusia ke depan dapat digambar dengan baik sesuai dengan apa yang dibutuhkan. Pendidikan, melalui pembelajaran yang dilaksanakan terbangun kontribusi interaktif antara peserta didik dengan guru sebagai fasilitator pendidikan. Aseptasi peserta didik terjadi dalam ruang lingkup pengalaman belajar yang secara langsung terhubung dengan lingkungan belajar dan lingkungan hidup siswa. Proses pengkontribusi pengalaman belajar dengan lingkungan peserta didik dapat ditempuh antara lain dengan mendesain contoh yang berkaitan dengan kondisi real kehidupan alam sekarang seperti perubahan iklim. Pembelajaran yang disertai dengan contoh yang tepat dan dekat dengan kehidupan siswa akan dapat dengan mudah diserap, dipahami dan ditiru oleh peserta didik (Slavin, 2006).

Secara umum keadaan alam, kerusakan lingkungan sudah sampai pada titik puncak sehingga dibutuhkan perbaikan secepat mungkin jika tidak ingin terjadi kepunahan kehidupan secara perlahan-lahan. Upaya perbaikan alam dengan pola pembangunan berkelanjutan (*sustainable development*) mesti dilakukan secara simultan tanpa kecuali karena kehidupan ada di alam. Siapa saja yang hidup di alam bertanggungjawab untuk memperbaiki alam agar dapat hidup dengan baik dan dapat menyediakan daya dukung kehidupan mendatang lebih baik dari apa yang ada sekarang.

Diyakini, bahwa melalui budaya dan pendidikan dapat membentuk sumberdaya manusia yang sadar lingkungan. Sumberdaya sadar lingkungan diharapkan akan dapat menjaga, menyeimbangkan, melestarikan lingkungan alam disamping seluruh bentuk kegiatan (*sustainable development*). Penanaman nilai sosial lingkungan melalui budaya dan pendidikan tersebut berkaitan erat dengan profesionalisme guru yang mengajar. Guru berpengalaman, baik secara empirik dengan rentang waktu yang tinggi ataupun guru yang mempunyai latar pendidikan yang baik akan dapat membangun proses pembelajaran yang baik pula. Guru-guru P2KG adalah sebagian dari guru-guru yang memperoleh kesempatan untuk mengikuti program peningkatan kapasitas yang dilaksanakan secara reguler. Dengan demikian guru-guru P2KG adalah guru yang terlibat langsung dalam pembelajaran khususnya di Sekolah Dasar. Terutama pada mata pelajaran IPS, dimana Pembelajaran nilai sosial banyak ditransfer melalui mata pelajaran IPS. Bangunan nilai yang terkait dengan manusia dengan manusia, manusia dengan alam, termuat dalam setiap materi ajar IPS. Selain mengenal manusia dan alam kontribusi interaktif antar dan inter manusia dan alam menjadi segmen penting dalam pendidikan melalui pembelajaran IPS.

Berdasarkan pemikiran yang dipaparkan maka penelitian akan melakukan kajian, seberapa besar kontribusi antara pemahaman tentang budaya dan pengetahuan lingkungan guru dalam membuat desain contoh dalam

pembelajaran agar dapat memberi penguatan kognitif, afektif maupun psikomotorik peserta didik.

## LANDASAN KONSEPTUAL

### Pengembangan contoh berwawasan lingkungan dalam Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses penanaman nilai melalui interaksi tersistem di dalam kelas. Dalam pembelajaran guru memberi penguatan dengan memebrikan contoh-contoh yang berkaitan dengan materi ajar baik secara langsung maupun tidak langsung. Contoh langsung dapat dilakukan guru dengan memperagakan sesuatu yang berkait dengan materi sedangkan contoh tidak langsung diberikan guru dalam bentuk informasi baik menggunakan media gambar ataupun bukan. Pembelajaran dengan contoh pada dasarnya adalah pembelajaran yang medekatkan peserta didik dengan lingkungannya. Dengan kata lain menjadikan pembelajaran menjadi kontekstual. Silberman menegaskan bahwa kontekstualisasi pembelajaran akan menghadirkan faktor kritis dalam pemahaman dalam pembelajaran (Silberman, 2007:35). Secara spesifik Hoffman and Deffenbacher (1993) mengatakan bahwa aspek lingkungan merupakan bagian penting dalam memahami manusia dengan baik terutama dalam kaitannya dengan perilaku manusia.

Selama ini, pembelajaran sering sekali terkesan hanya melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara formal. Tujuan pembelajaran kognitif diukur dengan proses evaluasi *pencil and paper test* dengan mengandalkan ingatan siswa pada materi yang sudah diajarkan. Pembelajaran menjadi sesuatu yang kaku sehingga sulit melihat kreatifitas siswa sebagai dampak dari tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam menguraikan kurikulum sebagai desain pokok pembelajaran Wiggins and McTighe (2005:28) mengatakan bahwa:

.....the “twin sins” of traditional design. The error of activity-oriented design might be called “hands-on without being minds-on”—engaging experiences that lead only accidentally, if at all, to insight or achievement. The activities, though fun and interesting, do not lead anywhere intellectually. As typified by the apples vignette in the Introduction, such activity-oriented curricula lack an explicit focus on important ideas and appropriate evidence of learning, especially in the minds of the learners. ....  
A second form of aimlessness goes by the name of “coverage,” an approach in which students march through a textbook, page by page (or teachers through lecture notes) in a valiant attempt to traverse all the factual material within a prescribed time (as in the world history vignette in the Introduction).

Guru pada dasarnya adalah desainer yang menentukan apakah sesuatu yang digunakan dalam pembelajaran sesuai pada siswa. Apakah siswa dapat mencerna dan memahami informasi yang diberikan secara keseluruhan atau tidak sangat tergantung pada kemampuan guru dalam mengembangkan pembelajaran yang bersumber dari kurikulum.

Contoh dalam pembelajaran secara esensial terkait dengan proses capaian tujuan pembelajaran dan penguatan dalam upaya membentuk perilaku peserta didik. Contoh termasuk bagian atau tahapan bukti ataupun metari dan penguatan yang berterima dengan baik sesuai dengan tingkatan pendidikan.

Contoh pada dasarnya tidak saja yang terdapat dalam buku ajar wajib atau buku paket tetapi dapat dirancang oleh guru sesuai dengan kepentingan pencapaian tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Proses perancangan contoh di luar buku paket selalu bersinergi dengan kemampuan dan keterampilan guru dalam mengembangkannya. Terkait dengan pengembangan contoh berwawasan lingkungan dalam pembelajaran ini ditujukan untuk menekankan dengan kuat posisi peserta didik dan kontribusinya dengan lingkungan hidup agar membentuk sikap dan perilaku nyata. Penyebab perilaku bukan hanya faktor eksternal atau lingkungan, akan tetapi juga faktor internal kognitif. Eksperimennya yang menggunakan anak-anak sebagai subjek untuk melihat perilaku model ternyata—setelah diminta untuk mengulangnya— dapat ditirukan oleh anak secara rinci dari perilaku model yang dilihatnya(, <http://tippsycoloogy.org/bandura.html>).

Bandura, menguatkan bahwa model dapat memberi penguatan dalam diri peserta didik terhadap apa yang dipelajarinya. Apa yang dilihat tersebut akan membangun makna dan menirukan dalam kehidupan sehari-hari. Kendati teori Bandura menyebutkan pemodelan langsung dilakukan oleh personal namun hakikatnya merupakan memberi rangsangan fisik pada memori peserta didik. Model dalam arti membangun atensi, retensi, produksi dan motivasi siswa dapat dibuat dalam bentuk contoh. Contoh –contoh tersebut dikembangkan sesuai dengan kepentingan pendidikan baik regional, nasional maupun global. Disamping itu, contoh –contoh yang di berikan juga dapat menyampaikan pembelajaran yang sarat dengan muatan nilai termasuk nilai lingkungan.

Nilai sosial lingkungan sekarang bukan lagi berskala regional ataupun daerah, tetapi sudah menjad isu global dimana setiap manusia mesti ikut serta dalam menjaga dan melestarikannya. Keterlanjuran dan keserakahan masa lalu tidak dapat ditolak telah memberi tugas berat memperbaiki lingkungan agar tetap pada posisi *sustainable*. Tujuan pendidikan lingkungan tersebut adalah :

- Kesadaran atau kepekaan pribadi atau kelompok sosial terhadap lingkungan
- Pengetahuan (*understanding*) terhadap lingkungan dan permasalahannya
- Kepedulian (*concern*) terhadap lingkungan bersama-sama dengan keinginan untuk memberi kontribusi terhadap perlindungan lingkungan
- Keahlian (*skill*) di dalam mengidentifikasi dan menganalisis masalah lingkungan serta,
- Kesempatan berpartisipasi di dalam pemecahan masalah lingkungan (Wardojo, 2005:72).

Dengan pengembangan contoh berwawasan lingkungan dalam pembelajaran secara implisit tujuan pendidikan lingkungan dan proses pengintegralan manusia dengan lingkungannya menjadi berjalan simultan

## Pemahaman Budaya

Budaya hakikatnya adalah hasil cipta, rasa dan karsa manusia. Budaya dijadikan sebagai dasar, konsep dan pemikiran yang diajarkan secara turun temurun pada masyarakatnya agar dapat menjaga kehidupan dalam koridor yang

diinginkan. Budaya merupakan konsep yang membangkitkan minat. Secara formal budaya didefinisikan sebagai tatanan pengetahuan, pengalaman, kepercayaan, nilai, sikap, makna, hirarki, agama, waktu, peranan, kontribusi, ruang, konsep alam semesta, objek-objek materi dan milik yang diperoleh sekelompok besar orang dari generasi ke generasi melalui usaha individu dan kelompok (Mulyana & Rahmat, 2005:18). Budaya merupakan sebuah proses belajar bukan sesuatu yang diwariskan secara biologis. Karena itu, budaya senantiasa terproses dari waktu ke waktu, disampaikan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Terdapat 3 proses belajar yang penting dalam budaya yakni: pertama, proses belajar yang terkait dengan manusia sebagai makhluk hidup dan bagian dari satu sistem sosial. Kedua, proses belajar kebudayaan yang berlangsung sampai mati yakni yang terkait dengan pengembangan perasaan, hasrat, emosi, dalam rangka dalam pembentukan kepribadian atau internalisasi. Karena manusia adalah makhluk sosial maka manusia mesti belajar tentang pola-pola tindakan agar ia dapat mengembangkan kontribusinya dengan individu lain, atau bersosialisasi. Ketiga, proses belajar budaya yang disebut dengan enkulturasi atau pembudayaan; dimana seseorang harus mempelajari dan menyesuaikan sikap dengan sistem norma yang hidup dalam kebudayaannya (Poerwanto, 2000:89).

Budaya sering juga disebut dengan adat. Adat merupakan cerminan dari kepribadian suatu bangsa yang menjadi penjelmaan dari jiwa bangsa yang bersangkutan dari abad-keabad (Soeroyo, 1981:13). Secara etimologis adat dipahami sebagai kebiasaan-kebiasaan yang dilakukan oleh sekelompok masyarakat secara khusus. Pemahaman terhadap budaya adat merupakan pengetahuan seseorang tentang budaya atau adat istiadat di dalam lingkungannya. Akibat dari adanya pengetahuan adat atau budaya tersebut menyebabkan terjadinya perubahan dalam kebudayaan. Pengetahuan tentang adat ataupun budaya tersebut kemudian terinternalisasi di dalam dirinya sehingga menjadi pola perilaku yang muncul dalam tindakan sehari-hari. Ketika adat menjadi pola perilaku maka dalam setiap gerak, kegiatan dan tindakan akan terimplikasi desain-desain abstrak maupun konkrit di dalamnya (Poerwanto, 2000:89).

Pembelajaran adalah sebuah tindakan yang sengaja dilakukan untuk mendapatkan pengetahuan, interaksi sosial maupun pembentukan sikap. Proses yang ditempuh tidak dapat dilepaskan dari sosok guru sebagai fasilitator, motivator maupun desainer yang membangun ruang dan proses dalam pembelajaran. Dengan demikian dalam pembelajaran; guru yang memahami adat atau budaya dengan baik akan serta merta berkontribusi pembelajaran yang dilaksanakan terutama dalam bentuk contoh-contoh yang digunakan.

Manusia dan lingkungan merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan antara satu sama lain. Interaksi antara manusia dan lingkungan akan membentuk perilaku manusia terhadap lingkungan maupun kondisi lingkungan dimana manusia tersebut hidup. Interaksi lingkungan dan manusia merupakan jalinan ketergantungan satu sama lain yang bersifat *transactional independency* yang kemudian membangun budaya. Artinya perilaku manusia mempengaruhi

lingkungannya dan sebaliknya lingkungan akan mempengaruhi perilaku dan pengalaman (budaya) manusia itu sendiri (Gifford, 1987). Dengan demikian maka manusia dikonstruksi oleh lingkungan dan manusia juga terbentuk oleh lingkungan (Soemarwoto, 1989:87).

### **Pengetahuan Lingkungan**

Pengetahuan adalah apa yang diketahui manusia tentang satu objek tertentu termasuk di dalamnya adalah ilmu pengetahuan (Suriasumantri, 1998:104). Swan dan Stapp (1974:118) menjelaskan bahwa pengetahuan merupakan kebutuhan manusia sendiri meliputi : pengetahuan (*knowledge*), imej diri (*self image*), penilaian sosial (*social adjustment*) dan penilaian lingkungan (*environmental adjustment*). Pengetahuan juga merupakan penguasaan fakta yang berkaitan dengan memori. Sedangkan memori sering digunakan untuk menyatakan kapasitas mental dalam menyimpan, mengingat atau mengenal, kembali hal yang di dengar, dilihat, dialami dan dipelajari (Zimbardo & Gering, 1996:118). Jadi pengetahuan merupakan aspek mental yang sangat berkontribusi dalam pembentukan sikap maupun perilaku seseorang. Guru dalam hal ini mesti mempunyai pengetahuan yang kaya agar dapat memperkaya pembelajaran yang dikembangkannya.

Pengetahuan terdiri dari 4 dimensi yang meliputi : 1) Pengetahuan faktual, 2) Pengetahuan konseptual, 3) Pengetahuan procedural, 4) Pengetahuan metakognitif. Pengetahuan faktual, adalah faktor yang penting untuk mengetahui dan mempelajari berbagai ilmu untuk menyelesaikan masalah. Pengetahuan konseptual adalah pengetahuan yang menghubungkan antara elemen elemen dasar suatu struktur yang lebih luas menggambarkan fungsi dan pengetahuan yang prinsip mengklasifikasikan generalisasi teori, model dan struktur. Pengetahuan procedural menggambarkan keterampilan menggunakan dan melaksanakan suatu metode. Pengetahuan metakognisi menunjukkan kesesuaian secara kontekstual dan kondisional (Anderson dan Krathwol, 2001:28-35). Skeel (1995) menjelaskan bahwa pembelajaran terutama mata pelajaran sosial sangat tergantung pada pengalaman guru dalam mengeksplorasi pengalaman belajar siswa tentang satu objek dalam kehidupan yang melingkarnya.

Pengertian lingkungan sendiri seperti dikemukakan oleh Chiras (1991:3) adalah segala sesuatu yang ada disekitar kita, seperti udara, air, tumbuhan, hewan dan mikro organisme. Robert (1984:2) membagi lingkungan menjadi 3 jenis yakni : 1, lingkungan alam, 2. Lingkungan buatan dan 3. Lingkungan sosial. Ketiga domain lingkungan tersebut berkaitan antara satu sama lain sehingga akan saling menguntungkan dan dapat juga saling merugikan. Dalam kaitannya dengan lingkungan, Emil Salim (1993:1) menjelaskan bahwa lingkungan hidup adalah segala benda dan daya, keadaan, dan makhluk hidup termasuk di dalamnya manusia dan perilakunya serta kontribusinya yang terdapat dalam ruang yang kita tempati serta dapat memberi kontribusi hal-hal yang hidup lainnya termasuk manusia. Pengetahuan lingkungan dengan demikian ditunjukkan oleh kemampuan guru dalam



menghubungkan elemen dasar dastruktur lingkungan alam, buatan dan sosial dalam bentuk klasifikasi, generalisasi teori, model maupun struktur dalam bentuk contoh-contoh yang dikembangkan dalam pembelajaran.

**METODE PENELITIAN**

Penelitian dilakukan di UIN Suska dengan fokus pada Program Peningkatan Kompetensi Guru (P2KG) yang dilaksanakan oleh Fakultas Tarbiyah dan Keguruan terutama yang masih mengikuti perkuliahan aktif pada tahun 2011. Setting penelitian ini dipilih dengan alasan yang antara lain adalah : peserta program adalah guru-guru yang sudah mengajar, secara umum peserta adalah putra daerah yang memahami budaya dengan baik, peserta berasal dari berbagai daerah yang diasumsikan sering sekali mengalami masalah degradasi lingkungan, guru-guru tersebut secara umum bukan berlatar belakang pendidikan yang berkaitan dengan lingkungan hidup.

Populasi penelitian ini adalah seluruh guru-guru yang terjaring dan sampel yang diperoleh secara purposif yang kemudian dilanjutkan dengan representatif random sampling. Secara purposif guru – guru yang menjadi sampel adalah guru-guru kelas yang belum menyelesaikan studinya dan masih menjalani pembelajaran teori pada program P2KG. Dengan demikian tidak semua peserta P2KG diikutsertakan dalam sampel. Peserta yang sudah menghabiskan teori, maupun yang sedang menjalani proses skripsi tidak termasuk ke dalam kelompok populasi yang akan dijadikan sampel. Kemudian, jumlah sampel yang tersedia ditarik dengan menggunakan guru teknik *representatif random sampling*. Penggunaan teknik tersebut dilakukan untuk menjaga keterwakilan guru-guru yang ada pada setiap kelas pembelajaran P2KG dan tahun angkatan.

**HASIL PENELITIAN**

**a. Analisis data penelitian**

Analisis data statistik yang diperoleh dengan menggunakan analisis regresi liner sederhana ditemukan bahwa pemahaman budaya (X1), memiliki kontribusi Pengembangan contoh berbasis lingkungan (Y).

**Coefficients<sup>a</sup>**

| Model        | Unstandardized Coefficients |            | Standardized Coefficients | t     | Sig. |
|--------------|-----------------------------|------------|---------------------------|-------|------|
|              | B                           | Std. Error | Beta                      |       |      |
| 1 (Constant) | 20,959                      | 6,602      |                           | 3,175 | ,002 |
| X1           | ,338                        | ,164       | ,268                      | 2,060 | ,044 |

a. Dependent Variable: Y

Olahan data di atas menggambarkan persamaan regresi  $Y = 20,959 + 0,338X_1$  dengan  $t_{hit} = 2,060$  dan  $sig. 0,04/2 < 0,05$ . Melalui persamaan ini terlihat bahwa terdapat kontribusi positif antara pengetahuan budaya guru program P2KG dengan pengembangan contoh berbasis lingkungan dalam pembelajaran IPS SD.

Signifikansi kontribusi pemahaman budaya (X<sub>1</sub>) terhadap pengembangan contoh berbasis lingkungan dalam pembelajaran IPS SD, tampak pada model summary di bawah ini:

**Model Summary**

| Model | R                 | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate | Change Statistics |          |     |     |               |
|-------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|-------------------|----------|-----|-----|---------------|
|       |                   |          |                   |                            | R Square Change   | F Change | df1 | df2 | Sig. F Change |
| 1     | ,268 <sup>a</sup> | ,072     | ,055              | 3,51557                    | ,072              | 4,244    | 1   | 55  | ,044          |

a. Predictors: (Constant), X<sub>1</sub>

Perolehan R square sebesar 0,072 menjelaskan bahwa kontribusi yang diberikan pemahaman budaya guru terhadap pengembangan contoh berbasis lingkungan dalam pembelajaran IPS SD adalah sebesar 7,2 % sedang selebihnya dikontribusi oleh faktor lain.

Analisis kontribusi pengetahuan lingkungan (X<sub>2</sub>) terhadap pengembangan contoh berbasis lingkungan dalam pembelajaran IPS SD (Y) ditemukan dalam persamaan yang tergambar dalam tabel output spss berikut :

**Coefficients<sup>a</sup>**

| Model          | Unstandardized Coefficients |            | Standardized Coefficients | t     | Sig. |
|----------------|-----------------------------|------------|---------------------------|-------|------|
|                | B                           | Std. Error | Beta                      |       |      |
| 1 (Constant)   | 29,639                      | 3,716      |                           | 7,977 | ,000 |
| X <sub>2</sub> | ,135                        | ,102       | ,176                      | 1,326 | ,019 |

a. Dependent Variable: Y

Olahan data di atas menggambarkan persamaan regresi  $Y = 29,639 + 0,135X_2$  dengan  $t_{hit} = 1,326$  dan  $sig. 0,019 < 0,05$ . Melalui persamaan ini terlihat bahwa terdapat kontribusi positif antara pengetahuan budaya guru program P2KG terhadap pengembangan contoh berbasis lingkungan dalam pembelajaran IPS SD.

Signifikansi kontribusi pemahaman budaya (X<sub>2</sub>) terhadap pengembangan contoh berbasis lingkungan dalam pembelajaran IPS SD, tampak pada model summary di bawah ini:

**Model Summary**

| Model | R                 | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate | Change Statistics |          |     |     |               |
|-------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|-------------------|----------|-----|-----|---------------|
|       |                   |          |                   |                            | R Square Change   | F Change | df1 | df2 | Sig. F Change |
| 1     | ,176 <sup>a</sup> | ,031     | ,013              | 3,59171                    | ,031              | 1,759    | 1   | 55  | ,019          |

a. Predictors: (Constant), X<sub>2</sub>

Perolehan R square sebesar 0,031 menjelaskan bahwa kontribusi yang diberikan pemahaman budaya guru terhadap pengembangan contoh berbasis lingkungan dalam pembelajaran IPS SD adalah sebesar 3,1 % sedang selebihnya disebabkan oleh faktor lain. Hasil olahan data kontribusi variable X<sub>1</sub>

pemahaman budaya dan X<sub>2</sub> pengetahuan lingkungan guru secara bersama-sama terhadap variabel Y pengembangan contoh berbasis lingkungan dalam pembelajaran IPS SD tergambar dalam tabel berikut :

**Coefficients<sup>a</sup>**

| Model        | Unstandardized Coefficients |            | Standardized Coefficients | t     | Sig. |
|--------------|-----------------------------|------------|---------------------------|-------|------|
|              | B                           | Std. Error | Beta                      |       |      |
| 1 (Constant) | 12,729                      | 7,998      |                           | 1,592 | ,117 |
| X1           | ,386                        | ,163       | ,306                      | 2,363 | ,022 |
| X2           | ,174                        | ,099       | ,227                      | 1,756 | ,085 |

a. Dependent Variable: Y

Hasil olahan di atas menelaskan persamaan regresi dimana  $Y = 12,729 + 0,386X_1 + 0,174 X_2$  dengan nilai signifikansi yang jauh berbeda. Besaran kontribusi yang diberikan variabel pemahaman budaya dan pengetahuan lingkungan guru P2KG dalam pengembangan contoh berbasis lingkungan dalam pembelajaran IPS SD adalah 0,122 atau sebesar 1,22 %, seperti yang terlihat dalam tabel berikut:

**Model Summary**

| Model | R                 | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate | Change Statistics |          |     |     |               |
|-------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|-------------------|----------|-----|-----|---------------|
|       |                   |          |                   |                            | R Square Change   | F Change | df1 | df2 | Sig. F Change |
| 1     | ,349 <sup>a</sup> | ,122     | ,089              | 3,45082                    | ,122              | 3,744    | 2   | 54  | ,030          |

a. Predictors: (Constant), X2, X1

**b. Pembahasan Hasil Penelitian**

Persoalan lingkungan hidup sekarang bukan lagi persoalan sepele yang dapat diabaikan atau diselesaikan oleh sekelompok masyarakat saja. Pembelajaran IPS adalah satu dari materi pelajaran yang memiliki muatan sarat nilai di dalamnya, termasuk nilai sosial lingkungan. Nilai ini tidak akan dapat ditransmisikan dengan baik jika guru tidak terampil membuat contoh berbasis lingkungan dengan baik. Contoh dalam sebuah proses pembelajaran digunakan untuk memberi penguatan terhadap konsep atau nilai yang ingin dipahatkan ke dalam diri siswa. Dapat dibayangkan jika guru hanya mengajarkan konsep materi yang teruat dalam buku ajar tanpa melengkapinya dengan contoh kontekstual yang berada di sekitarnya.

Guru sebagai pelaku pendidikan pasti tidak lepas dari konteks kebudayaannya sendiri. Budaya turut membangun pola perilaku seseorang yang serap melalui pembelajaran langsung ataupun pembelajaran social (Rotter dalam Ryckman, 2008:57) sehingga berdampak langsung pada figuritas guru tersebut. Temuan penelitian ini menjelaskan bahwa budaya berkontribusi positif sebesar 7,2%. Kendati tidak besar, namun budaya menjadi bagian yang tidak dapat diabaikan dalam peningkatan kemampuan guru dalam pengembangan contoh berbasis lingkungan. Kecilnya kontribusi yang diberikan bukan berarti mengurangi makna budaya dalam proses penguatan keterampilan guru dalam pengembangan contoh berbasis lingkungan dalam pembelajaran IPS. Bisa saja

dampak dari mulai lunturnya budaya dalam tataran konsep menjadikan budaya tidak dianggap penting pada pengembangan contoh dalam proses pendidikan formal. Budaya diposisikan pada perilaku praktis non teoritis sehingga tanpa disengaja menjadi terabai.

Demikian juga dengan pengetahuan lingkungan, hakikatnya bagian penting dalam membangun perilaku seseorang. Namun temuan penelitian menjelaskan adanya kontribusi pengetahuan lingkungan terhadap keterampilan guru dalam pengembangan contoh berbasis lingkungan dalam pembelajaran IPS lebih kecil dibanding dengan pemahaman budaya. Kondisi demikian dapat saja dibangun oleh tidak teraksennya pengetahuan lingkungan dengan baik oleh guru sehingga kontribusi yang diberikan kecil dampaknya terlihat pada mengecilnya kontribusi kedua variabel pengaruh terhadap variabel respon.

## SIMPULAN

Penelitian menjelaskan bahwa pemahaman budaya dan pengetahuan guru memberi kontribusi positif terhadap keterampilan pengembangan contoh berbasis lingkungan dalam pembelajaran IPS. Kendati kontribusi kedua variabel kontributor sangat kecil terhadap variabel respon yakni keterampilan pengembangan contoh berbasis lingkungan dalam materi ajar IPS, tetap saja pemahaman budaya dan pengetahuan lingkungan guru sebagai mesti ditingkatkan. Dengan demikian jika pemahaman budaya dan pengetahuan lingkungan guru semakin tinggi maka keterampilan pengembangan contoh berbasis lingkunganpun semakin meningkat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anderson and Kratwohl, *A Taxonomy of Learning, Teaching and Assessing : A Revision of Bloom's Taxonomy of Education Objectives* (New York: Addison Longman, Inc.2001)
- A Commitee of College and University Examiners, *Taxonomy of educational objectives*, (New York; David Mckay Company. Inc.,)
- Bandura, social learning theory, <http://tippsycology.org/bandura.html>
- \_\_\_\_\_ (1986) dalam Neal Shambaugh, Susan G. Magliaro, *Instructional Design, A Systematic Approach for Reflective Practice*, ( Boston, uSA, Pearson Education, 2006)
- Daud Silalahi, *Hukum Lingkungan dalam Sistem Penegakan Hukum Lingkungan*, (Alumni, bandung, 2001)
- Daniel. D.Chiras, *Environmental Science, Action for a Sustainable future*, (california:The Benjamin/ Cummings Publishing Company, Inc. 1991,)
- Dedi Mulyana, Jalaluddin Rachmat (ed), *Komunikasi Antar Budaya, Panduan Berkomunikasi dengan Orang-orang yang Berbeda Budaya*, (Bandung: Rosda Karya; 2005)
- Dorothy J.Skeel, *Elementry Sosial Studies, challages for tomorrow's world*, harcourt Brace College publisher, Forth Worth philadelphia san Diego

- New York Orlando Austin San Antonio Toronto Montreal London Sydney Tokyo, United States of Amerika, 1995
- Emil salim, lingkungan hidup dan pembangunan (Jakarta: Mutiara, 1993)
- Grant Wiggins and Jay McTighe, Understanding by Design, Expanded 2<sup>nd</sup> Edition, (USA, ASCD. Asosiation for Supervision Curriculum Devepment, 2005)
- Hari Poerwanto, Kebudayaan dan Lingkungan dalam Perspektif Antropologi, (Yogyakara: Pustaka Pelajar: 2000)
- James.A.Swan and William B. Stapp, environment education strategies toward a more liviable future (new york: john Willey & Sons 1974)
- Jujun.s.suriasumantri, filsafat ilmu sebuah pengetahuan pengantar poulter (Jakarta:pustaka sinar harapan, 1998)
- Mel Silberman, (ed), The Handbook of Experiential Learning, (San Fancisco ; John Wiley&Sons, Inc., : 2007)
- Otto soemarwoto, ekologi lingkungan hidup dan pembangunan,(Jakarta:djambatan,1989)
- Philip G zimbardo and Richard G gering, phsycology and life, (new York: happer collins Publishing Inc, 1996) R.D.Robert et.al, Planning and S Ecology (london: Chapma, 1984)
- Robert Gifford, environmental pshycology, principles and practice (boston :allyn, 1987)
- Slavin, Robert E., Educational Psychology, Theory and Practice, eight edition, Pearson, Boston, New York, 2006
- Soeroyo,W., pengantar dan asas –asas hokum adat, (Jakarta:Haji Mas Agung, 1981)
- Wardojo, hubungan antara tingkat pendidikan, pengetahuan lingkungan dan persepsi teradap pengembang pariwisata dengan kepedualian masyarakat terhadap lingkungan wisata pantai ayah di kab. Kebumen, disertasi (2005: UNJ, tt, hal72)

# MODEL BACAAN ANAK BERBASIS KEARIFAN LOKAL

Nursalim, Nurhasnawati

PGMI FTK UIN Suska Riau

[nursalim@uin-suska.ac.id](mailto:nursalim@uin-suska.ac.id), [nurhasnawati.tarbiyah@yahoo.com](mailto:nurhasnawati.tarbiyah@yahoo.com)

**Abstract.** This paper is generally aimed at generating an innovative multicultural-based learning model that meets the basic educational goals that can be used in schools and madrasah. Multicultural-based learning model in the form of preschool children's reading models, traditional literature, fiction, biography and autobiography, science, poetry and poetry. Reading is based on local wisdom is a reading about the cultural life of the surrounding community or area of education location. Writing a local-based story is an open story of local cultural themes. Local-based education is education that utilizes local and global advantages in economic, arts and cultural aspects, human resources, language, information and communication technology, ecology, etc. into the school curriculum which ultimately benefits the development of competencies of learners that can be utilized for competition global. Local wisdom sources are human potential, religious potential, cultural potential. While the purpose of local wisdom-based education or the advantage of providing knowledge, skills and behavior to learners so that they have a solid insight about the state of the environment and the needs of the community in accordance with the values / rules prevailing in the region and support regional development and national development. While the specific purpose of local wisdom-based education is so that students more familiar with and become more familiar with the natural environment, social, and cultural. Students have the provision of skills and knowledge and knowledge about the area that is useful for themselves as well as the community in general. Students have attitudes and behaviors that are in harmony with the values / rules that apply in the area and preserve and develop the noble values of local culture in order to support regional development and national development.

**Keywords:** Model, children reading, local wisdom

## PENDAHULUAN

Sejak tahun 1998, terjadi perubahan yang sangat mendasar terhadap semua aspek kehidupan Bangsa Indonesia. Perubahan itu disebabkan oleh perubahan politik dan tata pemerintahan yang semula bersifat sentralistik menjadi desentralistik. Pada saat ini fungsi dan wewenang pemerintah daerah lebih besar dalam membuat kebijakan dan melaksanakannya sesuai dengan variasi potensi, dan kepentingan pengembangan daerahnya masing-masing.

Salah satu desentralisasi pendidikan adalah desentralisasi kurikulum. Departemen Pendidikan Nasional hanya menentukan standar-standar minimal yang harus dipenuhi oleh satuan pendidikan di tingkat daerah. Standar minimal itu berupa standar kompetensi lulusan, standar isi, standar evaluasi, dan standar sarana dan prasarana. Pengembangan lebih jauh terhadap standar-standar tersebut diserahkan kepada daerah masing-masing. Dengan adanya desentralisasi kebijakan itu, maka daerah dapat mengembangkan potensi wilayahnya sesuai dengan situasi dan kondisi setempat. Salah satu kebijakan yang dapat dikembangkan adalah membuat kurikulum sekolah yang berbasis keunggulan lokal atau kearifan lokal.

Masing-masing daerah mempunyai keunggulan potensi daerah yang perlu dikembangkan yang lebih baik lagi. Keunggulan yang dimiliki oleh masing-masing daerah sangat bervariasi. Dengan keberagaman potensi daerah ini perlu mendapat perhatian khusus bagi pemerintah daerah sehingga anak-anak tidak asing dengan daerahnya sendiri dan faham betul tentang potensi dan nilai-nilai serta budaya daerahnya sendiri sesuai dengan tuntunan ekonomi global.

Pendidikan di tingkat dasar (SD/MI) dapat menjadi kurikulum Indonesia untuk mengembangkan nilai inti (*core value*) ditengah masyarakat Indonesia yang multikultur dalam bingkai kearifan lokal yang berdasarkan Bhineka Tunggal Ika. Persoalannya adalah apakah pendidikan dasar saat ini sesuai dengan nilai-nilai dan sesuai dengan situasi dan kondisi Indonesia yang kaya akan nilai budaya. Persoalan utama dalam pendidikan dasar di sekolah maupun madrasah adalah belum adanya model pengembangan kurikulum yang dapat meningkatkan kompetensi multikultur siswa sehingga ia bisa bersikap *inklusif* dan *toleran* terhadap komunitas lainnya berdasarkan kearifan lokal yang ada. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengembangkan sebuah model bacaan anak multicultural berbasis kearifan lokal di lingkungan sekolah maupun madrasah.

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan penelitian terdahulu mengenai pendidikan berbasis multicultural yang dilakukan: *Pertama*: penelitian Erlan Muliadi (2012:55) menghasilkan sebuah kesimpulan bahwa pendidikan multicultural kian mendesak untuk dilaksanakan di sekolah. Dengan pendidikan multicultural, sekolah menjadi lahan untuk menghapus prasangka dan sekaligus untuk melatih serta membangun karakter siswa agar mampu bersikap demokratis, humanis dan pluralis. *Kedua*: penelitian Nurul Zuriah (2011: 12) Salah satu simpulan penelitian adalah pengembangan PKn multicultural menjadi kebutuhan bangsa Indonesia yang majemuk dan beranekaragam serta menjadi sebuah keniscayaan bagi wahana desimnensi pemahaman multikulturalisme melalui jargon pendidikan multicultural.

Penelitian ini secara umum bertujuan *menghasilkan inovasi model pembelajaran berbasis multicultural* yang sesuai dengan tujuan pendidikan dasar yang dapat digunakan di sekolah maupun madrasah. Secara khusus penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut: (1) Menemukan landasan kebutuhan pengembangan pendidikan dasar multicultural berbasis kearifan lokal di sekolah maupun madrasah. (2) Menghasilkan *core value* (nilai inti) pendidikan dasar multicultural berbasis kearifan lokal yang segera bisa diaplikasikan bagi para guru di sekolah dasar maupun madrasah. (3) Menghasilkan materi bacaan yang integratif di sekolah maupun madrasah yang multicultural berbasis kearifan lokal.

## JENIS DAN METODE

Penelitian ini dilakukan dengan metode deskriptif. Metode deskriptif dapat diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan keadaan subjek atau objek dalam penelitian dapat berupa

orang, lembaga, masyarakat dan yang lainnya yang pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau apa adanya.

Dalam tulisan ini penulis menggambarkan tentang permasalahan yang bersifat actual yaitu tentang kearifan lokal, menggambarkan fakta tentang permasalahan yang diselidiki sebagaimana adanya, diiringi dengan interpretasi rasional yang seimbang, menjelaskan hubungan bacaan anak dengan kearifan lokal.

Metode yang dilakukan adalah metode survai. Metode survei adalah penyelidikan yang diadakan untuk memperoleh fakta-fakta dari gejala-gejala yang ada dan mencari keterangan-keterangan secara faktual, baik tentang institusi sosial, ekonomi, atau politik dari suatu kelompok ataupun suatu daerah (Nazir, 1988: 65). Data yang dipelajari adalah data dari sampel yang diambil dari populasi tersebut, sehingga ditemukan kejadian-kejadian relatif distribusi, dan hubungan antar variabel. Sosiologi, maupun psikologis. Penelitian ini memusatkan pada model bacaan anak dengan keunggulan lokal atau kearifan lokal.

## PEMBAHASAN

### 1. Model Bacaan Anak

Bacaan anak adalah genre sastra yang ditulis dan diterbitkan untuk anak-anak. Walaupun demikian, bacaan anak bisa saja disukai serta dibaca remaja dan orang dewasa. Selain itu, sejumlah cerita yang sekarang dianggap klasik, dulunya ditulis untuk orang dewasa. Bacaan anak adalah bacaan yang sesuai dengan tingkat kemampuan membaca dan minat anak-anak dari kelompok umur tertentu atau tingkatan pendidikan, mulai prasekolah hingga kelas enam sekolah dasar. Bacaan anak secara khusus ditulis dan diberi ilustrasi untuk anak hingga berusia 12-13 tahun. Termasuk ke dalam kategori ini adalah buku nonfiksi dan novel untuk remaja, buku karton tebal (*board book*), buku lagu anak, buku mengenal alfabet, belajar berhitung, buku bergambar untuk belajar membaca, buku bergambar untuk belajar konsep, dan buku cerita bergambar.

Nancy Anderson mengelompokkan bacaan anak menjadi enam kategori:

1. buku bergambar prasekolah (pengenalan konsep seperti huruf, angka, warna dan sebagainya, buku dengan kalimat yang berirama dan berulang, buku bergambar tanpa kata-kata)
2. sastra tradisional (mitos, dongeng, cerita rakyat, legenda, sajak)
3. fiksi (fantasi, fiksi modern, fiksi sejarah)
4. biografi dan autobiografi
5. ilmu pengetahuan
6. puisi dan syair.

Bacaan anak umumnya ditulis dengan kalimat yang singkat, serta pilihan kosakata dan tata bahasa yang lebih sederhana dibandingkan sastra dewasa. Selain dibaca di dalam hati, teks dimaksudkan agar bisa dibaca keras-keras oleh anak. Buku juga dibacakan keras-keras oleh orang dewasa untuk anak yang belum bisa membaca. Ilustrasi sangat penting dalam bacaan anak dan merupakan kesatuan dengan cerita. Anak yang belum bisa membaca terutama



sangat memperhatikan gambar-gambar dalam buku. Selain itu, bacaan anak bisa hanya berisi gambar dan tanpa kata-kata. Jumlah ilustrasi dalam buku anak juga lebih banyak dibandingkan ilustrasi buku sastra dewasa. Semakin muda target pembaca, maka semakin banyak pula ilustrasi yang diberikan.

## 2. Bacaan Berbasis Kearifan Lokal

Kearifan Lokal sebagai basis buku bacaan anak Istilah “kearifan lokal” atau local wisdom mempunyai arti yang sangat mendalam dan menjadi suatu kosakata yang sedang familiar di telinga kita akhir-akhir ini. Banyak ungkapan dan perilaku yang bermuatan nilai luhur, penuh kearifan, muncul di komunitas lokal sebagai upaya dalam menyikapi permasalahan kehidupan yang dapat dipastikan akan dialami oleh masyarakat tersebut. Hal ini muncul ke permukaan karena tidak adanya solusi global yang dapat membantu memberikan jawaban terhadap segala kejadian yang ada di sekitar lingkungan tempat tinggal mereka. Premis-premis umum yang selama ini menjadi standar bersama dalam membedah dan "mengobati" setiap penyakit yang timbul sudah tidak lagi menjangkau permasalahan yang mengemuka di komunitas lokal. Masyarakat yang menghuni di suatu tempat tertentu sudah dapat menyelesaikan permasalahannya dengan solusi yang penuh kearifan tanpa harus memakai standar yang berlaku secara umum.

Di sisi lain, komunitas lokal (local community) menjawab tantangan kehidupan ini dengan kearifan dan kebijaksanaan yang dimilikinya. Kearifan atau kebijaksanaan (wisdom) tersebut muncul bisa jadi karena pengalaman yang selama ini terjadi telah menjadikannya sebagai jawaban dan solusi terhadap masalah yang sedang dihadapinya. Faktor keterlibatan para pendahulu, nenek moyang, yang mewariskan tradisi tersebut kepada generasi berikutnya menjadi sangat penting bagi terjaganya kearifan tersebut. Dalam perkembangannya, bisa jadi kearifan yang timbul antarkomunitas lokal itu berbeda dengan yang lainnya, tanpa menghilangkan substansi yang dimiliki dari nilai kearifan tersebut, yaitu berfungsi sebagai solusi terhadap masalah yang ada di sekitarnya. Sehingga, dalam beberapa hal akan memungkinkan timbulnya kearifan yang beraneka ragam dari komunitas lokal tersebut, walau dengan objek permasalahan yang sama.

Sebagai contoh, orang Melayu yang tinggal di daerah pegunungan atau pedesaan akan berbeda kearifannya dengan orang Melayu yang tinggal di perkotaan ketika sama-sama melihat permasalahan mereka di dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Orang Melayu pegunungan atau pedesaan akan mempunyai kecenderungan menjadi seorang petani yang tangguh lagi ulet dalam menghadapi tuntutan kehidupan dan lingkungan. Faktor alam juga menjadi penopang bagi diri orang Melayu gunung-pedesaan untuk menjadi seorang petani dari pada menjadi seorang pedagang atau bekerja di pabrik dan industri. Lain halnya dengan orang Melayu yang tinggal dan hidup di daerah perkotaan. Ia akan mempunyai kearifan lain yang menuntun dirinya sebagai seorang pedagang atau sebagai karyawan yang bekerja di perusahaan swasta atau

bekerja sebagai pejabat di instansi pemerintahan dari pada bekerja sebagai seorang petani.

Berdasarkan gambaran tersebut dapat didefinisikan bahwa kearifan lokal adalah pandangan hidup dan berbagai strategi kehidupan yang berwujud aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat lokal dalam menjawab berbagai masalah dalam pemenuhan kebutuhan mereka. Dalam bahasa asing sering juga dikonsepsikan sebagai “kebijakan setempat” (local wisdom), “pengetahuan setempat” (local knowledge), atau “kecerdasan setempat” (local genius). Sistem pemenuhan kebutuhan mereka meliputi seluruh unsur kehidupan: agama, ilmu pengetahuan, ekonomi, teknologi, organisasi sosial, bahasa dan komunikasi, serta kesenian. Mereka mempunyai pemahaman, program, kegiatan, pelaksanaan terkait untuk mempertahankan, memperbaiki, mengembangkan unsur kebutuhan mereka itu, dengan memperhatikan ekosistem (flora, fauna dan mineral) serta sumberdaya manusia yang terdapat pada warga mereka sendiri.

Dalam upaya pemertahanan nilai-nilai kearifan lokal ini, masyarakat setempat mengemasnya dalam bentuk “pendidikan tidak langsung” berupa cerita rakyat, legenda, anekdot, kesenian rakyat. Lewat berbagai kemasan ini diharapkan akan terjadi “warisan” kearifan lokal pada generasi penerusnya. Warisan yang diyakini mengandung nilai-nilai kearifan inilah yang perlu dimanfaatkan sebagai basis bacaan anak. Dengan cara demikian, diharapkan akan tertanam norma-norma budaya sendiri pada diri anak, yang secara potensial (langsung atau tidak langsung) akan berpengaruh dalam perilaku hidupnya.

### 3. Penulisan Cerita Anak Berbasis Kearifan Lokal

Buku cerita bukan pengganti kehidupan tetapi dapat memperkaya kehidupan. Menurut Falcon (1986:4-6) buku cerita anak bukan berarti menggantikan kehidupan anak, tetapi buku cerita anak akan menambah pengalaman anak dalam kehidannya. Falcon menyatakan bahwa ketika kehidupan terkonsentrasi pada kenyataan sehari-hari, buku justru mampu mempertinggi kepekaan. Buku bacaan dapat membantu membebaskan diri dari kesulitan dengan memberi wawasan baru, memberi kesempatan beristirahat dan kesegaran yang kita butuhkan, menjadi sumber informasi yang menyenangkan, dan disukai bagi orang yang tahu manfaatnya. “Buku bacaan untuk anak secara alamiah adalah buku yang disukainya,” kata Arbuthnot. “Secara psikologis anak selalu mencari-cari untuk keseimbangan yang sulit antara kebahagiaan pribadi dan persetujuan sosial. Dan, ini tidak mudah baginya.” Namun, bacaan dapat membantu anak secara langsung maupun tidak langsung. Yang penting diketahui oleh para penulis dan ilustrator cerita untuk anak adalah kebutuhan-kebutuhan yang ingin dicapai oleh anak. Antara lain, rasa aman, penyaluran emosi yang menyebabkan anak suka dengan cerita-cerita menyentuh perasaan, ingin lebih pandai karena anak suka berpikir, keberhasilan atau prestasi untuk pertumbuhan moral, permainan dan perubahan

sebagai pemenuhan daya imajinasi dan fantasi, keindahan atau seni, bimbingan dan kasih sayang.

Nurgiantoro (2010:89-94) mengatakan bahwa buku cerita anak adalah buku cerita yang sederhana tetapi kompleks. Kesederhanaan itu ditandai oleh syarat wacananya yang baku dan berkualitas tinggi, namun tidak ruwet sehingga komunikatif. Di samping itu, pengalihan pola pikir orang dewasa kepada dunia anak-anak dan keberadaan jiwa dan sifat anak-anak menjadikan syarat cerita anak-anak yang digemari. Dengan kata lain, cerita anak-anak harus berbicara tentang kehidupan anak-anak dengan segala aspek yang berada dan memengaruhi mereka.

Pada sisi lain, kekompleksan cerita anak ditandai oleh strukturnya yang tidak berbeda dari struktur fiksi pada umumnya. Dengan demikian, organisasi cerita anak-anak harus ditopang sejumlah pilar yang menjadi landasan terbinanya sebuah bangunan cerita. Sebuah cerita akar, menjadi menarik jika semua elemen kisah dibina secara seimbang di dalam struktur yang isi-mengisi sehingga tidak ada bagian yang terasa kurang atau terasa berlebihan.

Secara sederhana, sebuah cerita sebenarnya dimulai dari tema. Rancang bangun cerita yang dikehendaki pengarang harus dilandasi amanat, yaitu pesan moral yang ingin disampaikan kepada pembaca. Namun, amanat ini harus dijalin secara menarik sehingga anak-anak tidak merasa membaca wejangan moral atau khotbah agama. Pembaca dihadapkan pada sebuah cerita yang menarik dan menghibur sehingga dari bacaan itu anak-anak dapat membangun pengertian dan menarik kesimpulan tentang pesan apa yang hendak disampaikan pengarang. Umumnya, tema yang dinyatakan secara terbuka dan gamblang tidak akan menarik minat pembaca.

Tokoh dalam cerita secara umum dapat dibagi dua, yaitu tokoh utama (protagonis) dan tokoh lawan (antagonis). Tokoh utama ini biasanya disertai tokoh-tokoh sampingan yang umumnya ikut serta dan menjadi bagian kesatuan cerita. Sebagai tokoh bulat, tokoh utama ini mendapat porsi paling istimewa jika dibandingkan dengan tokoh-tokoh sampingan. Kondisi fisik maupun karakternya digambarkan secara lengkap. Di samping itu, sering pula dihadirkan tokoh datar, yaitu tokoh yang ditampilkan secara satu sisi (baik atau jahat) sehingga dapat melahirkan tanggapan memuja ataupun membenci dari para pembaca. Penokohan seharusnya memperlihatkan perkembangan karakter tokoh. Peristiwa-peristiwa yang terbina dan dilema yang muncul di dalam alur harus mampu membawa perubahan dan perkembangan pada tokoh hingga lahir identifikasi pembaca pada tokoh yang muncul sebagai hero atau sebagai antagonis yang dibenci.

Latar dalam bacaan anak adalah peristiwa-peristiwa di dalam cerita dapat dibangun dengan menarik jika penempatan latar waktu dan latar tempatnya dilakukan secara tepat. Karena latar berhubungan dengan tokoh dan tokoh berkaitan erat dengan karakter. Bangunan latar yang baik menunjukkan bahwa cerita tertentu tidak dapat dipindahkan ke kawasan lain karena latarnya tidak dapat dipindahkan ke kawasan lain karena latarnya tidak menunjang tokoh dan peristiwa-peristiwa khas yang hanya terjadi di suatu latar tertentu saja.

Dengan kata lain, latar menunjukkan keunikan tersendiri dalam rangkaian kisah sehingga mampu membangun tokoh-tokoh spesifik dengan sifat-sifat tertentu yang hanya ada pada kawasan tertentu itu. Dengan demikian, tampaklah bahwa latar memperkuat tokoh dan menghidupkan peristiwa-peristiwa yang dibina di dalam alur, menjadikan cerita spesifik dan unik.

Alur cerita dalam bacaan anak menuntut kemampuan utama pengarang untuk menarik minat pembaca. Dengan sederhana alur dapat dikatakan sebagai rentetan peristiwa yang terjadi di dalam cerita. Alur dapat dibina secara lurus, di mana cerita dibangun secara kronologis. Peristiwa demi peristiwa berkaitan langsung satu sama lain sampai cerita berakhir. Alur juga dapat dibangun secara episodik, di mana cerita diikat oleh episode-episode tertentu, setiap episodinya ditemukan gawatan, klimaks, dan leraian. Khususnya pada cerita-cerita panjang, alur episodik ini dapat memberi pikatan karena keingintahuan pembaca makin dipertinggi oleh hal-hal misterius yang mungkin terjadi pada bab selanjutnya. Alur juga dapat dibangun dengan sorot balik atau alur maju (*foreshadowing*). Sorot balik adalah paparan informasi atau peristiwa yang terjadi di masa lampau, dikisahkan kembali dalam situasi masa kini, sementara "*foreshadowing*" merupakan wujud ancang-ancang untuk menerima peristiwa-peristiwa tertentu yang akan terjadi. Sebuah cerita tidak mungkin menarik tanpa peristiwa dan konflik. Peristiwa-peristiwa yang terjadi menimbulkan konflik tertentu, seperti konflik pada diri sendiri (*person-against-self*); konflik tokoh dengan orang lain (*person-against-person*); dan konflik antara tokoh dan masyarakat (*person-against-society*). Dengan alur yang pas karena peristiwa-peristiwa yang sinkronis dengan konflik umumnya meyakinkan pembaca anak-anak dan hal itulah yang membawa mereka senang, takut, sedih, marah, dan sebagainya. Dengan bantuan bahasa yang memikat, anak-anak merasa senang untuk terus membaca.

Gaya bercerita dalam cerita anak sangat menentukan keberhasilan sebuah cerita. Secara tradisional dikatakan bahwa keberhasilan sebuah cerita bukan pada apa yang dikatakan, tetapi bagaimana mengatakannya. Kalimat-kalimat yang enak dibaca; ungkapan-ungkapan yang baru dan hidup; suspense yang menyimpan kerahasiaan; pemecahan persoalan yang rumit, namun penuh tantangan, pengalaman-pengalaman baru yang bernuansa kemanusiaan, dan sebagainya merupakan muatan gaya yang membuat pembaca terpesona. Di samping sebagai tanda seorang pengarang, gaya tertentu mampu menyedot perhatian pembaca untuk terus membaca. Bersama elemen lainnya seperti penggunaan sudut pandang yang tepat, pembukaan dan penutup yang memberi kesan tertentu, gaya adalah salah satu kunci yang menentukan berhasil atau gagalnya sebuah cerita.

Ilustrasi cerita yang buat pengarang harus dapat mendorong anak untuk tertarik membaca cerita dan dapat mempercepat keutuhan pemahaman anak atas isi cerita. Terkait dengan itu, ilustrasi cerita hendaknya disajikan secara ekspresif, imajinatif fantastis, dan dapat memperkaya wawasan anak.

### 3. Pendidikan Berbasis Kearifan lokal

Perubahan adalah keniscayaan dalam kehidupan manusia. Perubahan-perubahan yang terjadi bukan saja berhubungan dengan lingkungan fisik, tetapi juga dengan budaya manusia. Hubungan erat antara manusia dan lingkungan kehidupan fisiknya itulah yang melahirkan budaya manusia. Budaya lahir karena kemampuan manusia mensiasati lingkungan hidupnya agar tetap layak untuk ditinggali waktu demi waktu. Kebudayaan dipandang sebagai manifestasi kehidupan setiap orang atau kelompok orang yang selalu mengubah alam. Kebudayaan merupakan usaha manusia, perjuangan setiap orang atau kelompok dalam menentukan hari depannya.

Sejak tahun 1998, terjadi perubahan yang sangat mendasar terhadap semua aspek kehidupan Bangsa Indonesia. Perubahan itu disebabkan oleh perubahan politik dan tata pemerintahan yang semula bersifat sentralistik menjadi desentralistik. Pada saat ini fungsi dan wewenang pemerintah daerah lebih besar dalam membuat kebijakan dan melaksanakannya sesuai dengan variasi potensi, dan kepentingan pengembangan daerahnya masing-masing.

Salah satu desentralisasi pendidikan adalah desentralisasi kurikulum. Departemen Pendidikan Nasional hanya menentukan standar-standar minimal yang harus dipenuhi oleh satuan pendidikan di tingkat daerah. Standar minimal itu berupa standar kompetensi lulusan, standar isi, standar evaluasi, dan standar sarana dan prasarana. Pengembangan lebih jauh terhadap standar-standar tersebut diserahkan kepada daerah masing-masing. Dengan adanya desentralisasi kebijakan itu, maka daerah dapat mengembangkan potensi wilayahnya sesuai dengan situasi dan kondisi setempat. Salah satu kebijakan yang dapat dikembangkan adalah membuat kurikulum sekolah yang berbasis keunggulan lokal atau kearifan lokal.

Masing-masing daerah mempunyai keunggulan potensi daerah yang perlu dikembangkan yang lebih baik lagi. Keunggulan yang dimiliki oleh masing-masing daerah sangat bervariasi. Dengan keberagaman potensi daerah ini perlu mendapat perhatian khusus bagi pemerintah daerah sehingga anak-anak tidak asing dengan daerahnya sendiri dan faham betul tentang potensi dan nilai-nilai serta budaya daerahnya sendiri sesuai dengan tuntunan ekonomi global.

Pendidikan berbasis kearifan lokal atau keunggulan lokal adalah pendidikan yang memanfaatkan keunggulan lokal dan global dalam aspek ekonomi, seni budaya, SDM, bahasa, teknologi informasi dan komunikasi, ekologi, dan lain-lain ke dalam kurikulum sekolah yang akhirnya bermanfaat bagi pengembangan kompetensi peserta didik yang dapat dimanfaatkan untuk persaingan global.

### 4. Sumber-sumber Kearifan Lokal

#### a. Potensi Manusia.

Al-ghazali menyebut potensi manusia ada empat komponen, yaitu: ruh, kalbu, akal dan nafsu. Sigmund Freud membagi komponen sistem kepribadian manusia meliputi: super ego, ego dan id. Sedangkan Bloom membagi struktur kepribadian manusia menjadi tiga komponen, yaitu kognitif, afektif dan

psikomotorik. Adapun Howard Gardner menjabarkan lagi kedalam delapan kecerdasan, yaitu: linguistik, logis-matematis, spasial, kinestetik jasmani, musikal, antarpribadi, intrapribadi dan naturalis. Pengembangan program pendidikan yang meliputi tujuan, kurikulum, metode pembelajaran dan lingkungan pendidikan haruslah berbasis pada potensi manusia anak didik.

b. Potensi Agama

Hampir tidak ada pendidikan diberbagai belahan dunia ini yang lepas dari pengaruh agama, baik itu pendidikan formal maupun pendidikan non-formal. Dunia pendidikan yang gelap terhadap nilai-nilai moral etis, serta kehidupan bangsa yang dipenuhi dengan keserakahan dan kemunafikan, mengharuska adanya penguatan nilai-nilai sufisme, bukan hanya melalui pendidikan agama, tetapi juga semua mata pelajaran, keteladanan dan budaya sekolah. Sekolah, perguruan tinggi dan pesantren bukan hanya benteng penjaga moral terakhir, tetapi juga diharapkan dapat melahirkan manusia-manusia yang bijak dan bermoral.

c. Potensi Budaya

Budaya adalah nilai, proses dan hasil dari cipta, rasa dan karsa manusia. Budaya atau kebudayaan nasional memiliki kedudukan sangat penting dalam program pengembangan pendidikan nasional suatu bangsa atau muatan lokal suatu daerah. Bangsa yang berbudaya dan bangsa yang besar adalah bangsa yang menghargai, mengembangka dan mewariskan budayanya kepada generasi muda. Melalui kekayaan budaya yang dimiliki, seharusnya kita bisa menyusun berbagai model dan program pendidikan dan pembelajaran, bisa dalam bentuk program studi, intrakurikuler, ekstrakurikuler maupun dalam bentuk budaya sekolah.

d. Potensi Alam

Lewat program pendidikan berbasis potensi lingkungan, diharapkan tumbuh kearifan lokal dan karakter yang peduli lingkungan dan sebaliknya dapat memanfaatkan potensi lingkungan hidupnya. Orang yang arif adalah orang yang hidupnya harmoni dengan lingkungan seraya dapat memanfaatkan lingkungan untuk kepentingan hidupnya dan orang yang berkarakter akan marah apabila lingkungan ekosistemnya dirusak.

## 5. Tujuan Pendidikan berbasis kearifan lokal atau keunggulan lokal

Tujuan umum pendidikan berbasis kearifan local adalah memberikan bekal pengetahuan, ketrampilan dan perilaku kepada peserta didik agar mereka memiliki wawasan yang mantap tentang keadaan lingkungan dan kebutuhan masyarakat sesuai dengan nilai-nilai/aturan yang berlaku di daerahnya dan mendukung pembangunan daerah serta pembangunan nasional. Sedangkan tujuan khusus dari pendidikan berbasis kearifan loka adalah agar siswa lebih mengenal dan menjadi lebih akrab dengan lingkungan alam, sosial, dan budayanya. Siswa memiliki bekal kemampuan dan ketrampilan serta pengetahuan mengenai daerahnya yang berguna bagi dirinya maupun lingkungan masyarakat pada umumnya. Siswa memiliki sikap dan perilaku yang selaras dengan nilai-nilai/aturan-aturan yang berlaku di daerahnya serta

melestarikan dan mengembangkan nilai-nilai luhur budaya setempat dalam rangka menunjang pembangunan daerah dan pembangunan nasional.

## **6. Langkah-Langkah Pengembangan Pendidikan berbasis kearifan lokal**

Dalam melakukan pengembangan pendidikan berbasis lokal yang harus dilakukan adalah mengidentifikasi keadaan dan kebutuhan daerah setempat, seperti lingkungan alam sekitar, sosial budaya masyarakat setempat. Sedangkan dalam menentukan fungsi dan tujuan pendidikan harus mampu melestarikan dan mengembangkan kebudayaan daerah, meningkat keterampilan siswa dibidang yang sesuai dengan kebutuhan daerah, meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi sehingga siswa dapat mengikuti perkembangan zaman.

Bahan kajian bacaan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, ketersediaan guru yang memahami kondisi daerah, tersedia sarana dan prasarana yang ada disekolah, tidak bertentangan dengan nilai luhur daerah. Disamping itu juga bahan bacaan yang diberikan kepada siswa tidak menimbulkan kerawanan sosial dan keamanan, serta layak dilaksanakan di sekolah.

Penyusunan kurikulum harus memenuhi kriteria topik tentang keunggulan lokal yang dipilih serta standar kompetensi, kemampuan dasar, dan indikator. Pengorganisasian materi atau kompetensi muatan keunggulan lokal ke dalam kelas, semester dan lainnya yang berwujud silabus.

## **SIMPULAN**

Pendidikan berbasis kearifan lokal merupakan penyelenggaraan pendidikan yang memberi pandangan hidup, ilmu pengetahuan, dan sebagai strategi kehidupan yang berwujud aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat setempat untuk menjawab berbagai masalah dalam pemenuhan kebutuhan mereka. Bahan bacaan dalam rangka memenuhi kriteria pendidikan berbasis lokal harus bahan bacaan tentang kedaerahan setempat dan sesuai dengan kebutuhan, bakat, minat dan pengetahuan siswa di sekolah, serta mampu mengatasi setiap dinamika kehidupan yang akan datang.

Model bacaan yang berbasis kearifan lokal adalah bacaan yang berisi budaya daerah tempat sekolah berada, adat istiadat masyarakat setempat, dan kebiasaan masyarakat dilingkungannya. Model bacaan harus mengarah pada tingkat kemampuan siswa, wawasan siswa dan potensi-potensi yang dimiliki siswa.

Akibat dari pendidikan berbasis kearifan lokal bagi guru adalah siswa, dan sekolah merupakan media untuk melestarikan potensi masing-masing daerah, sehingga tercipta pembelajaran yang menghargai keragaman budaya daerah. Pendidikan berbasis kearifan lokal mengandung nilai-nilai yang relevan dalam dunia pendidikan dan kehidupan dan kehidupan sehari-hari, sehingga guru semakin terpacu untuk menerapkan pembelajaran yang berkualitas, siswa menjadi lebih aktif dan mencintai potensi daerah, dan sekolah tidak

## DAFTAR PUSTAKA

- Brodart Foundation. 1979. *Elementary School Library Collection: A Guide to Books and Other Media*. Various Editions. Newark, NJ.: Bro-dart Foundation.
- Budd, R. W., R. K. Thorp, dan L. Donohew. 1967. *Content Analysis of Communications*. New York: Macmillan.
- Endraswara, Suwardi, dkk. 2010. *Kearifan Lokal di Yogyakarta*. Yogyakarta: Penelitian Pemda DIY.. 2012.
- Falcon, L. Nieves. 1986. "Children's Books as a Liberating Force." Dalam *Interracial Books for Children Bulletin*, Vol. 7, No. 1, hal. 4-6.
- Forsdale, Louis. November 1955. "Helping Students Observe Processes of Communication." dalam *Teacher's College Record* 57.
- Good, C. V. dan Douglas E. Scates. 1954. *Method of Research: Educational, Psychological, Sociological*. New York: Appleton.
- Hadits, Fawzia Aswin. 2003. "*Psikologi Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar*" dalam *Teknik Menulis Cerita Anak*. Yogyakarta: Pink Books, Pusbuk, dan Taman Melati.
- Huck, Charlotte S., 1993. *Children's Literature in the Elementary School*. Fifth Edition. Forth Worth, TX: Harcourt Brace.
- Irianto, Yoyon Bahtiar. 2012. *Membangun Pendidikan Berbasis Lokal Bertaraf Universal*. Makalah dalam seminar nasional Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia.
- Joni, Raka. 2010. *Strategi Belajar Mengajar, Suatu Tinjauan Pengantar*. Jakarta: Depdikbud
- Rahyono, F.X. 2009. *Kearifan Budaya Dalam Kata*. Jakarta: Wedatama
- Surasmi, Wuwuh Asrinining. 2012. *Menggugah Kesadaran Guru dalam Kearifan Lokal pada Era Globalisasi*. UPBJJ Surabaya.
- Nazir, Mohammad. 1997. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia.
- WidyaSastra.Ridwan, Nurma Ali. 2007. *Landasan Keilmuan Kearifan Lokal*, dalam *Jurnal Studi Islam dan Budaya Ibd`* Vol. 5 No. 1 Jan-Jun 2007, hal 27-38
- Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Sastra Anak (Pengantar Pemahaman Dunia Anak*, Yogyakarta: Gajah Mada University Press.



# PEMANFAATAN ALAM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Zubaidah Amir MZ, Delvita Sari,

Rahmadiani Gustika, Wulan Syati Fadzrin

Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Suska Riau  
zubaidah.amir@uin-suska.ac.id

**Abstract.** This research is intended to utilize nature or the environment as a good learning media for students. Creative teachers can take advantage of nature or the environment as a good medium of learning for students. This applies to the environment around the student is a situation or situation that can be captured and digested well by the students. This research is a literature study that deals with books on nature-based learning media.

**Keywords:** learning media, leaves, algebra.

## PENDAHULUAN

Kata "media" berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah bermakna “perantara” atau “penyalur” (Sundaya, 2014: 4). Media dapat diterjemahkan sebagai sistem transmisi (bahan dan peralatan) yang tersedia untuk menyampaikan pesan tertentu (*Association of education and communication technology AECT* dalam Sutirman, 2013: 15). Senada dengan pandangan di atas, Gearlach & Ely (Hamzah dkk., 2014: 95) menjelaskan bahwa media dapat berupa manusia, materi, kejadian yang membangun suatu kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Jadi, dapat disimpulkan media adalah alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari pemberi informasi kepada penerima informasi.

Proses pembelajaran pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga diperlukan media yang dalam prosesnya pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala bentuk perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong siswa belajar secara cepat, tepat, mudah, benar dan tidak terjadinya verbalisme. Hanafiah dkk menjelaskan bahwa media pembelajaran menjadi alat bantu *Audio dan Visual* bagi peserta didik agar proses pembelajaran berjalan maksimal (2010: 59).

Matematika merupakan suatu disiplin ilmu yang mempunyai kekhususan dibandingkan dengan disiplin ilmu lainnya yang harus memperhatikan hakikat matematika dan kemampuan siswa dalam belajar. Dalam proses belajar matematika, prinsip belajar harus terlebih dahulu dipilih, sehingga sewaktu mempelajari matematika dapat berlangsung dengan lancar. Mempelajari matematika haruslah bertahap dan berurutan serta mendasarkan pada pengalaman belajaryang lalu. Media sangat berperan dalam meningkatkan kualitas pendidikan, termasuk untuk peningkatan kualitas pendidikan matematika. Media pendidikan dapat dipergunakan untuk membangun pemahaman dan penguasaan objek pendidikan. Dengan menggunakan media,

konsep dan simbol matematika yang tadinya bersifat abstrak menjadi konkrit. Menurut Sundaya, kita harus dapat memberikan pengenalan konsep dan simbol matematika sejak dini kepada anak, dan harus disesuaikan dengan taraf berpikir anaknya.

Dapat di lihat betapa pentingnya media pembelajaran digunakan dalam proses pembelajaran. Hanya saja banyak media pembelajaran yang memiliki harga yang cukup mahal ataupun sulit untuk ditemukan. Sehingga permasalahan ini membuat guru sedikit sulit dalam menggunakan atau memilih media pembelajaran yang tepat. Untuk memilih media pembelajaran yang murah dan mudah dibutuhkan kreativitas yang tinggi dari seorang guru.

Guru yang kreatif dapat memanfaatkan alam atau lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran yang baik bagi siswa. Hal ini dikarenakan lingkungan sekitar siswa merupakan keadaan atau situasi yang dapat ditangkap dan dicerna dengan baik oleh siswa. Dengan memanfaatkan alam sekitar seperti penggunaan bahan bekas juga memberikan dampak positif bagi lingkungan. Maka dari itu diperlukan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis alam dengan memanfaatkan alam sebagai media pembelajaran. Menurut Chayat (2010) yang dikutip oleh Yukananda dkk, bahan-bahan alam yang dapat dimanfaatkan antara lain: batu-batuan, kayu dan ranting, biji-bijian, daun, pelepah, bambu, dan lain sebagainya (Yukananda, R; dkk, 2012).

## **METODE PENULISAN**

Metode yang digunakan dalam penulisan artikel ini adalah Studi Kepustakaan dengan mencari buku-buku serta artikel-artikel dalam jurnal online mengenai media, media pembelajaran, media pembelajaran matematika, dan pengembangan media pembelajaran berbasis alam.

## **PEMBAHASAN**

### **A. Media Pembelajaran Matematika**

Dalam bahasa Arab kata media disebut dengan (وسائل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Mahnun, N, 2012: 28). Dalam bahasa Latin media merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti “perantara” atau “penyalur” (Sundaya, 2014: 4). Senada dengan pendapat di atas, AECT memberi batasan bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Disamping sebagai sistem penyampai atau pengantar, Arsyad menjelaskan bahwa media yang sering diganti dengan kata mediator, dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar, yaitu siswa dan isi pelajaran. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran (2010: 3).

Susilana, R & Riyana, C menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan

berbagai sumber untuk pembelajaran (2009: 1). Sedangkan Djamarah berpendapat bahwa pembelajaran adalah suatu kondisi yang dengan disengaja untuk membuat siswa mengalami proses belajar (2002: 43). Sedangkan Suherman (2003: 8) mengartikan pembelajaran sebagai upaya penataan lingkungan yang memberi nuansa agar program belajar tumbuh dan berkembang secara optimal.

Terkait pengertian pembelajaran, Benny Susetyo (2005: 167) menjelaskan bahwa proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam prose pembelajaran. Peserta didik yang dimaksud adalah siswa dan pendidik adalah guru. sejalan dengan hal itu. Pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan oleh guru untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisir, dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil yang optimal Sugihartono (2007: 81). Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu kondisi yang diciptakan secara sengaja untuk memaksimalkan potensi siswa dalam menemukan pengetahuan dengan melibatkan seluruh potensi dan sumber daya yang ada.

Pengertian "media pembelajaran " menurut Gerlach & Ely dalam Asyhar (2011) memiliki cakupan yang sangat luas, yaitu termasuk manusia, materi atau kajian yang membangun suatu kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran, sehingga bentuknya bisa berupa perangkat keras (*hardware*), seperti computer, TV, projector, dan perangkat lunak (*software*) yang digunakan pada perangkat keras itu. "Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar" Miarso (2004).

Pengertian matematika menurut Susilawati & Febrian yaitu ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan yang lainnya dengan jumlah yang banyak yang terbagi ke dalam tiga bidang, yaitu aljabar, analisis, dan geometri (2016). Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, dan sangat memegang peranan dalam perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini dipertegas oleh (Depdiknas, 2006) bahwa untuk menguasai dan menciptakan teknologi di masa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini.

Dari beberapa pengertian tentang media, pembelajaran, dan matematika, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran matematika adalah alat atau perantara yang digunakan dalam pembelajaran matematika untuk menyampaikan pesan-pesan yang terkandung dalam matematika yang disampaikan oleh pemberi pesan (guru) agar pesan-pesan tersebut dapat sampai kepada si penerima pesan (siswa) dengan efektif, efisien, dan menyenangkan.

## B. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, banyak jenis media yang dapat dimanfaatkan untuk memproseskan bahan kajian. Mulai dari media yang sederhana, konvensional, dan murah harganya, hingga media yang kompleks, rumit, modern yang harganya sangat mahal. Mulai dari yang hanya merespons indera tertentu, sampai pada perpaduan dari berbagai indera manusia yang dapat direspons. Dari yang hanya secara manual dan secara konvensional dalam mengoperasikannya, hingga yang sangat tergantung pada perangkat keras dan kemahiran sumber daya manusia tertentu dalam mengoperasikannya (Sujarwo).

Jenis media yang lazim dipergunakan dalam pembelajaran antara lain: media non proyeksi, media proyeksi, media audio, media gerak, media komputer, komputer multi-media, hipermedia dan media jarak jauh (Heinich, Molenda, Russel, 1996 : 8) dalam Sujarwo. Departemen Pendidikan Nasional 2003, mengelompokkan media menjadi sepuluh golongan sebagai berikut:

**Tabel 1 Pengelompokkan Jenis Media**

| Media                  | Contoh dalam pembelajaran  |
|------------------------|--|
| Audio                  | Kaset audio, siaran radio, cd, telepon   |
| Cetak                  | Buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar                                     |
| Audio-cetak            | Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis   |
| Visual diam            | Overhead transparansi (OHT), film bingkai (slide)                                  |
| Audio visual diam      | Film bingkai (slide) bersuara  |
| Visual bergerak        | Film bisu  |
| Audio visual bergerak  | Audio visual gerak film gerak bersuara, video/vcd, televisi                        |
| Obyek fisik            | Benya nyata  |
| Manusia dan lingkungan | <b><i>Guru, pustakawan, laboran, alam sekitar, profesi, aktivitas manusia,</i></b> |
| Komputer               | CAI (pembelajaran berbantuan komputer), CBI (pembelajaran berbasis komputer)       |

Pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi dibagi menjadi 2 kategori luas, yaitu media tradisional dan media teknologi muthakhir. (Azhar Arsyad. 2011:54)

### 1. Media tradisional

- a. Visual diam yang diproyeksikan seperti proyeksi opaque, proyeksi overhead, slides, filmstrips.
- b. Visual yang tak diproyeksikan seperti gambar, poster, foto, charts, grafik, diagram, pameran, papan info, papan-bulu
- c. Audio seperti rekaman piringan, pita kaset
- d. Penyajian multimedia seperti slide plus suara (tape), multi-image
- e. Visual dinamis yang diproyeksikan seperti film, televisi dan video
- f. Cetak seperti buku teks, modul, workbook, majalah ilmiah, lembaran lepas (hand-out)
- g. Permainan seperti teka-teki, simulasi, permainan papan
- h. Realita seperti model, specimen (contoh) dan manipulatif.

### 2. Media Teknologi Muthakhir

- a. Media berbasis telekomunikasi seperti telekonferen, kuliah jarak jauh
- b. Media berbasis mikropocessor seperti Computer-assisted instruction, permainan komputer, sistem tutor intelijen, interaktif, Hypermedia, Compact (video) disc.

Pengelompokan berbagai jenis media pembelajaran menurut Leshin et al. (1992), dalam Arsyad (2011) adalah sebagai berikut.

1. Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan
2. Kelompok, field-trip).
3. Media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan, alat bantu kerja, dan
4. Lembaran lepas).
5. Media berbasis visual (buku, charta, grafik, peta, gambar, transparansi, slide).
6. Media berbasis audio-visual (video, film, program slide tape, televisi).
7. Media berbasis komputer (pengajaran dengan berbantuan komputer, video interaktif, hypertext).

Kemp dan Dayton dalam kemendikbud (2013:3) mengemukakan klasifikasi jenis media sebagai berikut:

1. Media cetak
2. Media yang dipamerkan (displayed media)
3. Overhead transparency (OHP)
4. Rekaman suara
5. Slide suara dan film strip
6. Presentasi multi gambar
7. Video dan film
8. Pembelajaran berbasis komputer (computer based instruction).

Heinich (dalam Widyastuti dan Nurhidayati, 2010) mengemukakan beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru, instruktur, dan perancang ptogram pembelajaran yaitu:

1. Media cetak/teks
2. Media pameran/display
3. Media audio
4. Gambar bergerak/motion pictures
5. Multimedia
6. Media berbasis web atau internet.

### C. Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam pemilihan media dalam pembelajaran, sebenarnya sudah sejak lama dikenal adanya kriteria yang harus dipatuhi dalam prosedur penyusunan/ pengembangan media atau bahan belajar. Kriteria tersebut lebih dikenal istilah **7-M** (Sujarwo), yaitu:

1. **Mudah**; artinya mudah membuatnya, mudah memperoleh bahan dan alatnya, serta mudah menggunakannya.
2. **Murah**; artinya dengan biaya sedikit, jika memungkinkan bahkan tanpa biaya, media pembelajaran tersebut dapat dibuat dan dimanfaatkan.
3. **Menarik**; artinya menarik atau merangsang perhatian peserta didik (peserta pembelajaran), baik dari sisi bentuk, warna, jumlah, bahasa maupun isinya.

4. **Mempan**; artinya efektif atau berdayaguna bagi peserta didik (peserta pembelajaran) dalam memenuhi kebutuhannya.
5. **Mendorong**; artinya isinya mendorong peserta didik (peserta pembelajaran) untuk bersikap atau berbuat sesuatu yang positif, baik untuk dirinya sendiri maupun lingkungannya sesuai tujuan belajar yang diharapkan.
6. **Mustari**; artinya tepat waktu, isinya tidak basi, dan sesuai dengan kebutuhan dan potensi lokal/sekitar tempat pembelajaran.
7. **Manfaat**; artinya isinya bernilai, mengandung manfaat, tidak mubazir atau sia-sia, apalagi merusak

Terkait dengan semakin beragamnya media pengajaran, Raharjo (dalam Mahnun, 2012) mengatakan pemilihan media hendaknya memperhatikan beberapa prinsip. Yaitu; (a) Kejelasan maksud dan tujuan pemilihan media; apakah untuk keperluan hiburan, informasi umum, pembelajaran dan sebagainya, (b) Familiaritas media, yang melibatkan pengetahuan akan sifat dan ciri-ciri media yang akan dipilih, dan (3) Sejumlah media dapat diperbandingkan karena adanya beberapa pilihan yang kiranya lebih sesuai dengan tujuan pengajaran.

Lebih lanjut Winkel (dalam Mahnun, 2012) mengatakan bahwa pemilihan media disamping melihat kesesuaiannya dengan tujuan intruksional khusus, materi pelajaran, prosedur didaktis dan bentuk pengelompokan siswa, juga harus dipertimbangkan soal biaya (*cost factor*), ketersediaan peralatan waktu dibutuhkan (*availability factor*), ketersediaan aliran listrik, kualitas teknis (*technical quality*), ruang kelas, dan kemampuan guru menggunakan media secara tepat (*technical know-how*).

Dalam hubungan ini Dic dan Carey (1978) (dalam Mahnun, 2012) menyebutkan bahwa di samping kesesuaian dengan perilaku belajarnya, setidaknya masih ada empat faktor lagi yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media, yaitu: pertama ketersediaan sumber setempat. Artinya bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, maka harus dibeli atau dibuat sendiri. Kedua adalah apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana, tenaga dan fasilitasnya. Ketiga adalah faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama. Artinya bisa digunakan di manapun dengan peralatan yang ada di sekitarnya dan kapanpun serta mudah dijinjing dan dipindahkan.

Yusufhadi Miarso (dalam Mahnun, 2012) menyatakan bahwa hal pertama yang harus dilakukan guru dalam penggunaan media secara efektif adalah mencari, menemukan, dan memilih media yang memenuhi kebutuhan belajar anak, menarik minat anak, sesuai dengan perkembangan kematangan dan pengalamannya serta karakteristik khusus yang ada pada kelompok belajarnya. Karakteristik ini antara lain adalah kematangan anak dan latar belakang pengalamannya serta kondisi mental yang berhubungan dengan usia perkembangannya.

#### **D. Lingkungan dan Alam sebagai Media Pembelajaran**

Lingkungan mampu menyajikan berbagai kebutuhan siswa untuk belajar. Di samping itu negara kita sangat kaya dengan lingkungan yang mampu menjadikan orang menjadi pandai, kreatif, dan memiliki etika tinggi. Lingkungan juga bisa dimanfaatkan oleh para pendidik sebab sekolah telah bebas menentukan sumber belajar yang dibutuhkan siswa. Pemanfaatan lingkungan akan memudahkan siswa dalam menyerap materi pelajaran; memanfaatkan sumber belajar di daerah; mengenalkan siswa terhadap kondisi daerah; meningkatkan pengetahuan siswa mengenai daerahnya; membantu siswa dan orang-tuanya dalam memenuhi kebutuhan hidup; memecahkan masalah yang terjadi di sekeliling siswa; dan mengakrabkan siswa dengan lingkungannya. Pemanfaatan lingkungan juga bisa membantu usaha pembaharuan atau modernisasi yang berkenaan dengan keterampilan dan kejuruan setempat dengan menggunakan media khusus (Hartina).

Dalam Kamus Bahasa Indonesia lingkungan diartikan sebagai daerah (kawasan dsb) yang termasuk di dalamnya (Kamus Bahasa Indonesia Online). Pengertian lainnya yaitu sekalian yang terlingkung di suatu daerah. Dalam kamus Bahasa Inggris peristilahan lingkungan ini cukup beragam diantaranya ada istilah *circle*, *area*, *surroundings*, *sphere*, *domain*, *range*, dan *environment*, yang artinya kurang lebih berkaitan dengan keadaan atau segala sesuatu yang ada di sekitar atau sekeliling. Dalam literatur lain disebutkan bahwa lingkungan itu merupakan kesatuan ruang dengan semua benda dan keadaan makhluk hidup termasuk di dalamnya manusia dan perilakunya serta makhluk hidup lainnya. Lingkungan itu terdiri dari unsur-unsur biotik (makhluk hidup), abiotik (benda mati) dan budaya manusia. Lingkungan yang ada di sekitar anak-anak kita merupakan salah satu sumber belajar yang dapat dioptimalkan untuk pencapaian proses dan hasil pendidikan yang berkualitas. Jumlah sumber belajar yang tersedia di lingkungan ini tidaklah terbatas, sekalipun pada umumnya tidak dirancang secara sengaja untuk kepentingan pendidikan. Sumber belajar lingkungan ini akan semakin memperkaya wawasan dan pengetahuan anak karena mereka belajar tidak terbatas oleh tempat dinding kelas, Selain itu kebenarannya lebih akurat, sebab anak dapat mengalami secara langsung dan dapat mengoptimalkan potensi panca inderanya untuk berkomunikasi dengan lingkungan tersebut. Kegiatan belajar dimungkinkan akan lebih menarik bagi anak sebab lingkungan menyediakan sumber belajar yang sangat beragam dan banyak pilihan. Namun demikian diperlukan adanya kreativitas dan jiwa inovatif dari para guru untuk dapat memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar.

Sebagai guru, kita dapat memilih berbagai benda yang terdapat di lingkungan untuk kita jadikan media dan sumber belajar bagi siswa di sekolah. Bentuk dan jenis lingkungan ini bermacam-macam, misalnya: sawah, hutan, pabrik, lahan pertanian, gunung, danau, sungai peninggalan sejarah, museum, dan sebagainya. Media di lingkungan juga bisa berupa benda-benda sederhana yang dapat dibawa ke ruang kelas, misalnya: batuan, tumbuh-tumbuhan, binatang, peralatan rumah tangga, hasil kerajinan, dan masih banyak lagi contoh yang lain. Semua benda itu dapat kita kumpulkan dari sekitar kita

dan dapat kita gunakan sebagai media pembelajaran di kelas. Benda-benda tersebut dapat kita peroleh dengan mudah di lingkungan kita sehari-hari. Jika mungkin, guru dapat menugaskan para siswa untuk mengumpulkan benda-benda tertentu sebagai sumber belajar untuk topik tertentu. Benda-benda tersebut juga dapat kita simpan untuk dapat kita gunakan sewaktu-waktu diperlukan.

### E. Contoh Pemanfaatan Alam sebagai Media Pembelajaran

Manusia dan lingkungan atau alam merupakan salah satu media pembelajaran yang cukup mudah ditemukan. Dengan memanfaatkan kreativitas, guru dapat menemukan media pembelajaran yang dapat berkesan bagi siswa. Berikut contoh pemanfaatan alam sekitar yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran matematika, yaitu pemanfaatan daun untuk materi pembelajaran aljabar.

Memanfaatkan berbagai jenis daun untuk materi pembelajaran aljabar. Daun-daun berbeda jenis tersebut digunakan sebagai permisalan untuk variabel-variabel yang membentuk suatu sistem aljabar. Perhatikan ilustrasi berikut:

Daun mangga =  $x$

Daun jeruk =  $y$

Daun jambu =  $z$

#### a. Penjumlahan bentuk aljabar

- 1) Suku dengan koefisien positif dilambangkan dengan daun terbuka sedangkan suku dengan koefisien negatif dilambangkan dengan daun terbalik.
- 2) Menjumlahkan suku sejenis artinya sama dengan menggabungkan daun sejenis. Misalkan  $3x + 2x$  berarti 3 daun mangga digabungkan dengan 2 daun mangga menghasilkan 5 daun mangga. Artinya  $3x + 2x = 5x$ .
- 3) Menjumlahkan suku sejenis tetapi berlainan koefisien berarti mengurangi. Misalkan  $z + (-2z)$  berarti satu daun jambu digabungkan dengan 2 daun jeruk yang posisinya terbalik. Hasilnya 1 daun jambu dengan posisi terbalik. Hal tersebut diartikan  $z + (-2z) = -z$ .

#### b. Pengurangan bentuk aljabar

Mengurangkan berarti menjumlahkan dengan kebalikannya. Misalkan  $2x - 5x$  diubah menjadi  $2x + (-5x)$ . Artinya 2 daun mangga digabungkan dengan 5 daun mangga yang posisinya terbalik menghasilkan 3 daun mangga yang terbalik, artinya  $2x - 5x = -3x$ . Sedangkan  $-3y + 4z - (-2y)$  diubah menjadi  $-3y + 4z + 2y$  berarti 3 daun jeruk terbalik digabungkan dengan 2 daun jeruk hasilnya 1 daun jeruk terbalik, sedangkan 4 daun jambu tetap. Artinya  $-3y + 4z - (-2y) = -y + 4z$ .

#### c. Perkalian bentuk aljabar

- 1) Koefisien tidak dilambangkan dengan jumlah daun sehingga dalam perkalian, koefisien dikalikan dengan koefisien seperti operasi bilangan bulat.
- 2) Variabel dilambangkan dengan daun dalam posisi berjajar. Misalkan  $xy$  dilambangkan dengan daun mangga dijajar dengan daun jeruk.



- 3) Tanda pangkat dilambangkan dengan daun yang diikat dengan tali rafia sebagai pangkatnya. Misalkan  $x$ ,  $x$  dilambangkan dengan daun mangga dijajar dengan daun mangga dan selanjutnya dapat diwakili oleh satu daun mangga yang diikat dengan 2 tali (sama juga dengan 2 daun mangga tersebut diikat jadi satu dengan 2 tali rafia.  $y^2z$  dilambangkan dengan 1 daun jeruk diikat dengan 2 tali dan dijajarkan dengan 1 daun jambu.
- 4) Dalam mengerjakan perkalian, koefisien dikalikan dengan koefisien sedangkan variabel dikalikan dengan variabel. Misalkan  $3xz(-2z)$  berarti koefisiennya  $3 \times (-2) = -6$  sedangkan variabelnya  $xz$  dan  $z$  dilambangkan dengan 1 daun mangga, 1 daun jambu dan 1 daun jambu. Karena daun jambu ada 2 lembar maka bentuk di atas menjadi 1 daun mangga dan 1 daun jambu yang diikat dengan 2 tali. Artinya  $3xz \times (-2z) = [3 \times (-2)][xz \times z] = -6xz^2$
- d. Pembagian bentuk aljabar

- 1) Pembagian variabel dilambangkan dengan pengurangan daun yang mewakili variabel yang dibagi oleh daun yang mewakili variabel pembagi. Variabel yang dibagi diletakkan di bagian atas sedangkan variabel pembagi diletakkan di bagian bawah. Misal  $x^2y^3z \div x^2y$  dilambangkan dengan 2 daun mangga, 3 daun jeruk dan 1 daun jambu dikurangi dengan 2 daun mangga dan 1 daun jeruk. Hasilnya adalah sisa pengurangan yaitu 2 daun jeruk dan 1 daun jambu. Jadi,  $x^2y^3z \div x^2y = y^2z$ .

Contoh lain yakni memanfaatkan benda sejenis di sekitar siswa untuk menanamkan konsep himpunan. Sebagai contoh, untuk mengilustrasikan definisi himpunan, guru dapat meminta siswa membuat daftar mengenai hewan mamalia, jenis kacang-kacangan, nama-nama ikan, dll. Maka dengan ini secara tidak langsung, guru telah menanamkan konsep mengenai definisi himpunan. Menghitung luas permukaan bola dengan memanfaatkan kulit buah jeruk juga dapat digunakan guru untuk materi bangun ruang sisi lengkung. Memanfaatkan pasir untuk menemukan perbandingan volume tabung dan kerucut. Untuk materi bruto, netto dan tara, guru dapat memanfaatkan buah-buahan seperti pisang dengan berat satu buah pisang sebagai bruto, berat kulit sebuah pisang sebagai tara dan berat isi pisang sebagai netto. Memanfaatkan tinggi tumbuhan toge yang diukur setiap minggu untuk menentukan perbandingan tinggi tumbuhan toge perminggunya. Masih banyak benda di alam sekitar yang bisa dimanfaatkan untuk menyampaikan materi atau pun menanamkan konsep matematika kepada siswa sehingga pembelajaran lebih berkesan bagi siswa dan tidak monoton.

Membuat alat peraga menggunakan bahan-bahan lingkungan sekitar berupa barang bekas atau memanfaatkan benda alami seperti tumbuhan kering juga merupakan salah satu alternatif media berbasis alam. Contohnya memanfaatkan bambu untuk materi statistika. Alat ini disebut dengan *BaStik* (bambu statistika) Alat peraga ini dapat digunakan untuk merepresentasikan mengenai data tunggal seperti menentukan rata-rata, median, modus, kuwarti, desil, bahkan persentil. Guru hanya memerlukan beberapa potong bambu

dengan diameter kecil sesuai kebutuhan, steroform, lidi bambu dan kayu balok.

Bambu-bambu diameter kecil tersebut dipotong sehingga membentuk tabung-tabung berlubang dengan tinggi sekitar 1-2 cm diameter yang sama. Bagi dua umlah bambu tersebut, dengan setengah pertama dibaluti dengan kertas koran, sedengankan sisa potongan lainnya tidak dibaluti koran. tujuannya agar siwa dapat membedakannya Buatlah potongan-potongan sesuai nilai dari data yang diperlukan. Sebagai contoh, perhatikan data berikut :

2, 4, 4, 8, 5, 9, 9, 6, 3, 1

Jika dijumlahkan nilai data tersebut adalah 50. Maka buatlah potongan bambu tersebut sebanyak 50 buah. Lalu, frekuensi dari contoh data diatas adalah 10. Maka, gunakanlah lidi bambu sebanyak 10 batang. Setelah itu ambillah sebuah balok kayu yang tidak terlalu panjang dan besar. Karena frekuensi data ada 10, maka carilah kayu dengan panjang 50 cm. Lalu potonglah steroform sesuai dengan ukuran luas bagian atas kayu lalu tempelkan. Lakukan hal yang sama sehingga tersusun dengan kayu balok sebagai dasar, dan lapisan-lapisan steroform diatasnya. Tusukan kesembilan lidi tersebut ke lapisan seteroform dengan jarak tiap lidi sama besar. Setelah itu, masukan potongan bambu ke dalam lidi-lidi sesuai dengan data. Maka, lidi pertama diisi dengan 2 potong bambu dengan potongan bambu dibaluti koran dan tidak dibaluti koran yang diletak berselingan. Lakukan hal yang sama sampai lidi ke sembilan.

Cara menggunakan BaStik diuraikan sebagai berikut :

1. Untuk menentukan jumlah data, hitunglah semua potongan-potongan bambu yang ada di dalam lidi.
2. Untuk menentukan ferkuensi, hitunglah banyak lidi yang ditancapkan
3. Untuk menentukan modus, carilah lidi yang memiliki jumlah potongan bambu terbanyak
4. Untuk menentukan kuartil 1, kuartil 2, dan kuartil 3, urutkan dahulu potongan-potongan bambu yang ada pada lidi dari yang terkecil ke terbesar. Contoh dari data sebelumnya :  
2, 4, 4, 8, 5, 9, 9, 6, 3, 1  
Menjadi,  
1, 2, 3, 4, 4, 5, 6, 8, 8, 9  
Lakukan seperti konsep menentukan kuartil.  
1, **2, 3, 4, 4, 5, 6, 8, 9, 9**
5. Untuk menentukan rata-rata, bagilah potongan bambu kesetiap lidi dengan jumlah yang sama. Berdasarkan contoh data sebelumnya, diperoleh rata-ratanya 5, maka setiap lidi terdiri dari 5 potongan bambu.

Memanfaatkan BaStik ini, diharapkan siswa dapat memahami mengenai data tunggal, cara menentukan modus, median, mean, dan kuartil.

Selain memanfaatkan berbagai jenis daun untuk mengilustrasikan materi operasi aljabar, benda, atau makhluk hidup yang memiliki ciri-ciri yang sama untuk mendudukan konsep himpunana, serta alat peraga BaStik untuk

materi statistik, diharapkan guru juga dapat menggunakan benda-benda yang berada disekitar siswa untuk mengenalkan kepada siswa bahwa matematika berada disekitar mereka.

## SIMPULAN

Media pembelajaran matematika adalah alat atau perantara yang digunakan dalam pembelajaran matematika untuk menyampaikan pesan-pesan yang terkandung dalam matematika yang disampaikan oleh pemberi pesan (guru) agar pesan-pesan tersebut dapat sampai kepada si penerima pesan (siswa) dengan efektif, efisien, dan menyenangkan. Dengan menggunakan media pembelajaran, siswa akan lebih semangat dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran matematika. Media pembelajaran matematika berbasis alam merupakan media yang berasal lingkungan sekitar yang dapat digunakan untuk mengkomunikasikan atau menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran matematika. Ada banyak benda disekitar yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Salah satu contohnya adalah daun yang dapat digunakan sebagai media untuk mempelajari materi aljabar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Sundaya, Rostina. (2014). *Media dan alat peraga dalam pembelajaran matematika*. Bandung: alfabeta.
- Sutirman. (2013). *Media dan model-model pembelajaran inovatif*. Yogyakarta: graha ilmu
- Hamzah, Ali & Muhlisrarini. (2014). *Perencanaan dan strategi pembelajaran matematika*. Jakarta: PT Raja grafindo persada.
- Nurhada, Nanang & Sahana, Cucu. (2010). *Konsep strategi pembelajaran*. Bandung: PT refika aditama.
- Sanjaya, Wina. (2008). *Perencanaan dan desain sistem pengajaran*. Jakarta: kencana.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar WidyaSwara*, 4 (1), 104-117.
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Yukananda, R; dkk. *Kalam Cendekia PGSD Kebumen: Penggunaan Media Bahan Alam dalam Peningkatan Keterampilan Mencetak Timbul. Vol 1, No 2 (2012)*. ISSN 2338-9400. Universitas Negeri Semarang
- Asyar, Rayandra. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. 2012. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Susilana, Rudi. Riyana, Cepi. 2009. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Susetyo, Benny. 2005. *Politik Pendidikan Penguasa*. Yogyakarta: LKIS Pelangi.
- Djamarah, SB. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Erman Suherman, dkk. 2003. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: UPI.

- Susilawati & Febrian. 2016. *Jurnal Pendidikan Matematika: Analisis Kesalahan Siswa Kelas X MIA 3 SMA Negeri 1 Tanjungpinang Tahun Pelajaran 2015/2016 Dalam Menyelesaikan Permasalahan Peluang Dengan Menggunakan Kategori Kesalahan Watson*. Vol 10 No. 2. ISSN 2549-1040. Hal 23-38.
- Asnawir & Usman, MB. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press.
- Kemendikbud. *Jenis dan Klasifikasi Media Pembelajaran*. [https://sumberbelajar.belajar.kemdikbud.go.id/PTP/Konten%20Materi/91%20Anas%20Sabayasa/diklat%201171/modul%201280/Buku/Modul%20Media\\_KB2.pdf](https://sumberbelajar.belajar.kemdikbud.go.id/PTP/Konten%20Materi/91%20Anas%20Sabayasa/diklat%201171/modul%201280/Buku/Modul%20Media_KB2.pdf) diakses pada 11 Juni 2017
- Widyastuti, H. Sri dan Nurhidayati. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jawa. Kementerian Pendidikan Nasional. Program Studi Pendidikan Bahasa Jawa*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta
- Sudjana, N & Rivai, A. 1991. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru
- Sujarwo. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Lingkungan. diakses dari <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132304795/pengabdian/media-lingkungan.pdf> pada 3 Juni 2017
- Mahnun, N. 2012. *Jurnal Pemikiran Islam: Media Pembelajaran (Kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasi dalam pembelajaran)*. Vol. 37, No. 1.
- Zanwir. 2009. *Lingkungan sebagai media pembelajaran*. Wisdyaiswara BDK Padang. diakses dari [https://bdkpadang.kemenag.go.id/index.php?option=com\\_content&view=article&id=639:lingkungan-sebagai-media-pembelajaran&catid=41:top-headlines&Itemid=158](https://bdkpadang.kemenag.go.id/index.php?option=com_content&view=article&id=639:lingkungan-sebagai-media-pembelajaran&catid=41:top-headlines&Itemid=158). pada 11 Juni 2017.
- Suroso, Priyo. *Pembelajaran Operasi Aljabar Dengan Media Daun*. Artikel Lomba Inovasi Pembelajaran Bidang Studi Matematika oleh LPMP Jatim. diakses dari <http://dokumen.tips/documents/pembelajaran-operasi-aljabar-dengan-media-daun.html> pada 11 Juni 2017.
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: GP. Press.
- <http://kamusbahasaIndonesia.org/lingkungan>  
KamusBahasaIndonesia.org

# PENGGUNAAN SUMBER BELAJAR BERBASIS KEARIFAN LOKAL GORONTALO

Amalia Rizki Pautina  
Lia050987@gmail.com

**Abstrack.** This research aims to unravel the utilization of learning sources based on local wisdom of Gorontalo. Learning sources needed to develop systematically and functionally to achieve maximum output. Learning sources consist of messages, people, tools, reading and not reading materials, technique and the setting. In the learning process, the learning experience of the students will be more meaningful if the learning sources used in appropriate with the reality. The application of local wisdom as a learning sources can be done by implementing the knowledge, beliefs, insight, culture, values, norms, and custom of Gorontalo in the learning process.

**Key words:** Learning Sources, Local Wisdom Of Gorontalo

## PENDAHULUAN

Pembangunan suatu Negara, ditentukan oleh kualitas sumber daya manusia di Negara tersebut. Sementara itu, pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas ditentukan pula oleh kualitas pendidikan. Sumber belajar yang berkualitas, akan meningkatkan kualitas pendidikan. Sumber belajar meliputi lingkungan fisik seperti tempat belajar, bahan dan alat yang dapat digunakan, personal seperti guru, petugas perpustakaan dan ahli media, dan siapa saja yang berpengaruh baik langsung maupun tidak langsung untuk keberhasilan dalam pengalaman belajar (Wina, 2008).

Sumber belajar bermanfaat dalam memfasilitasi kegiatan belajar agar lebih efektif dan efisien. Menurut Siregar, Eveline dan Nara, Hartini (2010) manfaat sumber belajar sebagai berikut: (1) Memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan langsung; (2) Menyajikan sesuatu yang tidak mungkin diadakan, dikunjungi, atau dilihat secara langsung; (3) Menambah dan memperluas cakrawala sains yang ada di dalam kelas; (4) Memberikan informasi yang akurat dan terbaru; (5) Membantu memecahkan masalah pendidikan dalam lingkup makro maupun mikro; (6) Memberikan motivasi positif; dan (7) Merangsang untuk berfikir kritis, merangsang untuk bersikap lebih positif serta berkembang lebih jauh.

Kearifan lokal merupakan kebiasaan-kebiasaan yang tertanam kuat dalam kehidupan masyarakat yang memiliki unsur budaya yang tinggi. Fungsi kearifan lokal adalah sebagai berikut. *Pertama*, Sebagai penanda identitas sebuah komunitas. *Kedua*, sebagai elemen perekat (aspek kohesif) lintas warga, lintas agama dan kepercayaan. *Ketiga*, kearifan lokal memberikan warna kebersamaan bagi sebuah komunitas. *Keempat*, mengubah pola pikir dan hubungan timbal balik individu dan kelompok dengan meletakkannya di atas *common ground*/kebudayaan yang dimiliki. *Kelima*, mendorong terbangunnya kebersamaan, apresiasi sekaligus sebagai sebuah mekanisme bersama untuk menepis berbagai kemungkinan yang meredusir, bahkan merusak, solidaritas

komunal, yang dipercayai berasal dan tumbuh di atas kesadaran bersama, dari sebuah komunitas terintegrasi (Sumarmi & Amiruddin, 2014).

Dalam proses pembelajaran, pengalaman belajar siswa akan lebih bermakna jika sumber-sumber belajar yang digunakan sesuai dengan kenyataan yang mereka hadapi dalam kehidupan sehari-harinya.

## **HAKIKAT SUMBER BELAJAR**

Sumber belajar merupakan unsur penting dalam proses pembelajaran. Ahmad Rohani dan Abu Ahmadi (1995) mengemukakan bahwa sumber belajar adalah guru dan bahan-bahan pelajaran berupa buku bacaan atau semacamnya. AECT (1977) mengartikan sumber belajar sebagai *...all of the resources (data, people, and things) which may be used by the learner in isolation or in combination, usually in an formal manner, to facilitate learning, they include messages, people, materials, devices, techniques, and settings*. Dalam hal ini sumber belajar meliputi pesan, manusia, material (media *software*), peralatan (*hardware*), teknik (metode/strategi), dan lingkungan yang dapat digunakan secara individual maupun secara bersama-sama untuk kegiatan belajar

Pendapat lain dikemukakan oleh Arif S. Sadiman (1990) yang berpendapat bahwa sumber belajar adalah segala macam sumber yang ada di luar yang memungkinkan terjadinya proses belajar.

Fred dan Ellington (1988) mengemukakan bahwa sumber belajar hakikatnya merupakan suatu system yang terdiri dari sekumpulan bahan atau situasi yang diciptakan dengan sengaja dan dibuat agar memungkinkan siswa belajar secara individual. Sementara itu, Wina Sanjaya (2010) mengemukakan bahwa sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk mempelajari bahan dan pengalaman belajar sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai, sumber belajar yang dimaksud meliputi manusia, alat dan bahan, aktivitas, dan lingkungan.

Abdul Majid (2008) menyebutkan bahwa sumber belajar sebagai informasi yang disajikan dan disimpan dalam berbagai bentuk media yang dapat membantu siswa dalam belajar, sebagai perwujudan dari kurikulum. Bentuknya tidak terbatas dalam bentuk cetakan, video, perangkat lunak, atau merupakan kombinasi dari beberapa bentuk tersebut yang dapat digunakan oleh guru dan siswa. Hal ini senada dengan pendapat Mclsaac dan Gunawardena menjelaskan bahwa sumber belajar yang dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan pembelajaran sangat beraneka ragam jenis dan bentuknya. Sumber belajar tersebut bukan hanya dalam bentuk bahan cetakan seperti buku teks akan tetapi pelajar dapat memanfaatkan sumber belajar yang lain seperti radio pendidikan, televisi, komputer, e-mail, video interaktif, komunikasi satelit, dan teknologi komputer multimedia dalam upaya meningkatkan interaksi dan terjadinya umpan balik dengan peserta didik (Mclsaac & Gunawerdana, 1996).

Berdasarkan uraian pendapat beberapa ahli sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa sumber belajar merupakan semua sumber seperti pesan, manusia, materi, alat, teknik, dan lingkungan yang dapat dimanfaatkan siswa dalam kegiatan belajar untuk meningkatkan kualitas belajarnya.

## KLASIFIKASI SUMBER BELAJAR

Sumber belajar merupakan semua hal yang dapat membantu siswa dalam belajar. Adapun klasifikasi sumber belajar menurut Seels dan Richey, sebagai berikut:

- a. Pesan. Pesan merupakan informasi yang disampaikan oleh komponen yang lain, biasanya berupa ide, makna, dan fakta. Berkaitan dengan konteks pembelajaran, pesan ini terkait dengan isi bidang studi yang akan dikelola dan direkonstruksikan kembali oleh siswa. Orang: orang tertentu yang terlibat dalam penyimpanan dan atau penyaluran pesan;
- b. Bahan. Bahan merupakan kelompok alat yang sering disebut dengan perangkat lunak. Dalam hal ini bahan berfungsi menyimpan pesan sebelum disalurkan dengan menggunakan alat yang telah dirancang. Bahan yaitu segala sesuatu yang berupa teks tertulis, cetak, rekaman elektronik, web, dan lain-lain yang dapat digunakan untuk belajar;
- c. Alat. Alat merupakan benda-benda yang berbentuk fisik yang sering disebut sebagai perangkat keras, yang berfungsi untuk menyajikan bahan pembelajaran. Alat digunakan untuk mengeluarkan pesan yang tersimpan dalam bahan. Alat tersebut, berupa komputer, OHP, kamera, radio, televisi, film bingkai, *tape recorder*, dan VCD/DVD;
- d. Teknik. Teknik merupakan prosedur baku atau pedoman langkah-langkah dalam penyampaian pesan. Dengan kata lain, teknik adalah cara atau prosedur yang digunakan orang dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran; dan
- e. Latar. Latar adalah lingkungan tempat pesan ditransmisikan. Lingkungan adalah tempat di mana saja seseorang dapat melakukan belajar atau proses perubahan tingkah laku maka dikategorikan sebagai sumber belajar, misalnya perpustakaan, pasar, museum, sungai, gunung, tempat pembuangan sampah, kolam ikan dan lain sebagainya (Butcher, 2006).

AECT (*Association of Education Communication Technology*) mengklasifikasikan sumber belajar dalam enam macam yaitu *message, people, materials, device, technique*, dan *setting*, sebagai berikut:

1. *Message* (pesan), yaitu informasi/ajaran yang diteruskan oleh komponen lain dalam bentuk gagasan, fakta, arti dan data.
2. *People* (orang), yakni manusia yang bertindak sebagai penyimpan, pengolah, dan penyaji pesan. Termasuk kelompok ini misalnya dosen, guru, tutor, dll.
3. *Materials* (bahan), yaitu perangkat lunak yang mengandung pesan untuk disajikan melalui penggunaan alat/perangkat keras, ataupun oleh dirinya sendiri. Berbagai program media termasuk kategori *materials*, seperti transportasi, slide, film, audio, video, modul, majalah, buku dan sebagainya.
4. *Device* (alat), yakni sesuatu (perangkat keras) yang digunakan yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang tersimpan dalam bahan. Misalnya *overhead proyektor, slide, video tape/recorder*, dll.
5. *Technique* (teknik), yaitu prosedur atau acuan yang dipersiapkan untuk penggunaan bahan, peralatan, orang, lingkungan untuk menyampaikan

pesan. Misalnya pengajaran terprogram/modul, simulasi, demonstrasi, tanya jawab, dll.

6. *Setting* (lingkungan), yaitu situasi atau suasana sekitar dimana pesan disampaikan. Baik lingkungan fisik ataupun non fisik (Rohani & Ahmadi, 1995).

Sementara itu, Komalasari mengelompokkan sumber belajar menjadi dua kategori, sebagai berikut:

1. Materi bahan bacaan

- a. Buku teks

Buku adalah sumber sekaligus media yang paling umum digunakan sebagai acuan dalam pembelajaran apapun. Buku pelajaran yang layak digunakan biasanya terlebih dahulu diperiksa oleh Depdiknas untuk mendapatkan izin.

- b. Lembar kerja siswa

Lembar kerja siswa adalah bentuk buku latihan atau pekerjaan rumah yang berisi soal-soal sesuai dengan materi pelajaran. LKS dapat dijadikan sebagai alat evaluasi sekaligus sumber pembelajaran karena dalam LKS disajikan rangkuman-rangkuman materi

- c. Ensiklopedia

Kegunaan ensiklopedia adalah memberikan kemudahan bagi siswa atau guru untuk mendapatkan informasi mengenai materi atau fakta dari berbagai topik yang diperlukan dalam persiapan mengajar. Idealnya di setiap perpustakaan terdapat satu perangkat ensiklopedia, baik yang berbahasa Indonesia maupun Inggris.

- d. Buku referensi lain

Selain buku teks, LKS, dan ensiklopedia diperlukan pula sejumlah buku bacaan tambahan. Buku-buku ini dapat saja berupa buku teks, tetapi juga berupa buku-buku dengan topik khusus. Buku referensi ini dapat berupa peraturan perundang-undangan, Biografi dari tokoh terkemuka, puisi dan sastra dan lain sebagainya.

- e. Internet

Internet merupakan sumber belajar melalui media elektronik. Ketika guru mengalami kesulitan mendapatkan sumber bahan ajar melalui media cetak, maka guru dapat menggunakan internet untuk mengangguni kesulitan tersebut. Internet menyediakan sumber belajar bacaan yang bervariasi.

- f. Majalah

Keberadaan majalah dapat memberikan pengetahuan sekaligus sumber belajar bagi siswa. Saat ini majalah sudah banyak beredar di masyarakat. Dengan adanya majalah, siswa diharapkan memiliki kebiasaan dan mempelajari hal-hal yang bersifat umum sesuai dengan kemampuan mereka.

- g. Kliping

Kliping merupakan guntingan artikel atau berita yang dimuat di majalah dan koran yang memiliki topik atau informasi yang sesuai dengan tujuan



pembelajaran. Tentunya guntingan-guntingan tersebut berisi informasi yang baru.

2. Materi bukan bacaan

a. Gambar-gambar, foto, ilustrasi

Fungsi materi atau media ini yakni untuk mendapatkan gambaran yang nyata, menjelaskan ide dan menunjukkan objek benda yang sesungguhnya. Dengan gambar akan memberikan makna pembelajaran lebih hidup, tepat dibanding dengan kata-kata. Bagi siswa hal ini akan lebih menarik dan merangsang kemampuan berpikirnya dan materi bukan bacaan memiliki sifat yang kongkrit dibanding materi bacaan bersifat abstrak

b. Film

Dengan media film akan membantu proses pembelajaran bersifat atraktif dan menyenangkan bagi siswa. Film dapat menampilkan waktu berabad-abad yang lalu atau peristiwa masa lalu dan saat ini sehingga siswa dapat melihatnya secara langsung dan menambah pengetahuan serta pengalaman belajarnya

c. *Filmstrips*

*Filmstrips* merupakan rangkaian film statis (tidak bergerak), tidak seperti film gerak pada umumnya kita kenal. *Filmstrips* umumnya sudah dalam urutan teratur, misalnya dalam menggambarkan sejarah, pertumbuhan hewan dan binatang, proses sebuah produksi sampai konsumsi.

d. Rekaman

Rekaman atau materi audio ini dapat menampilkan sumber pembelajaran seperti pidato-pidato asli pemimpin negara dan tokoh masyarakat.

e. Grafik

Grafik adalah representasi dari gejala dalam kehidupan di masyarakat. Ada beberapa grafik antara lain grafik garis, grafik batang, dan hitogram. Banyak gejala dalam kehidupan masyarakat yang dapat disajikan dalam grafik. Dengan grafik dapat ditampilkan data statistik

f. Kartun

Kartun adalah suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol dan kadang-kadang agak berlebihan untuk menyampaikan pesan atau sikap terhadap sesuatu, seseorang, situasi atau kejadian tertentu. Nilai pendidikan yang cukup besar terutama untuk menarik perhatian dan dapat mempengaruhi sikap serta perilaku.

g. Poster

Poster umumnya bersifat simbolik dan dirancang untuk memberi pesan dengan cepat dan ringkas. Poster yang baik biasanya memiliki ciri-ciri berwarna, menyajikan ide tunggal, tulisannya jelas, kaya dengan variasi, lugas, dan sering kali mengundang pernyataan yang berlebihan. Guru menggunakan media ini untuk memulai, mengembangkan, dan menyimpulkan suatu unit bahasan tertentu

h. Papan buletin

Papan buletin di sekolah dapat pula digunakan sebagai sumber belajar karena dapat ditempatkan suatu display, gambar-gambar, peta, bagan dan sebagainya. Papan buletin digunakan untuk menggambarkan penampilan umum dari suatu kelas, karena itu harus menarik, rapi, *up to date* dan dinamik.

i. Karyawisata

Karyawisata sebagai alat dan sumber belajar dapat dilakukan dengan mengunjungi kantor pemerintahan, museum, kawasan industri-pertanian-pantai, dan suku-suku atau perkampungan adat tertentu.

j. Museum

Museum adalah tempat untuk memajangkan barang-barang yang memiliki nilai sejarah. Selain menyimpan benda-benda sejarah, museum pun memiliki fungsi untuk merawat benda sejarah tersebut dari tangan-tangan jahil. Museum memiliki arti penting sebagai sumber belajar karena dalam museum memiliki nilai informasi yang sangat tinggi

k. Lingkungan alam

Pemanfaatan lingkungan alam sebagai sumber belajar dapat dilakukan dalam rangka mengembangkan potensi siswa untuk melakukan kegiatan di luar kelas untuk menemukan sebab-sebab sebuah kejadian di sekitarnya, serta mencari hubungan antara fakta-fakta yang ada di lingkungan fisiknya seperti pencemaran sungai dengan pola hidup masyarakat di sekitarnya dan pelaksanaan peraturan atau kepatuhan hukum

1. Sumber masyarakat

Pemanfaatan masyarakat sebagai sumber belajar akan memperjelas keterkaitan antara materi pembelajaran dengan fakta-fakta, atau peristiwa-peristiwa yang terjadi di lingkungan masyarakat. Sumber pembelajaran masyarakat akan memberikan pengalaman-pengalaman baru dan langsung kepada siswa dalam arti yang sebenarnya sehingga mendorong siswa untuk belajar lebih giat (Komalasari, 2013).

Teori lain dikemukakan oleh Abdul Majid yang mengklasifikasikan sumber belajar sebagai berikut:

1. Tempat atau lingkungan sekitar dimana seseorang dapat belajar dan melakukan perubahan tingkah laku, seperti sungai, pasar, gunung, museum, dll.
2. Segala benda yang memungkinkan terjadinya perubahan tingkah laku peserta didik, misalnya situs, dll.
3. Orang yang memiliki keahlian tertentu sehingga siswa dapat belajar sesuatu kepada orang tersebut.
4. Segala macam buku yang dapat dibaca secara mandiri oleh siswa.
5. Peristiwa dan fakta yang sedang terjadi (Abdul Majid, 2008).

Berdasarkan klasifikasi dari beberapa ahli tersebut, sumber belajar dapat diklasifikasikan menjadi pesan, manusia, alat, materi berupa bacaan dan bukan bacaan, teknik dan lingkungan.

## KEARIFAN LOKAL MASYARAKAT GORONTALO

Secara etimologi, kearifan lokal dapat dipahami sebagai usaha manusia dengan menggunakan akal budinya (kognisi) dan bersikap terhadap suatu peristiwa yang terjadi dalam ruang tertentu sebagai sebuah kebijaksanaan (Ridwan, 2007).

Sumarmi dan Amirudin (2014) menjelaskan bahwa kearifan lokal merupakan pengetahuan lokal yang digunakan oleh masyarakat untuk bertahan hidup dalam suatu lingkungan yang menyatu dengan sistem kepercayaan, norma, budaya dan diekspresikan dalam tradisi dan mitos yang dianut dalam jangka waktu yang lama. Menurut Musafiri (2016), kearifan lokal merupakan produk budaya masa lalu yang patut secara terus-menerus dijadikan pegangan hidup.

Selanjutnya menurut Keraf (2002), kearifan lokal atau kearifan tradisional adalah semua bentuk pengetahuan, keyakinan, pemahaman atau wawasan serta adat kebiasaan dan etika yang menuntut perilaku manusia di dalam kehidupan komunitas ekologis.

Menurut Babcock kearifan lokal adalah kumpulan pengetahuan dan cara berfikir yang berakar dalam kebudayaan suatu kelompok manusia, yang merupakan hasil pengamatan selama kurun waktu yang lama (Aulia, 2012).

Menurut Sirtha bentuk-bentuk kearifan lokal dalam masyarakat dapat berupa nilai, norma, etika, kepercayaan, adat-istiadat, hukum adat, dan aturan-aturan khusus (Sartini, 2004). Sejalan dengan pendapat tersebut, Ridwan (2007) mengemukakan bahwa masyarakat di Indonesia khususnya, bentuk kearifan lokal dapat ditemukan dalam nyanyian, pepatah, sasanti, petuah, semboyan, dan kitab-kitab kuno yang melekat dalam perilaku sehari-hari.

Berdasarkan pendapat-pendapat yang dikemukakan beberapa ahli tersebut, kearifan lokal merupakan pengetahuan, keyakinan, wawasan, budaya, nilai-nilai, norma, dan adat kebiasaan yang merupakan warisan turun temurun dari generasi ke generasi sebagai pedoman untuk bertindak dalam kehidupan sehari-hari.

Kota Gorontalo terletak dekat dari titik garis khatulistiwa yang menjadikan daerah ini sering mengalami panas yang cukup panjang dengan iklim tropis lembab. Bentuk Topografi Kota Gorontalo relatif datar dan memiliki ketinggian 0-50 meter dari permukaan laut. Kondisi dan struktur utama geologi berupa patahan yang berpotensi menimbulkan gerakan tektonik sehingga menyebabkan rawan bencana alam seperti gempa bumi, gerakan tanah, erosi, abrasi, dan gelombang pasang serta pendangkalan dan banjir (Heryati & Abdul, 2014).

Masyarakat Gorontalo sangat kental dengan nuansa adat dan budaya. Sebelum agama Islam masuk ke Gorontalo, penduduk suku Gorontalo sama seperti suku-suku lainnya di Indonesia. Penduduk suku Gorontalo sangat menghormati unsur penguasa, pemuka adat, tokoh masyarakat dan orang tua.

Secara filosofis, kultur keberagaman masyarakat di Kota Gorontalo mengakui eksistensinya sebagai serambi Madinah. Adapun istilah “Adat Bersendikan *Syara'*, *Syara'* Bersendikan *Kitabullah*” pada dasarnya tumbuh dan

menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam proses pergulatan antara agama dengan budaya yang terjadi hampir di seluruh wilayah nusantara dalam proses islamisasi secara struktural (*top down*) (Sawang, 2005). Di Gorontalo juga terdapat istilah seperti itu, yaitu “adati hula-hulaa to saraa, saraa hula-hulaa to Qur’ani” (Tuloli, 2004).

Masyarakat Gorontalo memiliki beberapa falsafah hidup yang diyakini dalam kehidupan, diantaranya adalah:

1. *Aadati hula-bula to Sara', Sara' hula-bula to Kuru'ani* (Adat bersendikan *Syara'*, *Syara'* bersendikan Al-Quran)
2. *Mobnyula* (Bahu membahu atau Bergotong royong)
3. *Mopotuwawu Kalibi, Kauli, wawu Pi'ili* (Menyatukan Hati, Perkataan, dan Perbuatan)
4. *Batanga Pomaya, Nyawa Podungalo, Harata Potombulu* (Jasad membela tanah air, Jiwa dipertaruhkan, Harta bagi kemaslahatan orang banyak)
5. *Lo Iya Lo Ta Una, Ta Una Loloiya, Bo'odila Polusia Hilawo* (Pemimpin itu penuh dengan Kewibawaan, Maka tidaklah dirinya Sewenang-wenang (<http://id.wikipedia.org/wiki/Gorontalo>).

*Dulobupa* (musyawarah) adalah salah satu bentuk manajemen konflik di kalangan suku Gorontalo, yaitu suatu upaya mereka untuk menghindari terjadinya konflik baik di dalam kelompok maupun di luar. Karakter *dulobupa* dimaknai sebagai berikut: (1) Upaya mereka dalam menghindari terjadinya berbagai konflik antar manusia dengan segala unsur yang ada dalam kosmos. (2) Bentuk tanggung Jawab mereka kepada nenek moyang, roh-roh di sekeliling mereka, terhadap sesama manusia dan terhadap Tuhan Yang Maha Esa. (3) Mereka memiliki toleransi yang sangat tinggi terhadap sesama dan orang luar datang ke lingkungan. (4) Bagian dari budaya “*dulobupa*” yang melambangkan keterbukaan dan menghargai kebhinekaan tanpa melihat perbedaan suku, agama, dan asal usul. (5) Bentuk ketaatan orang Gorontalo terhadap adat dan nilai-nilai yang terkandung dalam religi. Mereka tidak rela disebut “*dila o adabi*” (manusia hidup tidak beradat)(Ridwan, 2012).

Dalam menjalankan kegiatan kemasyarakatan dalam kehidupan sehari-hari, terdapat beberapa aturan yang harus diutamakan, yaitu *mo potawu lo tanu*, (menghormati orang lain), *dabayi lipu odungga lo bala* (jagalah kampung dari mara bahaya), *dabayi batanga wawu dilipata parentba lo Eyaa* (jaga diri dan laksanakan perintah Allah SWT). Dalam tindakan aspek sosial keagamaan secara adat masyarakat suku Gorontalo diajak untuk melaksanakan konsep *batanga/nyawa po maya* (jiwa raga/badan manusia untuk pengabdian), *lipu peyi bulalo* (membangun daerah/kampung), agama *potombulu* (agama sebagai pedoman hidup)(Ridwan, 2012).

Penerapan kearifan lokal sebagai sumber belajar dapat dilakukan dengan mengimplementasikan pengetahuan, keyakinan, wawasan, budaya, nilai-nilai, norma, dan adat kebiasaan masyarakat Gorontalo dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, guru sebagai tenaga pengajar dituntut untuk memiliki kemampuan khusus dan tanggung jawab dalam membantu siswa agar menjadi

lebih mudah, lebih menyenangkan, lebih menarik dan lebih terarah dalam belajar.

## SIMPULAN

Sumber belajar merupakan unsur penting dalam proses pembelajaran. Sumber belajar adalah semua sumber seperti pesan, manusia, materi, alat, teknik, dan lingkungan yang dapat dimanfaatkan siswa dalam kegiatan belajar untuk meningkatkan kualitas belajarnya. Sumber belajar dapat diklasifikasikan menjadi pesan, manusia, alat, materi berupa bacaan dan bukan bacaan, teknik dan lingkungan.

Kearifan lokal merupakan pengetahuan, keyakinan, wawasan, budaya, nilai-nilai, norma, dan adat kebiasaan yang merupakan warisan turun temurun dari generasi ke generasi sebagai pedoman untuk bertindak dalam kehidupan sehari-hari.

Penerapan kearifan lokal sebagai sumber belajar dapat dilakukan dengan mengimplementasikan pengetahuan, keyakinan, wawasan, budaya, nilai-nilai, norma, dan adat kebiasaan masyarakat Gorontalo dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, guru sebagai tenaga pengajar dituntut untuk memiliki kemampuan khusus dan tanggung jawab dalam membantu siswa agar menjadi lebih mudah, lebih menyenangkan, lebih menarik dan lebih terarah dalam belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. 2008. *Perencanaan Pembelajaran, Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Jakarta: PT. Rosda Karya.
- AECT, (1977). *The Definition of Educational Technology*. Washington : Association for Educational Communication and Technology.
- Ahmad M.Sewang. 2005. *Islamisasi Kerajaan Gowa; Abad XVI sampai Abad XVII*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Ahmad Rohani HM dan Abu Ahmadi. (1995). *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arif S. Sadiman, dkk. 1990. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Aulia TOS. 2012. *Kearifan Lokal Dalam Pengelolaan Sumberdaya Air di Kampung Kuta*. [Skripsi]. Bogor (ID): Institut Pertanian Bogor.
- C. Butcher. 2006. *Designing Learning: From Module Outline to Effective Teaching*. Oxford: Routledge.
- Fred Percival, Henry Ellington. 1988. *Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Erlanga.
- H. Nani Tuloli dkk., (Ed.). 2004. *Membumikan Islam; Seminar Nasional Pengembangan Kebudayaan Islam Kawasan Timur Indonesia*. Gorontalo: Grafika Karya Gorontalo.
- Heryati dan Abdul, Nurnaningsih Nico. 2014. *Kearifan Lokal Pada Arsitektur Vernakular Gorontalo: Tinjauan Pada Aspek Bidaya dan Nilai-Nilai Islam*. *Jurnal el Harakah* Vol. 16. No. 2 Tahun 2014.
- Keraf AS. 2002. *Etika Lingkungan*. Jakarta: Penerbit Buku Kompas.

- Komalasari, Kokom. 2013. *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT Refika Aditama.
- M. S. McIsaac dan Gunawardena. 1996. *Handbook of Research for Educational Communications and Technology*, New York: AECT.
- Musafiri, M. R. 2016. Potensi Kearifan Lokal Suku Using sebagai Sumber Belajar Geografi SMA di Kabupaten Banyuwangi. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, (Online), 1 (10):2040—20146, (<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/7955/3619>, diakses 10 April 2018).
- Ridwan NA. 2007. Landasan Keilmuan Kearifan Lokal. [Jurnal]. [Internet] [diakses 10 April 2018]. Vol. 5(1)/27-38. Dapat diunduh dari:<http://ibda.files.wordpress.com/2008/04/2-landasan-keilmuan-kearifan-lokal.pdf>.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Bandung: Kencana.
- \_\_\_\_\_. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses*. Pendidikan. Jakarta : Prenada Media Group.
- Sartini.2004.Menggali Kearifan Lokal Nusantara Sebuah Kajian Filsafat. *Jurnal Filsafat : Agustus 2004*. Jilid 37. Nomor 2.
- Siregar, Eveline dan Nara, Hartini.2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: PT Ghalia Indonesia.
- Sumarmi dan Amirudin. 2014. *Pengelolaan Lingkungan Berbasis Kearifan Lokal*. Malang: Aditya Median Publishing.
- Tohopi, Ridwan. 2012. Tradisi Perayaan Isra' Mi'raj Dalam Budaya Islam Lokal Masyarakat Gorontalo. *El Harakah*. Volume 14, Nomor 1: 135-155

**Link terkait:**

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

# **PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS KEARIFAN LOKAL KALIMANTAN TENGAH UNTUK PESERTA DIDIK MADRASAH IBTIDAIYAH**

**Umi Khasanah**

PGMI FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta

**Abstract.** There are still many teachers using other people's or factory – made teaching materials on the learning activities. Though, they know and aware of the teaching materials used is often not in accordance with the context and social situation of learners' culture. This is an alarming phenomenon for all of us. In addition, based on the author's experience when teaching, in the storytelling competence in the Indonesian language lesson, the printed book that used many stories from other regions. Though, learners do not recognize the background of the fairy tale that hinders in the understanding of the story. Similarly with the SBDP's content, on materials recognizing and singing regional songs, the songs raised in printed books are from other areas. Students should be familiar with art from their own dwelling areas. Therefore it is very important to develop teaching materials based on local wisdom. By developing instructional material based on local wisdom, students can recognize the culture of their area of residence, respect the ancestral traditions, and also preserve Indonesian culture, especially the culture of Central Kalimantan.

**Keywords:** *Kearifan lokal, MI, SBDP*

## **PENDAHULUAN**

Selama ini di sekolah-sekolah sekitar kita masih banyak guru menggunakan bahan ajar buatan orang lain atau buatan pabrik pada kegiatan pembelajaran yang mereka lakukan. Padahal mereka tau dan sadar bahan ajar yang mereka gunakan sering kali tidak sesuai dengan konteks dan situasi sosial budaya peserta didik. Hal ini merupakan sebuah fenomena yang memprihatinkan bagi kita semua.

Ditambah lagi berdasarkan pengalaman penulis ketika mengajar. Pada kompetensi mendongeng di pelajaran bahasa Indonesia, buku cetak yang digunakan banyak mengangkat cerita dari daerah lain. Padahal peserta didik tidak mengenal latar dari dongeng tersebut sehingga menghambat dalam pemahaman cerita. Begitupula dengan muatan SBK, pada materi mengenal dan menyanyikan lagu daerah, lagu yang diangkat pada buku cetak adalah dari daerah-daerah lain. Seharusnya peserta didik mengenal kesenian dari daerah tempat tinggalnya sendiri. Oleh karena itu sangat penting untuk mengembangkan bahan ajar berbasis kearifan lokal.

Bahan ajar berbasis kearifan lokal dapat menanamkan rasa cinta tanah air kepada siswa-siswi di sekolah. Mereka dapat mengenal budaya daerah tempat tinggal mereka, menghormati tradisi leluhur, dan juga melestarikan budaya Indonesia khususnya budaya Kalimantan Tengah. Hal ini salah satu cara untuk membentengi peserta didik Indonesia dari pengaruh budaya asing yang tidak baik.

## **PEMBAHASAN**

### **Pengertian Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Kalimantan Tengah**

Menurut Abdul Majid (2013:173), Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bahan yang dimaksud bisa merupakan bahan yang tertulis atau tidak tertulis.

Bahan ajar (instructional materials) menurut Ali Ahmad (2010:25) adalah seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa sesuai dengan kompetensi dasar dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Bahan ajar yang dihasilkan guru diharapkan sesuai dengan potensi daerah yang di miliki. Salah satu alternative yang bisa dikembangkan guru adalah bahan ajar berbasis kearifan lokal.

Dengan bahan ajar memungkinkan siswa dapat mempelajari suatu kompetensi atau kompetensi dasar secara runtut dan sistematis sehingga akumulatif mampu menguasai semua kompetensi secara utuh dan terpadu.

Kearifan lokal menurut Sibarani (2012), merupakan suatu bentuk pengetahuan asli dalam masyarakat yang berasal dari nilai luhur budaya masyarakat setempat untuk mengatur tatanan kehidupan masyarakat. Kearifan lokal (local wisdom) adalah segala bentuk kebijaksanaan yang disadari oleh nilai-nilai kebaikan yang dipercaya, diterapkan, dan senantiasa dijaga keberlangsungannya dalam kurun waktu yang cukup lama (secara turun temurun oleh sekelompok orang dalam lingkungan atau wilayah tertentu yang menjadi tempat tinggal mereka.

Berdasarkan beberapa definisi di atas pengertian pengembangan bahan ajar berbasis kearifan lokal Kalimantan Tengah adalah mengembangkan sebuah bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang mana bahan ajar tersebut mengandung nilai-nilai kebaikan turun temurun yang berada di Kalimantan tengah.

### **Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Kalimantan Tengah untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah**

Bahan ajar ada yang berbentuk cetak, bahan ajar dengar (audio), bahan ajar pandang dengar (audio visual), dan bahan ajar interaktif. Dari berbagai bentuk ini, dapat dikembangkan menjadi bahan ajar yang mengandung kearifan lokal Kalimantan Tengah.

Menurut Prastowo (2013), langkah-langkah pokok dalam membuat bahan ajar adalah sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan Bahan Ajar

Langkah ini memiliki proses menganalisis kurikulum, menganalisis sumber belajar, memilih dan menentukan bahan ajar.

2. Menyusun Peta Bahan Ajar

Dalam menyusun peta bahan ajar, penyusun dapat membuat 3 kolom sederhana berisi standar kompetensi/kompetensi inti, kompetensi dasar, dan materi pokok/judul bahan ajar. Hal ini berguna untuk mengetahui jumlah



bahan ajar/materi, urutan bahan ajar, sifat bahan ajar yang berkaitan dengan bahan ajar lain atau tidak.

3. Membuat bahan ajar berdasarkan struktur bentuk bahan ajar

Masing-masing bentuk bahan ajar memiliki struktur yang berbeda-beda. Namun, secara umum ada 7 komponen dalam setiap bahan ajar yaitu judul, petunjuk belajar, kompetensi dasar/materi pokok, informasi pendukung, latihan, tugas/ langkah kerja, dan penilaian.

Prinsip-prinsip yang harus dipegang oleh pengembang bahan ajar menurut Arif dan Napitupulu dalam Prastowo (2013) yaitu: 1) Bahan ajar hendaklah sesuai dengan tujuan pembelajaran, 2) Bahan ajar hendaklah sesuai dengan kebutuhan peserta didik, 3) Bahan ajar hendaklah betul-betul baik dalam penyajian faktualnya, 4) Bahan ajar hendaklah benar-benar menggambarkan latar belakang dan suasana yang dihayati oleh peserta didik, 5) Bahan ajar hendaklah mudah dan ekonomis penggunaannya, 6) Bahan ajar hendaklah cocok dengan gaya belajar peserta didik, 7) Lingkungan di mana bahan ajar digunakan harus tepat sesuai dengan jenis media yang digunakan.

Sesuai dengan langkah dan prinsip dalam mengembangkan bahan ajar tersebut maka seseorang yang akan mengembangkan bahan ajar berbasis kearifan lokal hendaklah menempuh langkah-langkah dan prinsip tersebut. Kemudian pengembang bahan ajar memasukkan kearifan lokal yang sesuai dengan tema pembelajaran.

Adapun kearifan lokal Kalimantan Tengah yang bisa di masukkan kedalam pembelajaran siswa –siswi di sekolah Kalimantan Tengah sesuai peraturan Gubernur nomor 22 tahun 2011 yaitu sebagai berikut: 1) Bahasa dan sastra daerah, 2) Kesenian daerah, 3) Keterampilan dan kerajinan daerah, 4) Adat istiadat dan hukum adat, 5) Sejarah local, 6) Teknologi local, 7) Lingkungan Alam/ ekosistem, 8) Obat-obatan tradisional, 9) Masakan tradisional, 10) Busana tradisional, 11) Olahraga tradisional, 12) Nilai budaya lokal dalam perspektif global.

Kearifan lokal milik kita sangat banyak dan beraneka ragam karena Indonesia terdiri atas bermacam-macam suku bangsa, berbicara dalam aneka bahasa daerah, serta menjalankan ritual adat istiadat yang berbeda-beda pula. Pendidikan berbasis kearifan lokal dapat digunakan sebagai media untuk melestarikan potensi masing-masing daerah. Kearifan lokal harus dikembangkan dari potensi daerah. Potensi daerah merupakan potensi sumber daya spesifik yang dimiliki daerah tertentu. Menurut Zainuddin dalam situs webnya <http://hasanzainuddin.wordpress.com/>, salah satu tokoh Kalimantan Tengah yaitu walikota Palangka Raya menyampaikan sebuah simbol dan filosofis kehidupan masyarakat di Kalimantan Tengah yang di sebut Huma Betang.

Huma Betang” adalah dalam istilah sehari-hari “rumah besar” yang dihuni banyak orang dengan beragam agama dan kepercayaan tetapi tetap rukun nan damai. Melalui konsep huma betang itu pula berbagai program pembangunan diterapkan, artinya masyarakat diajak secara toleran dan bahu membahu membangun wilayah Kalimantan Tengah. Bila suatu saat mereka di

rumah betang mengadakan upacara “Tiwah” suatu acara yang sangat sakral suatu penghormatan terhadap leluhur, semua yang ada di rumah betang mendukung kegiatan tersebut. Walau anak cucu mereka sudah berubah kepercayaan, namun rasa saling menghormati sangat tinggi, sehingga mereka rela untuk mengorbankan harta untuk mengadakan upacara pembongkaran makam leluhur, kemudian tulang belulanginya dibersihkan dan di simpan pada sebuah sandung yang mereka buat secara bergotong royong. Toleransi, hidup rukun dan saling menghormati itulah yang dapat ditanamkan kepada peserta didik melalui konsep Huma Betang.

Kearifan lokal dapat di masukkan sesuai topik yang akan diajarkan kepada peserta didik dalam setiap pelajaran walaupun lebih dominan pada pelajaran muatan lokal. Misalnya, pada pelajaran bahasa Indonesia, cerita-cerita yang diajarkan hendaklah berisikan cerita rakyat maupun sejarah daerah - daerah di Kalimantan Tengah. Marlina (2017:137), mengatakan bahwa materi cerita rakyat dianggap perlu diberikan disekolah-sekolah terutama sekolah dasar atau madrasah ibtida'iyah sebagai upaya pengenalan budaya dan tradisi daerah yang bisa membantu pembentukan karakter anak didik. Oleh sebab itu, perlu dipilih cerita rakyat yang tepat untuk anak usia sekolah dasar, yakni usia 7-12 tahun.

Dalam pelajaran pendidikan kewarganegaraan, sikap rukun, tenggang rasa, saling menghormati, dan nilai-nilai kebaikan sesuai filosofi Huma Betang bisa diterapkan. Pada matematika ketika mengenalkan bangun ruang, peserta didik bisa dikenalkan rumah betang yang bentuknya persegi panjang, bentuk atapnya, atau bentuk lainnya sesuai apa yang bisa mereka bayangkan di sekitar lingkungan tempat tinggal mereka, begitupula soal-soal cerita bisa memakai nama-nama dan latar khas Dayak Kalimantan Tengah. Dalam pelajaran seni budaya dan kerajinan, bahan ajar untuk peserta didik memuat tarian daerah Kalteng, lagu-lagunya, makanan daerah, permainan daerah Kalteng, dan lain-lainnya. Begitupula pada muatan lokal yang terdapat di sekolah, bisa memuat bahasa Dayak sesuai bahasa Dayak yang dipakai daerah masing-masing. Karena di daerah Kalimantan Tengah terdapat banyak bahasa Dayak. Apabila tidak dilestarikan dan digunakan maka sudah pasti akan terancam kepunahannya.

Bahasa Dayak yang dominan digunakan oleh [Suku Dayak](#) di Kalimantan Tengah, di antaranya [Bahasa Ngaju](#) yang digunakan di daerah sungai Kahayan dan Kapuas. [Bahasa Bakumpai](#) dan [Bahasa Maanyan](#) dituturkan oleh penduduk di sepanjang daerah aliran sungai Barito dan sekitarnya dan [Bahasa Ot Danum](#) yang digunakan oleh suku Dayak Ot Danum di hulu sungai Kahayan dan sungai Kapuas. Adapun sastra daerah Kalimantan Tengah meliputi karungut, mantra dayak, peribahasa dayak, pepatah, pantun dan ungkapan-ungkapan dayak Kalteng.

Berikut adalah kesenian maupun budaya lokal yang termasuk kearifan lokal Kalimantan Tengah. Kesenian Kalteng yakni Seni Pahat patung Sapundu, Seni lukis, Seni dari bahan Getah Nyatu, tattoo, anyaman rotan dan purun. Seni bela diri yang berkembang di daerah Kalimantan Tengah adalah Kuntau. Seni vokal kalteng yakni karungut, kandan, mansana, kalalai lalai, ngendau, natum, dodoi, dan marung. Seni lagu daerah Kalteng yakni lagu manasai, kalayar,

mambesei, naluya, saluang kitik-kitik, pupoi, tumpi wayu, dan lain-lain. Seni musik yakni katambung, kangkanung, kecapi. Seni olahraga Kalteng yakni sepak sawut, balogo, dan manyumpit. Seni tari kalteng yakni tari Mandau, tari Rantak Kipas Gempita, tari Giring-Giring, tari Bahalai, dan lainnya.

Tarian Wadian Amun Rahu, tarian yang pada mulanya adalah sebuah tarian tradisional Suku Dayak Kalimantan Tengah yang bersifat sakral, magis dan religius. Tarian yang biasa dimainkan oleh kaum perempuan ini pada masa lampau dimaknai sebagai prosesi adat untuk menghantarkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, setelah selesai panen padi. Selain itu, tarian ini juga sering dilakukan sebagai salah satu prasyarat tata cara penyembuhan seseorang yang menderita penyakit. Tari Jarangkang Bango adalah merupakan tari kreasi baru yang diadaptasi dari tarian Suku Dayak di pedalaman Kalimantan Tengah dengan nama yang sama. Di daerah tersebut, tarian ini biasanya dimainkan oleh anak-anak dengan property batok kelapa.

Tari Gelang Dadas dan Gelang Bawo (Iruang Wandrung) Dengan iringan perpaduan musik tradisional yang energik tarian ini pada jaman dulu berfungsi sebagai tarian untuk menghantar syukuran kepada Yang Maha Kuasa karena keberhasilan dalam seluruh aspek kehidupan Suku Dayak Kalimantan Tengah. Tari giring-giring, awalnya adalah tarian yang berasal dari daerah DAS Barito, Kalimantan Tengah. Tari giring-giring biasa dipertunjukkan dengan perangkat musik dari bambu yang berbunyi jika digetarkan. Alat musik ini biasa disebut Ganggereng dan dimainkan bersama sebuah tongkat yang di sebut Gantar.

Tari ini biasa ditampilkan pada acara-acara adat sebagai perwujudan perasaan suka cita warga terutama pada saat menyambut tamu-tamu kehormatan. Tari Mandau, tari yang mempunyai makna semangat seluruh warga Dayak dalam pertahanan diri dan kampung halaman dari ancaman pihak-pihak luar. Masih banyak lagi tarian-tarian daerah Kalteng yang memiliki makna budaya lokal Kalimantan Tengah.

Adapun upacara yang sering dilaksanakan oleh masyarakat Kalteng yakni Upacara Tiwah (upacara memindahkan tulang belulang keluarga yang telah meninggal). Wara (upacara pemindahan tulang belulang keluarga yang telah meninggal), Wadian/Balian (upacara atau prosesi pengobatan), Potong Pantan (upacara peresmian atau penyambutan tamu kehormatan), Mapalas (upacara membuang sial atau membersihkan diri dari malapetaka), Ijambe (upacara pemindahan tulang belulang keluarga yang telah meninggal).

Hal-hal lainnya mengenai budaya Kalimantan Tengah yaitu Rumah Betang adalah sebuah rumah panjang yang didalamnya dihuni beberapa orang/keluarga yang hidup rukun damai antara satu dengan yang lainnya. Senjata khas Dayak yaitu Mandau dan sumpit. Sumpit digunakan untuk berburu binatang. Sedangkan Mandau dalam kehidupan sehari-hari senjata ini tidak lepas dari pemiliknya. Artinya, kemanapun sang pemilik pergi mandau akan selalu dibawa karena berfungsi sebagai simbol kehormatan atau jati diri. Zaman dahulu mandau dianggap memiliki unsur magis dan hanya digunakan dalam acara ritual tertentu seperti perang, pengayauan, perlengkapan tarian adat,

dan perlengkapan upacara. Mereka percaya bahwa orang yang mati karena dikayau, rohnya akan mendiami mandau tersebut sehingga menjadi sakti. Namun, saat ini fungsi mandau sudah berubah, yaitu sebagai benda seni dan budaya, cinderamata, barang koleksi serta senjata untuk berburu, memangkas semak belukar dan bertani. Pembuatan mandau, jika dicermati secara seksama mengandung nilai-nilai yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam kehidupan sehari-hari bagi masyarakat pendukungnya. Nilai-nilai itu antara lain keindahan (seni), ketekunan, ketelitian, dan kesabaran. Selain mandau suku dayak memiliki senjata yang biasa disebut talawang. Talawang adalah alat yang digunakan oleh suku Dayak untuk pertahanan diri atau pelindung diri dari serangan musuh. Selain sebagai pelengkap alat pertahanan diri, talawang juga digunakan sebagai pelengkap dalam tari-tarian.

Ketika bertandang kesebuah daerah, maka tidak lupa pengunjung akan mencicipi kuliner daerah tersebut. Seperti dituturkan oleh Septiana (2017: 16), Kalimantan Tengah memiliki kekayaan kuliner dan kekayaan alam yang unik. Lokasi ini membuat masyarakat Dayak kaya akan jenis-jenis kuliner yang berkaitan dengan ikan air tawar, binatang hasil berburu di hutan, serta sayur mayur yang disediakan alam. Kuliner daerah Kalimantan tengah umumnya yaitu umbut rotan, umbut sawit dan kelapa, kalumpe yang merupakan daun singkong tumbuk dicampur terung pipit, kelakai, sambal serai, kerupuk basah, dan lainnya. Lebih uniknya lagi ada wadi yang berarti ikan yang diawetkan dengan garam dan beras yang disangrai, Pakasem adalah ikan yang diawet dengan garam dan beras, awatei adalah nama kumbang yang ada pada tebaran batang pohon rumbia yang membusuk dan bisa langsung dimakan, paing adalah kelelawar besar pemakan buah-buahan, serta ada Papai atau Manday adalah makanan dari kulit cempedak.

Masih banyak lagi keragaman budaya Kalimantan Tengah yang belum tertuliskan di makalah ini. Dihubungkan dengan bahan ajar untuk anak-anak madrasah ibtida'iyah, maka budaya Kalteng yang akan di sesuaikan dengan topik pelajaran juga harus disesuaikan dengan usia dan kemampuan peserta didik. Misalnya di dalam pelajaran olahraga, permainan sepak sawut yang mana permainan sepak bola api sudah pasti tidak diperbolehkan. Sedangkan balogo bisa dikenalkan kepada peserta didik karena merupakan permainan yang aman dilakukan.

Siswa – siswi madrasah Ibtidaiyah adalah peserta didik yang diberikan pendidikan agama Islam. Namun siswa juga harus mengenal berkaitan dengan upacara-upacara maupun tradisi nenek moyang Kalimantan Tengah karena mereka tinggal dan dibesarkan di daerah tersebut. Siswa-siswi MI bisa menghormati budaya yang ada dan mengambil nilai kebaikan yang terkandung di dalamnya. Sedangkan untuk seni tari, seni musik, menyanyi lagu daerah, memasak kuliner Kalteng, bisa diajarkan kepada siswa-siswi MI. Apabila madrasah menerapkan mulok bahasa Dayak, maka lebih baik untuk melestarikan bahasa tersebut. Karena sekarang bahasa yang berkembang di Kalimantan Tengah adalah bahasa banjar bukan bahasa Dayak. Oleh sebab itu maka penulis menganggap bahan ajar berbasis kearifan lokal Kalimantan

Tengah sangat perlu dikembangkan menghindari terjadinya budaya yang tinggal nama.

## SIMPULAN

Pengembangan bahan ajar berbasis kearifan lokal Kalimantan Tengah adalah mengembangkan sebuah bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang mana bahan ajar tersebut mengandung nilai-nilai kebaikan turun temurun yang berada di Kalimantan tengah.

Bahan ajar untuk anak-anak madrasah ibtida'iyah disesuaikan dengan topik pelajaran, usia dan kemampuan peserta didik. Dengan mempelajari kearifan lokal, siswa-siswi MI mengenal budaya daerah tempat tinggal mereka, menghormati tradisi leluhur, dan juga melestarikan budaya Indonesia khususnya budaya Kalimantan Tengah. Kemudian, kearifan lokal juga dapat membentuk karakter anak sesuai nilai-nilai kebaikan tradisi nenek moyang di Kalimantan Tengah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Ali. 2010. *Kearifan lokal sebagai landasan pembangunan bangsa*. Harmoni jurnal multikultural dan multireligius. 34 (IX).
- Majid, Abdul. 2013. *Perencanaan Pembelajaran*. Kota, Penerbit
- Marlina. 2017. *Cerita Rakyat Indragoiri Sebagai Bahan Pengajaran Sastra di Sekolah Dasar Dalam Upaya Pembentukan Karakter Anak*. Suar Betang, vol.12.
- Prastowo, Andi. 2013. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: Penerbit Diva Press
- Septiana, Dwiani. 2017. *Penamaan Kuliner Dalam Masyarakat Dayak Maanyan*. Suar Betang, vol.12.
- Sibarani. 2012. <https://sosiologi79.blogspot.co.id/2017/07/pengertian-kearifan-lokal-menurut-ahli.html> (akses 22 April 2018)
- Zainuddin, Hasan. 2012. <https://hasanzainuddin.wordpress.com/2012/08/05/huma-betang-simbol-kerukunan-warga-kalteng/> (akses 22 April 2018)

# POLA PERKEMBANGAN MASA KANAK-KANAK AKHIR DALAM MEMASUKI USIA SEKOLAH MI/SD

Mulyadi

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam (UIN) Imam Bonjol Padang

**Abstrak.** Pola perkembangan masa kanak-kanak akhir di tandai ditandai dengan masuknya anak ke MI/SD dengan kisaran usia 7 hingga 12 tahun. Hal ini merupakan satu perubahan besar dalam pola kehidupannya. Pentingnya memahami pola perkembangan anak pada masa kanak-kanak akhir akan memudahkan pendidik dalam hal ini guru kelas MI/SD untuk memahami peta perkembangan baik fisik maupun psikis sehingga akan berdampak terhadap kualitas pembelajaran dan menyesuaikan proses pembelajaran sesuai tingkat usia (bermain sambil belajar). Anak cerdas, terutama bila bertambah besar lebih banyak bermain sendiri, daripada bermain yang bersifat sosial dan hanya sedikit mengikuti kegiatan yang melibatkan permainan fisik yang berat daripada anak yang tidak terlampau cerdas. Jenis lingkungan di mana anak hidup juga menentukan ada tidaknya kesempatan untuk bermain. Terlepas dari perbedaan ini, bagi sebagian anak bermain menjadi kurang aktif dengan berjalannya masa kanak-kanak, dan hiburan-hiburan seperti televisi, radio, film dan bacaan semakin bertambah populer. Perubahan ini sebagian disebabkan bertambahnya pekerjaan rumah dan sebagian lagi disebabkan bertambah banyaknya tugas-tugas di rumah. Dengan memahami pola perkembangan masa kanak-kanak akhir, akan memberikan kemudahan bagi guru kelas MI/SD dalam menggunakan berbagai metode, strategi, media pembelajaran yang akan berdampak terhadap kualitas dan hasil belajar.

**Kata kunci:** Masa kanak-kanak akhir, MI.

## PENDAHULUAN

Perkembangan akhir masa kanak-kanak merupakan kelanjutan dari masa awal kanak-kanak. Periode berlangsung dari usia enam tahun hingga tiba saatnya individu menjadi matang secara seksual. Permulaan akhir masa kanak-kanak ini ditandai dengan masuknya anak ke kelas satu sekolah dasar. Bagi sebagian besar anak, hal ini merupakan perubahan besar dalam pola kehidupannya. Sebab, masuk kelas satu merupakan peristiwa penting bagi anak yang dapat mengakibatkan terjadinya perubahan dalam sikap, nilai dan perilaku.



Dalam studi ilmu jiwa perkembangan dapat dilacak dan dipahami perkembangan dari satu fase kehidupan ke fase kehidupan yang lain. Dalam memahami hal ihwalnya dalam dunia pendidikan misalnya, maka dapat disusun kurikulum, materi, metode, sarana, dan alat-alat yang sesuai dengan situasi dan kondisi diri anak didik menurut jenjang pendidikan yang ada. Demikian juga

bagi orang tua, akan diketahui pertumbuhan dan perkembangan anak serta model-modelnya. Sehingga setiap individu diharapkan bisa menjalani tugas-tugas perkembangan dengan baik sekaligus dapat beradaptasi dengan lingkungannya dengan baik pula.

Dalam tulisan ini penulis akan membahas tentang akhir masa kanak-kanak yang meliputi ciri-ciri akhir masa kanak-kanak, tugas perkembangan akhir masa kanak-kanak, pola bermain akhir masa kanak-kanak, dan bahaya fisik dan psikologis akhir masa kanak-kanak.

## **PENTINGNYA MEMAHAMI AKHIR KANAK-KANAK**

### **Pengertian Akhir Masa Kanak-kanak**

Menurut para ahli psikologi memberikan definisi, tentang akhir masa kanak-kanak antara lain adalah sebagai berikut:

- a) Desmita (2009:153)  
Periode akhir masa kanak-kanak berlangsung dari usia enam tahun hingga tiba saatnya individu matang secara seksual. Permulaan masa pertengahan dan akhir masa kanak-kanak ini ditandai dengan masuknya anak ke kelas satu sekolah dasar.
- b) Hurlock (1996:146)  
Akhir masa kanak-kanak (*late childhood*) berlangsung dari usia enam tahun sampai tiba saatnya individu menjadi matang secara seksual. Pada awal dan akhirnya akhir masa kanak-kanak ditandai oleh kondisi yang sangat mempengaruhi penyesuaian pribadi dan penyesuaian sosial anak.
- c) Psikologi Islam  
Akhir masa kanak-kanak disebut tahap *tamyiz*, fase ini anak mulai mampu membedakan mana yang baik dan mana yang buruk, mana yang benar dan mana yang salah.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa, akhir masa kanak-kanak merupakan salah satu dari rentang kehidupan yang di alami manusia mulai dari usia enam tahun sampai mengalami kematangan secara seksual.

Di sisi lain pada usia ini Nabi Muhammad SAW memberi contoh bahwa anak sudah diperintahkan untuk melakukan salat sebagaimana hadis Rasulullah yang artinya:

*“...Perintahkan anak-anak kalian melakukan salat ketika ia berusia tujuh tahun, dan pukullah ia jika meninggalkannya apabila berusia sepuluh tahun dan pisahkan ranjangnya.”* (HR. Abu Daud dan al-Haki dari Abdullah ibn Amar

Hadis tersebut mengisyaratkan ketika anak berusia tujuh tahun memerintahkan orang tua untuk memukul anaknya yang meninggalkan salat, makna memukul tidak berarti bersifat fisik tetapi secara psikologis dengan mengingatkan yang dapat menggugah kesadarannya untuk melakukan salat.

Hendaklah anak dibiasakan berpuasa akan tetapi dilakukan secara bertahap dan memberikan dorongan kepada anak untuk mengacu mereka agar mengerjakan puasa dan salat, karena pada usia ini anak cenderung meniru perbatan orang tua.

Perkembangan persepsual atau perkembangan pengamatan banyak dipengaruhi oleh pengaruh faktor-faktor keliling. Perkembangan pengamatan yang terjadi pada waktu ini adalah perkembangan pengamatan bentuk. Anak yang masih sangat muda lebih melihat keseluruhan daripada secara perincian. Baru pada usia lima atau enam tahun anak melihat benda-benda secara khusus. Peralihan dari sifat pengamatan yang global ke sifat pengamatan yang lebih khusus ini sampai lama merupakan kriterium yang pokok untuk aturan masuk sekolah (Monks & Haditono, 2002:107-108).

Anak usia enam, tujuh dan delapan tahun siap dan bersemangat untuk pergi ke sekolah, walaupun agak khawatir ketika waktunya benar-benar tiba, pergi ke sekolah menimbulkan kekhawatiran mengenai beberapa hal seperti harus datang tepat waktu, mengingat banyaknya tugas dan lain sebagainya (Allen & Marrots, 2010:161).

Akhir masa kanak-kanak dibagi menjadi dua fase, yaitu:

1. Masa kelas-kelas rendah Sekolah Dasar yang berlangsung antara usia 6/7 tahun s/d 9/10 tahun, biasanya mereka duduk di kelas 1, 2, dan 3 Sekolah Dasar. Ciri-ciri masa kelas rendah Sekolah Dasar, yaitu:
  - a) Ada hubungan yang kuat antara keadaan jasmani dan prestasi sekolah.
  - b) Suka memuji diri sendiri.
  - c) Kalau tidak dapat menyelesaikan tugas atau pekerjaan, hal itu dianggap tidak penting.
  - d) Suka membandingkan dirinya dengan anak lain, jika itu menguntungkan dirinya dan suka meremehkan orang lain.
2. Masa kelas-kelas tinggi Sekolah Dasar yang berlangsung antara usia 9/10 tahun s/d 12/13 tahun, biasanya mereka duduk di kelas 4, 5, dan 6 Sekolah Dasar. Ciri-ciri masa kelas tinggi Sekolah Dasar, yaitu:
  - a) Perhatiannya tertuju pada kehidupan praktis sehari-hari.
  - b) Ingin tahu, ingin belajar, dan realitis.
  - c) Timbul minat pada pelajaran-pelajaran khusus.
  - d) Anak memandang nilai sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi belajarnya di sekolah
  - e) Anak-anak uka membentuk kelompok sebaya untuk bermain bersama ([http:// the-arinugraha-centre. Com/2013/03/perkembangan masa kanak-kanak akhir. Html](http://the-arinugraha-centre.Com/2013/03/perkembangan_masa_kanak-kanak_akhir.Html)).

### **CIRI –CIRI AKHIR MASA KANAK-KANAK**

Ada beberapa ciri-ciri akhir masa kanak-kanak antara lain, yaitu:

1. Label yang digunakan oleh orang tua
 

Bagi orang tua akhir masa kanak-kanak merupakan usia yang menyulitkan bagi orang tua, di mana tidak mau lagi menuruti perintah orang tua dan keluarga, ia banyak dipengaruhi teman-teman sebaya. Orang tua juga memandang periode usia ini sebagai periode usia yang tidak rapi di mana anak cenderung tidak memperdulikan penampilan dan kamarnya sangat berantakan. Dalam periode ini orang tua juga menyebutkan sebagai



usia bertengkar di mana banyak terjadi pertengkaran antara keluarga dan suasana rumah yang tidak menyenangkan bagi semua anggota keluarga.

2. Label yang digunakan oleh para pendidik

Para pendidik melabelkan akhir masa kanak-kanak dengan usia sekolah dasar di mana pada usia tersebut anak di harapkan memperoleh dasar-dasar pengetahuan yang dianggap penting untuk keberhasilan penyesuaian diri pada kehidupan dewasa dan mempelajari berbagai keterampilan penting tertentu, baik keterampilan kurikuler maupun ekstrakurikuler.

Para pendidik juga memandang periode ini sebagai periode kritis dalam dorongan berprestasi yaitu suatu masa di mana anak membentuk kebiasaan untuk mencapai sukses, tidak sukses, atau sangat sukses, sekali terbentuk kebiasaan cenderung menetap samapi dewasa.

3. Label yang digunakan ahli psikologi

Bagi ahli psikologi, akhir masa kanak-kanak adalah usia berkelompok yaitu suatu masa di mana perhatian utama anak tertuju pada keinginan diterima oleh teman-teman sebaya sebagai anggota kelompok, terutama kelompok yang bergengsi dalam pandangan teman-temannya. Oleh karena itu, anak ingin menyesuaikan dengan standar yang disetujui kelompok dalam penampilan, berbicara dan berperilaku. Keadaan ini mendorong ahli psikologi untuk menyebut periode ini sebagai usia penyesuaian diri, juga menamakan masa ini sebagai usia kreatif yaitu suatu masa dalam rentang kehidupan yang menentukan apakah anak-anak akan menjadi *konformis* atau pencipta karya yang baru dan *orisinil*. Ada juga yang menyebutkan masa ini sebagai usia bermain yaitu suatu masa yang terdapat tumpang tindih antar ciri-cii kegiatan bermain anak-anak yang lebih muda dengan ciri-ciri bermain anak-anak remaja. Jadi, alasan periode ini disebut sebagai usia bermain adalah karena luasnya minat dan kegiatan bermain itu sendiri (Hurlock, 1996:148).

Pada akhir masa kanak-kanak ini disebut juga dengan fase laten, ciri-cirinya yaitu:

- a) Terjadi sampai seseorang memasuki usia pubertas (mulai usia 5-6 tahun hingga 11-13 tahun).
- b) Minat seksual yang mereda menyebabkan terjadinya suatu afiliasi homoseksual, baik pada anak laki-laki maupun anak perempuan.
- c) Pengalihan energi untuk digunakan dalam aktifitas belajar dan bermain.
- d) Mudah berinteraksi dengan lingkungannya.
- e) Keterampilan berkembang pesat.
- f) Jika kurang pengawasan akan mengakibatkan *inabilitas*, tidak memiliki minat dalam belajar serta mengembangkan keterampilan dan kepribadian.
- g) Menentukan keberhasilan terjadinya pola adaptasi dan integrasi (Mursidin, 2010:237).

## **TUGAS-TUGAS PERKEMBANGAN AKHIR MASA KANAK-KANAK**

Untuk memperoleh tempat di dalam kelompok sosial, anak yang paling besar harus menyelesaikan berbagai tugas dalam perkembangan, kegagalan di dalam pelaksanaan tugas perkembangan akan mengakibatkan pola perilaku anak yang tidak matang, anak tidak mampu menyamai teman-teman sebaya yang sudah menguasai tugas-tugas perkembangan tersebut. Misalnya, pengembangan berbagai keterampilan dasar seperti membaca, menulis, berhitung, dan perkembangan sikap-sikap terhadap kelompok sosial dalam lembaga-lembaga merupakan tanggung jawab guru dan orang tua (Hurlock, 1996:48).

Seperangkat pengetahuan, sikap, dan juga keterampilan yang merupakan tugas perkembangan dan yang mestinya dikuasai pada akhir masa kanak-kanak adalah sebagai berikut:

- a) Belajar menguasai keterampilan fisik dan motorik untuk permainan-permainan yang bersifat umum.
- b) Membentuk sikap yang sehat mengenai diri sendiri sebagai organisme yang sedang tumbuh dan berkembang.
- c) Belajar bergaul secara baik dengan teman-teman sebaya.
- d) Belajar memainkan peranan sesuai dengan jenis kelaminnya.
- e) Mengembangkan keterampilan-keterampilan dalam membaca, menulis dan berhitung.
- f) Mengembangkan konsep-konsep yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.
- g) Mengembangkan pembentukan kata hati, moral dan skala nilai.

Menurut Collins, tugas perkembangan berupa:

- a) Aspek fisik, meningkatkan kekuatan dan koordinasi otot yaitu, meningkatkan kemampuan dan beberapa aktifitas dan tugas fisik.
- b) Aspek kognisi, pada taraf operasional konkret, berfokus pada kejadian saat ini, menambah pengetahuan dan keterampilan baru, mengembangkan perasaan mampu.
- c) Aspek sosial, antara lain:
  - 1) Mencapai bentuk relasi yang tepat dengan keluarga, teman, dan lingkungan.
  - 2) Mempertahankan harga diri yang sudah dicapai.
  - 3) Mampu mengkompromikan antara tuntutan individualitasnya dengan tuntutan konformitas, dan
  - 4) Mencapai identitas diri yang memadai atau adekuat (Nuryanti, 2008:51).

## **POLA BERMAIN PADA AKHIR MASA KANAK-KANAK**

Selama akhir masa kanak-kanak baik anak laki-laki maupun perempuan sangat sadar akan kesesuaian jenis permainan dengan teman sejenisnya. Oleh karena itu, ia menghindari kegiatan bermain yang dianggap tidak sesuai dengan jenisnya, tanpa memperhatikan kesenangan pribadi.

Anak cerdas, terutama bila bertambah besar lebih banyak bermain sendiri, daripada bermain yang bersifat sosial dan hanya sedikit mengikuti

kegiatan yang melibatkan permainan fisik yang berat daripada anak yang tidak terlampau cerdas. Jenis lingkungan di mana anak hidup juga menentukan ada tidaknya kesempatan untuk bermain.

Terlepas dari perbedaan ini, bagi sebagian anak bermain menjadi kurang aktif dengan berjalannya masa kanak-kanak, dan hiburan-hiburan seperti televisi, radio, film dan bacaan semakin bertambah populer. Perubahan ini sebagian disebabkan bertambahnya pekerjaan rumah dan sebagainya lagi disebabkan bertambah banyaknya tugas-tugas di rumah.

Beberapa pola bermain akhir masa kanak-kanak adalah sebagai berikut:

1. Bermain konstruktif

Membuat sesuatu hanya untuk bersenang-senang saja, tanpa memikirkan manfaatnya merupakan bentuk permainan yang populer diantara anak laki-laki, sedangkan anak perempuan lebih menyukai jenis konstruktif yang lebih halus, seperti menjahit, menggambar, melukis, membentuk tanah liat dan membuat perhiasan.

2. Menjelajah

Seperti anak yang lebih muda, anak yang lebih besar senang memuaskan keingintahuan tentang hal-hal yang baru yang berbeda dengan menjelajahnya. Tetapi berbeda dengan anak yang lebih besar, anak yang lebih muda tidak puas dengan menjelajah mainan dan benda-benda disekitar lingkungannya. Anak-anak ingin menjelajah lebih jauh dari lingkungan rumah, lingkungan tetangga dan menjelajah daerah-daerah baru.

3. Mengumpulkan

Mengumpulkan sebagai bentuk bermain, meningkat dengan berjalannya masa kanak-kanak, kegiatan mengumpulkan berfungsi sebagai sumber iri hati dan gengsi diantara teman-teman dan juga memberikan kesenangan bagi kolektor.

4. Permainan dan olahraga

Anak yang lebih besar tidak puas lagi memainkan jenis permainan yang sederhana dan tidak terdeferensiasi, yang merupakan permainan awal masa kanak-kanak. Ia ingin memainkan permainan anak yang lebih besar, seperti sepak bola, bola basket dan sebagainya. Pada anak berusia sepuluh tahun, permainannya terutama bersifat persaingan, dengan pokok perhatian dan keterampilan dan keunggulan dan tidak semata-mata pada kegembiraan.

5. Hiburan

Beberapa hiburan yang di gemari pada akhir masa kanak-kanak diantaranya membaca buku, komik, film, radio, televisi, melamun dan berkhayal (Hurlock, 1996:160). Dengan memperhatikan pola bermain anak pada usia akhir kanak-kanak setidaknya seorang pendidik dan orang tua dapat memahami tugas-tugas perkembangan anak. Di samping itu para pendidik dan orang tua dapat memahami kondisi-kondisi yang terjadi pada anak dan tidak serta merta mengklaim anak dengan sebutan yang bersifat negatif seperti nakal, susah untuk diatur dan sebagainya.

## **BAHAYA FISIK DAN PSIKOLOGIS AKHIR MASA KANAK-KANAK**

Seperti halnya tahun-tahun sebelumnya, bahaya akhir masa kanak-kanak dapat berbentuk bahaya fisik dan psikologis selama akhir masa kanak-kanak, reaksi psikologis dari bahaya fisik sangat penting. Berikut ini akan dipaparkan kedua bahaya tersebut diantaranya adalah sebagai berikut :

### 1. Bahaya fisik

Di antara bahaya fisik yang kerap kali terjadi dan dialami oleh akhir masa kanak-kanak, yaitu:

#### a) Penyakit

Karena vaksin terhadap sebagian besar penyakit anak-anak sekarang mudah didapat, maka penyakit yang diderita anak-anak terutama adalah salesma, dan gangguan-gangguan pencernaan yang jarang menimbulkan akibat fisik yang sama.

#### b) Kegemukan

Anak yang terlalu gemuk atau terlalu kecil menurut usianya tidak mampu mengikuti teman-temannya. Kegemukan pada anak-anak lebih besar dapat disebabkan karena kondisi kelenjar, tetapi lebih sering disebabkan kebanyakan makan terutama kebanyakan karbohidrat. Anak gemuk sulit mengikuti kegiatan bermain sehingga kehilangan kesempatan untuk mencapai keterampilan-keterampilan untuk keberhasilan sosial. Di samping itu teman-temannya sering mengganggu dan mengejek dengan menyebut “gendut” atau sebutan-sebutan lain yang membuat anak merasa rendah diri dan kecewa.

#### c) Bentuk tubuh yang tidak sesuai

Anak perempuan yang bentuk tubuhnya kelaki-lakian dan anak laki-laki yang penampilan fisiknya seperti perempuan sering di cemooh oleh teman-teman dan orang-orang dewasa.

#### d) Nama dan julukan

Nama yang mengakibatkan cemoohan dapat mengakibatkan perasaan rendah diri. Julukan yang di ambil dari kelucuan fisik dapat menimbulkan rendah diri dan perasaan dendam.

#### e) Status sosial dan ekonomi

Kalau anak merasa memiliki rumah yang lebih baik, pakaian yang lebih bagus, dan alat-alat permainan yang lebih canggih daripada apa yang dimiliki teman-teman sebayanya, ia akan merasa lebih tinggi dan begitu juga sebaliknya.

#### f) Keberhasilan dan kegagalan

Berhasil menyelesaikan tugas memberikan rasa percaya diri dan menerima diri sendiri, sedangkan kegagalan menyebabkan timbulnya perasaan kurang mampu.

#### g) Kecelakaan

Sekalipun kecelakaan tidak meninggalkan bekas-bekas fisik, namun kecelakaan itu dapat meninggalkan bekas psikologis.

#### h) Kecanggungan

Kalau anak mulai membanding-bandingkan diri dengan teman seusianya, ia sering mendapatkan kecanggungan dan kekakuan menghalanginya untuk melakukan apa yang dilakukan oleh teman-teman sebayanya. Akibatnya anak mulai memandang dirinya kurang dari teman-teman sebaya dan bernasib buruk.

i) Kesederhanaan

Berbeda dengan para remaja dan orang-orang dewasa yang mengembangkan perasaan ketidakmampuan pribadi kalau mengetahui bahwa mereka dianggap tidak menarik, banyak anak-anak yang sederhana relatif kurang memperdulikan penampilan mereka kecuali kalau keadaannya sangat tidak menarik sehingga menimbulkan komentar yang kurang menyenangkan dari teman-teman atau menyebabkan penolakan oleh teman-teman. Tetapi kesederhanaan dapat dan sering merupakan bahaya bila mana orang-orang bereaksi kurang baik dan mengemukakan perasaan dalam cara memperlakukan anak yang sederhana.

2. Bahaya psikologis

Bahaya psikologis akhir masa kanak-kanak terutama mempengaruhi penyesuaian sosial, yaitu tugas perkembangan utama dalam periode ini. Berikut beberapa bahaya psikologis yang utama adalah sebagai berikut:

a. Bahaya dalam berbicara

Ada empat bahaya berbicara yang umum terdapat pada akhir masa kanak-kanak, yaitu:

- 1) Kosakata kurang dari rata-rata menghambat tugas-tugas di sekolah dan menghambat komunikasi dengan orang lain.
- 2) Kesalahan dalam berbicara seperti salah ucap dan kesalahan tata bahasa, cacat dalam berbicara seperti gagap, akan membuat anak menjadi sangat sadar diri sehingga anak hanya berbicara bila mana perlu.
- 3) Di lingkungan sekolah terhalang dalam usaha untuk berkomunikasi dan mudah merasa bahwa ia berbeda dengan yang lain.
- 4) Pembicaraan yang bersifat egosentris yang mengkritik dan merendahkan orang lain dan yang bersifat membual akan di tentang oleh teman-teman.

b. Bahaya emosi

Anak akan dianggap tidak matang baik oleh teman-teman sebaya maupun orang-orang dewasa, kalau ia masih menunjukkan pola-pola ekspresi emosi yang kurang menyenangkan seperti amarah yang meledak-ledakan juga bila emosi yang buruk seperti marah dan cemburu masih sangat kuat sehingga kurang disenangi oleh orang-orang lain.

Perubahan yang penting dalam perkembangan emosi pada anak, yaitu:

- 1) Peningkatan kemampuan untuk memahami emosi kompleks.

- 2) Peningkatan pemahaman bahwa mungkin saja seseorang mengalami lebih dari satu emosi dalam situasi tertentu.
  - 3) Peningkatan kecenderungan untuk lebih mempertimbangkan kejadian-kejadian yang menyebabkan reaksi emosi tertentu.
  - 4) Peningkatan kemampuan untuk menekan atau menutupi reaksi emosional yang negatif.
  - 5) Penggunaan strategi personal untuk mengalihkan perasaan tertentu (Santrock, 2007:18).
- c. Bahaya sosial
- Terdapat beberapa jenis anak yang penyesuaannya dipengaruhi oleh bahaya sosial, yaitu:
- 1) Anak yang ditolak atau diabaikan oleh kelompok teman-teman akan kurang mempunyai kesempatan untuk belajar bersifat sosial.
  - 2) Anak yang terkucil yang tidak memiliki persamaan dengan kelompok teman-teman akan menganggap dirinya berbeda dan merasa tidak mempunyai kesempatan untuk diterima oleh teman-temannya.
  - 3) Anak yang mobilitas sosial dan grafisnya tinggi mengalami kesulitan untuk diterima dalam kelompok yang sudah terbentuk.
- d. Bahaya bermain
- Anak yang kurang memiliki dukungan sosial akan merasa kekurangan kesempatan untuk mempelajari permainan dan olahraga yang penting untuk menjadi anggota kelompok. Anak yang dilarang berkhayal atau dilarang melakukan kegiatan kreatif dan bermain akan mengembangkan kebiasaan penurut yang kaku.
- e. Bahaya moral
- Ada enam bahaya yang umumnya dikaitkan dengan perkembangan sikap moral dan perilaku anak-anak, yaitu:
- 1) Perkembangan kode moral berdasarkan konsep teman-teman atau berdasarkan konsep media massa tentang benar dan salah yang tidak serupa dengan kode orang dewasa.
  - 2) Tidak berhasil mengembangkan suara hati sebagai pengawas dalam terhadap perilaku.
  - 3) Disiplin yang tidak konsisten membuat anak tidak yakin akan apa yang sebaiknya dilakukan.
  - 4) Hukuman fisik merupakan contoh agresifitas anak.
  - 5) Menganggap dukungan teman-teman terhadap perilaku yang salah begitu memuaskan sehingga perilaku itu menjadi kebiasaan.
  - 6) Tidak sabar terhadap orang lain yang salah (Hurlock, 1996:10).
- f. Bahaya yang menyangkut minat
- Ada dua bahaya umum dihubungkan dengan minat kanak-kanak, yaitu:
- 1) Tidak berminat pada hal-hal yang dianggap penting oleh teman-temannya.

- 2) Mengembangkan sikap yang kurang baik terhadap minat yang dapat bernilai bagi dirinya, seperti kesehatan atau sekolah.
- g. Bahaya dalam penggolongan peran seks

Ada dua bahaya umum dalam penggolongan peran seks, yaitu:

  - 1) Kegagalan untuk mempelajari organ-organ peran seks yang dianggap pantas oleh teman-teman sebaya, dan ketidakmampuan untuk melakukan peran seks yang disetujui.
  - 2) Anak laki-laki diharapkan melakukan peran sederajat dan anak perempuan diharapkan melakukan peran-peran tradisional.
- h. Bahaya hubungan keluarga

Perkembangan dengan anggota-anggota keluarga mengakibatkan dua hal, yaitu melemahkan ikatan keluarga dan menimbulkan kebiasaan pola penyesuaian yang buruk serta masalah-masalah yang dibawa keluar rumah.
- i. Bahaya dalam perkembangan kepribadian

Ada dua hal bahaya umum dalam perkembangan kepribadian, yaitu:

  - 1) Perkembangan konsep diri yang buruk yang mengakibatkan penolakan diri.
  - 2) *Egosentrisme* yang merupakan lanjutan dari awal masa kanak-kanak, *egosentrisme* merupakan hal yang serius karena memberikan rasa penting diri yang palsu (Papalia, 2010:482).

## KESIMPULAN

Masa akhir kanak-kanak terjadi antara rentang waktu enam tahun sampai mengalami kematangan secara seksual dan merupakan periode untuk masuk sekolah dasar. Akhir masa kanak-kanak disebut tahap *tamyiz*, fase ini anak mulai mampu membedakan mana yang baik dan mana yang buruk, mana yang benar dan mana yang salah.

Ciri-ciri akhir masa kanak-kanak ini yaitu label yang diberikan orang tua, label yang diberikan guru dan label yang diberikan oleh ahli psikologi, dan pada periode ini disebut juga dengan fase laten. Terdapat beberapa macam tugas perkembangan pada akhir masa kanak-kanak yaitu, belajar menguasai keterampilan fisik dan motorik untuk permainan-permainan yang bersifat umum, membentuk sikap yang sehat mengenai diri sendiri sebagai organisme yang sedang tumbuh dan berkembang.

Selama akhir masa kanak-kanak baik anak laki-laki maupun perempuan sangat sadar akan kesesuaian jenis permainan dengan teman sejenisnya. Oleh karena itu, ia menghindari kegiatan bermain yang dianggap tidak sesuai dengan jenisnya, tanpa memperhatikan kesenangan pribadi. Pada akhir masa kanak-kanak ini dipengaruhi oleh berbagai faktor baik dari faktor fisik maupun faktor psikologis.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Desmita, 2009, *Psikologi Perkembangan*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya,
- Hurlock, Elizabeth B, 1996, *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: Erlangga
- Departemen Agama RI, 1985, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Jakarta, Tim Penterjemah Dep. Agama
- Monks, F. J. dan Siti Rahayu Haditono, 2002, *Psikologi Perkembangan Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*, Yogyakarta: Gadjah Mada University Press,
- Allen, K. Eileen dan Lynn R. Marotz, 2010, *Profil Perkembangan Anak*, Jakarta: PT. Indeks
- Mursidin, 2007, *Psikologi Umum*, Bandung: Pustaka Setia,
- Nuryanti, Lusi, 2008, *Psikologi Anak*, Klaten: PT. Indeks,
- Santrock, John W., 2007, *Perkembangan Anak*, Jakarta: Erlangga,
- Papalia , Diane E., dkk, 2010, *Human Development*, (Jakarta: Kencana Prenada Media group



# MENINGKATKAN PEMAHAMAN MUSYAWARAH UNTUK MUFAKAT DENGAN MODEL *ROLE PLAY*

Alvin Yanuar Rahman<sup>1</sup>, Anas Salahudin<sup>2</sup>

Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah,

UIN Sunan Gunung Djati, Bandung, Indonesia

[alvinyanuar@uinsgd.ac.id](mailto:alvinyanuar@uinsgd.ac.id)<sup>1</sup>, [anassalahudin@uinsgd.ac.id](mailto:anassalahudin@uinsgd.ac.id)<sup>2</sup>

**Abstract.** The background of this study is the low learning outcomes of 5th-grade students, on the Civic subject, which is 60.53 whereas KKM is expected to be 66 of the total number of students. The purpose of this study is to describe the implementation and improvement of learning outcomes of deliberation materials for the consensus of the 5th-grade students. This study was conducted on 19 students of the 5th-grade. The method in this research is classroom action research method, implemented in 2 cycles. Each cycle consists of 4 stages: action planning, action implementation, observation of action result and reflection. Data were collected using observation techniques and test techniques. The result of the research shows that the average score in the pre-cycle stage is 60.53, the average score in the first cycle is 69.21, and the average score in the second cycle is 77.37. In conclusion, the implementation of learning by using role play model can improve the understanding of deliberation for consensus in the 5th-grade.

**Keywords:** role play model, learning outcomes, deliberations for consensus

## PENDAHULUAN

Masalah pendidikan merupakan masalah yang sangat penting, karena pendidikan itu akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan hidup manusia. Dengan semakin tinggi jenjang pendidikan yang ditempuh oleh seseorang maka semakin besar kesempatan untuk meraih sukses di masa mendatang. Pendidikan merupakan suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya dan yang akan menimbulkan perubahan pada dirinya yang memungkinkan, sehingga berfungsi sesuai kompetensinya dalam kehidupan masyarakat (Sagala, 2010: 4).

Dalam proses belajar mengajar memerlukan keterlibatan siswa secara totalitas, artinya melibatkan pikiran, penglihatan, pendengaran dan psikomotor (keterampilan). Jadi dalam proses belajar mengajar, seorang guru harus mengajak siswa untuk mendengarkan, menyajikan model yang dapat dilihat, memberi kesempatan untuk menulis dan mengajukan pertanyaan atau tanggapan, sehingga terjadi dialog kreatif yang menunjukkan proses belajar mengajar yang interaktif.

Permasalahan yang ada saat ini Guru masih banyak yang menggunakan pendekatan *teacher centered*. Hal ini mempengaruhi kondisi lingkungan belajar. Siswa yang pandai akan bersikap individual, sedangkan siswa yang kurang pandai akan semakin terpuruk hasil belajarnya karena semakin tertinggal dengan siswa yang lain.

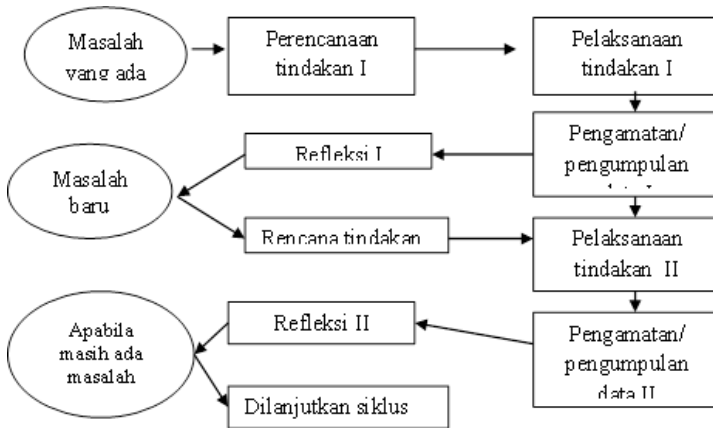
Berdasarkan studi pendahuluan didapat keterangan dari guru mata pelajaran PKN kelas V, hasil belajar siswa yaitu 60,53 padahal KKM yang di harapkan adalah 66 dari jumlah siswa yaitu 19 siswa. Sedangkan siswa dengan nilai di atas KKM hanya 6 siswa dari 19 siswa. Hal ini akibat dari belum efektifnya proses belajar mengajar di kelas dikarenakan guru masih menggunakan model konvensional sehingga mengakibatkan siswa tidak mampu menyerap materi pelajaran secara maksimal.

Pembelajaran dengan *Role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Model ini banyak melibatkan siswa dan membuat siswa senang belajar serta model ini mempunyai nilai tambah, yaitu dapat dijadikan sebagai bekal bagi siswa dalam menghadapi situasi yang sebenarnya kelak, dapat mengembangkan kreativitas, dapat memupuk keberanian dan rasa percaya diri, dapat memperkaya pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diperlukan dan dapat meningkatkan gairah siswa dalam pembelajaran (Sanjaya, 2009: 158).

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa perlu diketahui bagaimanakah pelaksanaan upaya meningkatkan pemahaman tentang musyawarah untuk mufakat dengan menggunakan model *role play*, dan apakah dengan menggunakan model *role play* dapat meningkatkan pemahaman tentang musyawarah untuk mufakat siswa Kelas V.

## METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas dengan tahapan-tahapan siklus yang ditandai dari empat kegiatan, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan (observasi) dan refleksi sebagai berikut:



Gambar 1 Skema Kegiatan Tindakan Kelas  
(Sumber : Suharsimi Arikunto (2006: 74))

Dalam analisis data, dianalisis secara kualitatif atau kuantitatif sesuai jenis data yang terkumpul. Data kuantitatif misalnya komentar observer, hasil

refleksi, saran dan masukan. Data kuantitatif misalnya nilai pra siklus, nilai siklus 1 dan nilai siklus 2. Nilai yang dibandingkan adalah nilai rata-rata yang ditentukan dengan rumus: Nilai Rata-rata Kelas = Jumlah Nilai tes seluruh Siswa di bagi dengan jumlah siswa.

Adapun deskriptif yang dilakukan:

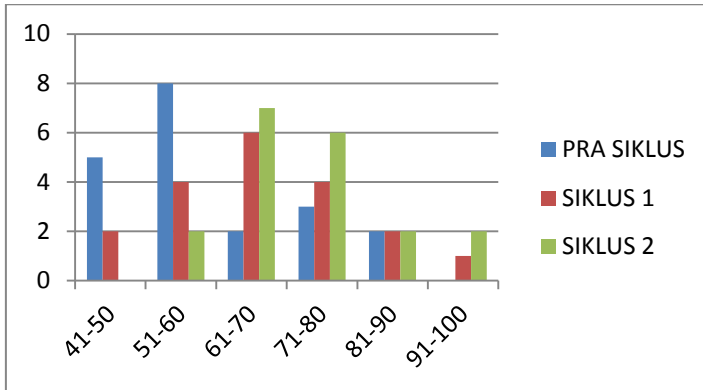
1. Membandingkan nilai rata-rata tes awal dan nilai rata-rata siklus 1
2. Membandingkan Proses belajar pada kondisi awal dan siklus 1
3. Membandingkan Nilai rata-rata nilai siklus 1 dan nilai rata-rata siklus 2
4. Membandingkan proses belajar pada siklus 1 dengan siklus 2

## HASIL DAN DISKUSI

Pembahasan terhadap permasalahan penelitian berdasarkan analisis komparasi siklus dapat diperoleh hasil sebagai berikut. Pada siklus 1 masih terdapat siswa dengan nilai dibawah 60 sebanyak 6 siswa (31,58%). Sedangkan siswa yang mendapatkan nilai 61-70 sebanyak 6 siswa (31,58%), 71-80 sebanyak 4 siswa (21,05%), 81-90 sebanyak 2 siswa (10,53%) dan yang mendapatkan nilai 91-100 sebanyak 1 orang (5,26%). Pada siklus II siswa dengan nilai dibawah 60 hanya 2 siswa (10,53%). Siswa yang mendapatkan nilai 61-70 sebanyak 7 siswa (36,84%), 71-80 sebanyak 6 siswa (31,58), 81-90 sebanyak 2 siswa (10,53%) dan siswa yang mendapatkan nilai 91-100 sebanyak 2 siswa (10,53%). Pembelajaran musyawarah untuk mufakat dengan *role play* mampu menarik perhatian siswa. Rasa ingin tahu peserta didik tentang suatu hal yang dipelajari meningkat. Terbukti dengan meningkatnya hasil belajar siswa dalam tiap-tiap siklus. Proses pembelajaran yang telah dilakukan menimbulkan perubahan pada tindak belajar yang berkaitan dengan intensitas belajar musyawarah untuk mufakat siswa khususnya standar kompetensi musyawarah untuk mufakat. Dari hasil penelitian yang dilakukan ternyata sesuai dengan pendapat Marpaung (dalam Suharta 2001: 6) yang menyatakan bahwa guru seyogyanya bersikap ramah dan komunikatif dalam arti, guru mendekati diri pada peserta didik dengan cara-cara komunikatif (menggunakan bahasa, gerakan atau pendekatan individual yang menunjukkan keakraban). Dengan cara itu, guru dapat memahami pikiran/ karakteristik peserta didik, dan tidak mengganggu perasaan peserta didik. Melalui pemahaman ini, guru menumbuhkan keberanian peserta didik, mau mengutarakan idenya, dan mengembangkan kemampuannya menggunakan nalar.

Berdasarkan peningkatan keaktifan peserta didik, tanggung jawab dan kemampuan serta dengan menggunakan kelompok belajar di rasa guru cukup efektif dan dapat menciptakan suasana kondusif dan aktif bagi peserta didik yang terjadi pada setiap siklus tindakan kelas, jika pembelajaran dengan *role play* terus dilakukan pada akhirnya dalam proses pembelajaran tersebut semua peserta didik akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut peneliti, kesan peserta didik dalam belajar musyawarah untuk mufakat dengan menggunakan *role play* pada umumnya peserta didik senang belajar musyawarah untuk mufakat, belajar musyawarah untuk mufakat menjadi lebih mudah, belajar musyawarah untuk mufakat khususnya musyawarah untuk mufakat,

belajar secara kelompok membantu teman yang kurang paham, semangat belajar ada.



Grafik 1. Grafik Nilai Pra Siklus, Siklus 1 dan Siklus 2

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, pembahasan hasil analisis dan penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *role play* dapat meningkatkan pemahaman tentang musyawarah untuk mufakat di Kelas V. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan hasil nilai belajar siswa dalam tiap-tiap siklus. Guru diharapkan agar senantiasa memperhatikan aspek motivasi belajar siswa pada pelajaran musyawarah untuk mufakat. Selain itu guru harus selalu kreatif dalam mencari atau menggunakan metode yang tepat, hal ini agar siswa tidak merasa bosan pada pelajaran yang diberikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Budi Winarno. (2008). *Sistem Politik Indonesia era Reformasi*. Jakarta: Medpress
- Bruce Joyce, Marsha Weil, dan Emily Calhoun. (2009). *Models of Teaching*. Diterjemahkan oleh Achmad Fawaid dan Ateilla Mirza. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- Isjoni, (2009), *Pembelajaran Kooperatif*, Pustaka Belajar, Yogyakarta
- Judy Willis. (2011). *Metode Pengajaran Dan Pembelajaran*. Diterjemahkan oleh Akmal Hadrian. Virginia USA: Assosiation for Supervision and Curriculum Development (ASCD).
- Kusumah, Wijaya dan Dedi Dwitagama. (2012). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Indeks.
- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. (2009). *Penelitian tindakan kelas*, Jakarta; Kencana Prenada Media Group
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

- Sudjana, Nana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung :Remaja Rosdakarya.
- Sunarto. (2009). *Perilaku Organisasi*. Edisi Kedua, Penerbit AMUS, Yogyakarta.
- Syaiful Sagala. 2010. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Fadliyanur. (2008). "Prinsip-Prinsip Dasar Komunikasi". Dalam <http://fadliyanur.multiply.com/journal/item/38>, pada tanggal 4 Juni 2009, pukul 18.45.
- Susilofy, (2010), <http://susilofy.wordpress.com/2010/09/28/pembelajaran-kooperatif-tipe-tai-team-assited-individualization-atau-team-accelarated-instruction/> (Diakses 31 Januari 2012)
- Pristiadiutomo, (2010), Model - model Pembelajaran, <http://pristiadiutomo.blog.co.uk/2010/09/02/model-model-pembelajaran-9297440/> (diakses 24 Februari 2012).

# **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM SOLVING* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA TEKS SISWA**

**Ayu Purnamasari S, Zalisman**

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Alkifayah Riau.

[ayoe\\_05y05@yahoo.co.id](mailto:ayoe_05y05@yahoo.co.id), [zalisman.14@gmail.com](mailto:zalisman.14@gmail.com)

**Abstract.** Reading is one of the most important language activities, by reading we have a lot of insight, one of the keys to success is to read. Classroom action research was conducted because of the low result text reading skills of students with an average of 59 due to lack of student interest in learning and the low reading ability of students in teaching Indonesian language. To improve literacy class III SDIT Raudhaturrahmah Pekanbaru Academic Year 2017/2018 then applied learning models of problem solving. Subjects were III graders totaling 31 people. Average student learning outcomes in daily test cycle I is 74.38 with either category. And the second cycle to 80.31 with very good category. Mastery learning students on the daily test cycle I was 77% and increased the daily test cycle II to 94%. To the average activity of teachers in the first cycle was 60% with enough categories. And increased to 70% with enough categories. In the second cycle increased to 80% either category, the last meeting being a very good 95% category. For student activity also increased 55% the first cycle and 75% less category either category. Cycle II to 90% and 95% very good category. From this study it can be concluded that the application of Learning Model to Improve Problem Solving Ability III Grade Students Reading Text SDIT Raudhaturrahmah Pekanbaru.

**Keyword :** Learning Model Problem Solving, Reading Text Capabilities

## **PENDAHULUAN**

Membaca merupakan suatu proses menerjemahkan simbol tulis ke dalam bunyi bahasa yang diubah menjadi lambang tulisan dan bunyi-bunyi. Proses perubahan tersebut dimulai pada tingkat membaca permulaan. Untuk memahami isi bacaan atau teks bacaan dengan mantap dilaksanakan pada proses membaca lanjut.

Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis di sekolah Dasar (SD) umumnya masih tergolong rendah karena belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang sudah ditetapkan sekolah. Dapat dilihat dari beberapa gejala-gejala yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yaitu sebagai berikut: Siswa banyak yang masih malu-malu bila disuruh membaca di depan kelas. Hal ini disebabkan karena siswa kurang menguasai kosa kata bahasa Indonesia dan juga siswa terbawa dialek bahasa daerah. Metode yang digunakan guru dalam mengajar di kelas juga masih selalu ceramah dan ceramah serta kurangnya bimbingan guru dalam proses pembelajaran terutama dalam membaca menimbulkan pembelajaran kurang menarik dan membosankan bagi siswa. Hal ini menyebabkan perhatian siswa terhadap pelajaran menjadi berkurang.

Guru dituntut dapat memilih model pembelajaran yang dapat memacu semangat siswa untuk secara aktif ikut terlibat dalam pengalaman belajarnya.

Salah satu alternatif model pembelajaran yang memungkinkan dikembangkannya keterampilan berpikir siswa (penalaran, komunikasi, dan koneksi) dalam memecahkan masalah adalah pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Solving* (Rusman, 2011: 229). Boud dan Feletti (1997) dalam Rusman (2011: 230) mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis masalah adalah inovasi yang paling signifikan dalam pendidikan. *Problem Solving* membantu untuk meningkatkan perkembangan keterampilan belajar sepanjang hayat pada pola pikir yang terbuka, refleksi, kritis dan belajar aktif. Belajar melalui model pembelajaran *Problem Solving* diharapkan siswa dapat menemukan sendiri materi yang diajarkan. Tahapan dalam model pembelajaran *Problem Solving* adalah sebagai berikut:

**Tabel 1. Sintaks Pembelajaran *Problem Solving***

| No. | Tahap <i>Problem Solving</i>                           | Peran Guru  |
|-----|--|---|
| 1   | Orientasi siswa pada masalah                           | Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, mengajukan fenomena atau demonstrasi atau cerita untuk memunculkan masalah, memotivasi siswa untuk terlibat dalam pemecahan masalah yang dipilih. |
| 2   | Mengorganisasi siswa untuk belajar                     | Guru membantu siswa untuk mendefenisi dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.   |
| 3   | Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok     | Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.   |
| 4   | Mengembangkan dan menyajikan hasil karya               | Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video, dan model serta membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya.  |
| 5   | Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah | Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.  |

Sumber: Ibrahim, dkk (Trianto, 2010: 98)

## METODOLOGI

Desain Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Menurut Arikunto (2006:58), penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki kinerja guru sebagai guru atau meningkatkan mutu praktik pembelajaran. Pelaksanaan tindakan langsung dilakukan oleh peneliti, dengan bantuan guru atau teman sejawat sebagai pengamat selama proses pembelajaran. Menurut Arikunto (2006:2) kunci utama dalam penelitian tindakan kelas adalah adanya tindakan (*action*) yang dilakukan berulang-ulang dalam rangka mencapai perbaikan yang diinginkan. Tindakan dilakukan oleh orang yang terlibat langsung dalam bidang yang diperbaiki tersebut, dalam hal ini para guru dapat meminta bantuan kepada orang lain

dalam merencanakan dan melaksanakan perbaikan tersebut guru dapat berkolaborasi dengan guru lain atau dengan kepala sekolah untuk memperbaiki kualitas belajar siswa, sehingga dari PTK tersebut dapat dihasilkan suatu model pembelajaran yang efektif.

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, siklus pertama terdiri dari 2 kali pertemuan dan satu kali ulangan harian. Sedangkan siklus kedua terdiri dari 2 kali pertemuan dan satu kali ulangan harian. Dalam penelitian ini dilakukan 4 tahap yaitu: Menetapkan kelas sebagai tempat penelitian yaitu kelas III SDIT Raudhaturrahmah Pekanbaru. Menetapkan jumlah siklus yaitu dua siklus. Adapun penelitian ini berdasarkan observasi dan tes, adapun observasi yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan guru di dalam kelas. Sedangkan tes yang dilakukan guru berupa ulangan harian dalam bentuk objektif untuk mengukur sejauh mana tingkat penguasaan anak terhadap materi yang telah diajarkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Pelaksanaan Siklus I

#### 1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini peneliti menyiapkan perlengkapan yang diperlukan dalam proses penelitian. Perlengkapan tersebut meliputi silabus, RPP, LKS, lembar evaluasi, lembar observasi dan lain-lain.

#### 2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus I ini dilakukan dalam 2 kali pertemuan serta diakhiri dengan ulangan siklus I. Pada pertemuan ini siswa mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Solving*. Materi yang diajarkan pada pertemuan pertama adalah menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan isi teks. Materi yang diajarkan pada pertemuan kedua adalah menjawab membuat pertanyaan yang berkaitan dengan isi teks.

#### 3. Observasi

Pada tahap ini pengamatan pelaksanaan tindakan dilakukan oleh peneliti. Hasil observasi ini berguna untuk melihat perkembangan atau peningkatan aktivitas guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran, untuk melihat kekurangan-kekurangan yang terjadi dalam proses pembelajaran.

#### 4. Refleksi

Refleksi berfungsi untuk melihat dan mengevaluasi pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh peneliti serta melakukan perbaikan kekurangan-kekurangan yang terjadi. Pada siklus I ini terdapat beberapa kekurangan, Pada saat pembelajaran berlangsung, siswa masih banyak yang belum mengerti dalam menjawab dan melaksanakan LKS. Guru masih terlihat kaku dalam mendemonstrasikan pembelajaran dan masih kurang dalam menyajikan hasil karya siswa. Siswa masih ragu melakukan tahap-tahap yang ada di LKS karena



belum terbiasa mengerjakan penerapan model pembelajaran *problem solving*. Dari hasil refleksi siklus I, maka perencanaan perbaikan yang akan dilakukan pada siklus II adalah Memberikan pengertian dan penjelasan mengenai LKS supaya lebih aktif dalam proses pembelajaran. Membimbing siswa menyelesaikan tahap-tahap yang ada dalam LKS. Guru harus lebih aktif dalam membimbing siswa dalam mendemonstrasikan pembelajaran dan menyajikan hasil karya siswa.

## **B. Pelaksanaan Siklus II**

### **1. Perencanaan**

Pada tahap perencanaan ini peneliti menyiapkan perlengkapan yang diperlukan dalam proses penelitian. Perlengkapan tersebut meliputi silabus, RPP, LKS, lembar evaluasi, lembar observasi dan lain-lain untuk siklus II.

### **2. Pelaksanaan Tindakan**

Pelaksanaan tindakan pada siklus I ini dilakukan dalam 2 kali pertemuan serta diakhiri dengan ulangan siklus II. Pada pertemuan ini siswa mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Solving*. Materi yang diajarkan pada pertemuan pertama adalah menyatakan pendapat dan perasaan yang berkaitan dengan isi teks. Materi yang diajarkan pada pertemuan kedua adalah menyimpulkan isi teks.

### **3. Observasi**

Pada tahap ini pengamatan pelaksanaan tindakan dilakukan oleh peneliti. Hasil observasi ini berguna untuk melihat perkembangan atau peningkatan aktivitas guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran, untuk melihat kekurangan-kekurangan yang terjadi dalam proses pembelajaran.

### **4. Refleksi**

Refleksi berfungsi untuk melihat dan mengevaluasi pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh peneliti pada siklus II. Pada siklus II ini proses pembelajaran aktivitas guru dan siswa sudah dikategorikan baik dilihat dari lembar pengamatan, sesuai dengan langkah-langkah yang direncanakan. Untuk siklus II sudah lebih baik dari siklus I. siswa sudah mengerti tahap-tahap pembelajaran sehingga tidak terlalu banyak kesalahan. Kegiatan pembelajaran sudah bagus, guru terlihat dapat membimbing siswa dan mengarahkan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Rata-rata aktivitas guru sudah bagus dan sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat. Siswa sudah dapat mengikuti pembelajaran sesuai aktivitas siswa, dan rata-rata pembelajaran siswa sudah bagus walau hanya masih sulit dalam mempresentasikan hasil kerjanya. Rata-rata siswa sudah mengikuti pembelajaran dengan baik. Walau masih hanya beberapa siswa yang mau maju membacakan hasil LKS nya.

## PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

### Hasil Belajar Siswa

Analisis hasil belajar pada ulangan harian siklus I dan siklus II dengan penerapan model pembelajaran *problem solving* dapat terlihat pada tabel dibawah ini:

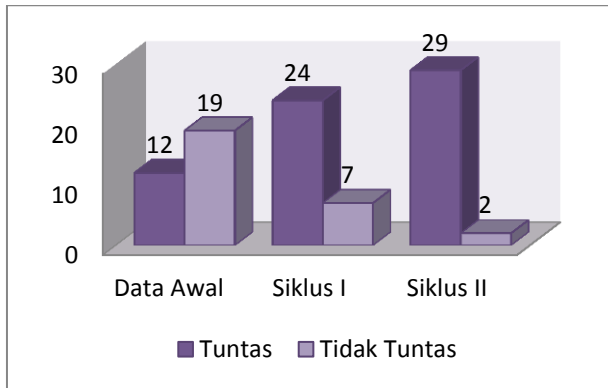
**Tabel 2. Hasil Belajar Ulangan Siklus I dan Siklus II Dengan Penerapan Model Pembelajaran *Problem Solving***

| No. | Data      | Jumlah Siswa | Rata-rata Hasil Belajar | Persentase Peningkatan |
|-----|-----------|--------------|-------------------------|------------------------|
| 1   | Data Awal | 31           | 59.84                   | -                      |
| 2   | Siklus I  | 31           | 74.38                   | 24,29 %                |
| 3   | Siklus II | 31           | 80.31                   | 34.20 %                |

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh data awal dari hasil belajar siswa adalah sebesar 59.84 dengan kriteria kurang. Setelah di adakan penerapan pada siklus I di peroleh nilai rata-rata 74.38 dengan baik. Dari data awal yang diperoleh 59.84 dan siklus II di peroleh nilai rata-rata kelas menjadi 80.31 dengan kriteria amat baik. Mengalami persentase peningkatan siklus I yaitu 24,29% dan siklus II yaitu 34.20%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran dengan menggunakan penerapan model pembelajaran *problem solving*. Ketuntasan Belajar Siswa

Analisis ketuntasan belajar siswa pada ulangan harian siklus I dan siklus II dengan penerapan model pembelajaran *problem solving* dapat dilihat persentase ketuntasan siswa. Rata-rata hasil ketuntasan belajar siswa pada siklus I adalah 24 (77%) siswa tuntas, dan 7 (23%) siswa tidak tuntas. Sebelumnya dari data awal rata-rata hasil belajar siswa masih rendah dengan kriteria cukup persentase ketuntasannya adalah jumlah siswa 31 orang hanya 12 orang (39%) yang tuntas, selebihnya 19 orang (61%) tidak tuntas. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran dengan menggunakan penerapan model pembelajaran *problem solving*.

Sedangkan analisis hasil ketuntasan belajar pada ulangan harian II siklus II dengan penerapan model pembelajaran *problem solving* dapat dikriteriakan pada kriteria tuntas. Berdasarkan tabel diatas, diperoleh rata-rata hasil belajar siswa pada siklus II sebesar 80.31 dengan kriteria amat baik dengan persentase ketuntasannya adalah 29 (94%) siswa tuntas dan 2 (6%) siswa tidak tuntas. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran dengan menggunakan penerapan model pembelajaran *problem solving*. Hal ini dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



**Grafik 1. Hasil Ketuntasan Siswa Pada Siklus I dan Siklus II**

Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II

Jenis observasi aktivitas guru yang diobservasi adalah kegiatan yang dilakukan guru pada waktu kegiatan pembelajaran berlangsung. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan model pembelajaran *problem solving*. Berikut ini hasil observasi aktivitas guru pada pertemuan siklus I dan siklus II.

**Tabel 3. Analisis Observasi Aktivitas Guru Selama Proses Model Pembelajaran *Problem Solving* Siklus I dan Siklus II**

| Siklus | Pertemuan   | Jumlah | %   | Kategori  |
|--------|-------------|--------|-----|-----------|
| I      | Pertemuan 1 | 25     | 60% | Kurang    |
|        | Pertemuan 2 | 30     | 70% | Cukup     |
| II     | Pertemuan 1 | 35     | 80% | Baik      |
|        | Pertemuan 2 | 38     | 95% | Amat Baik |

Data hasil pengamatan observasi aktivitas siswa dapat dilihat selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus I dan siklus II dengan penerapan model pembelajaran *problem solving* dikelas III SDIT Raudhaturrahmah Pekanbaru tahun ajaran 2017/2018. Dari tabel di atas dapat dilihat aktivitas guru selama 4 kali pertemuan mengalami peningkatan yaitu pada pertemuan pertama dengan persentase 60% dengan Kurang. Tetapi masih banyak kekurangan dalam penguasaan kelas. Pada pertemuan kedua mengalami peningkatan dengan persentase 70% kategori cukup. Pada pertemuan ini guru sudah bisa mengontrol siswa, dan mulai menguasai kelas. Pada siklus dua pertemuan satu persentase yang diperoleh meningkat menjadi 80% dengan kategori baik. Pada siklus dua pertemuan dua meningkat menjadi 95% dengan kategori amat baik. Pada siklus dua pertemuan dua ini aktivitas guru dikategorikan sangat baik, guru sudah membenahi pembelajaran yang sesuai dengan observer sehingga proses pembelajaran berjalan dengan lancar.

Aktivitas Siswa

Proses aktivitas siswa dilakukan dari awal pembelajaran sampai proses pembelajaran berakhir. Aktivitas siswa ada 5 kategori penilaian. Rata-rata dan persentase aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan penerapan model pembelajaran *problem solving* aktivitas belajar siswa pada setiap siklus mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4. Analisis Lembar Aktivitas Siswa  
Selama Proses Pembelajaran *Problem Solving* Siklus I dan Siklus II**

| Siklus | Pertemuan   | Jumlah | %   | Kategori  |
|--------|-------------|--------|-----|-----------|
| I      | Pertemuan 1 | 25     | 55% | Kurang    |
|        | Pertemuan 2 | 30     | 75% | Baik      |
| II     | Pertemuan 1 | 33     | 90% | Amat Baik |
|        | Pertemuan 2 | 38     | 95% | Amat Baik |

Dari tabel di atas terlihat aktivitas siswa selama proses pembelajaran sesuai dengan pendekatan model pembelajaran *problem solving* mengalami peningkatan. Terlihat dari siklus pertama pertemuan pertama hanya yaitu 55% dengan kategori kurang. Pada siklus pertama pertemuan kedua mengalami peningkatan yaitu 75% dengan kategori baik. Pada siklus dua pertemuan satu aktivitas siswa meningkat lagi menjadi 90% dengan kategori amat baik. Pada siklus dua pertemuan dua proses pembelajaran sudah dapat dikatakan sangat baik karena persentase meningkat menjadi 95%.

## PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Berdasarkan pada hasil analisis penelitian tentang aktivitas guru menunjukkan bahwa pada pertemuan pertama guru belum maksimal dalam mengajar. Hal ini dapat dilihat dari beberapa aktivitas yang dilakukan hanya memperoleh skor dua dan tiga. Guru masih terlihat kaku dalam mendemonstrasikan pembelajaran. Dan masih kurang dalam menyajikan hasil karya siswa. Pada pertemuan kedua Guru sudah terlihat melakukan kegiatan pembelajaran sesuai RPP dan dapat membimbing siswa mengerjakan LKS. Siswa sudah dapat melaksanakan sesuai petunjuk LKS.

Pada siklus II pertemuan ketiga dan keempat aktivitas guru mulai meningkat dengan adanya refleksi dari siklus I. Kegiatan pembelajaran sudah bagus, guru terlihat dapat membimbing siswa dan mengarahkan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Begitu juga pada pertemuan keempat rata-rata aktivitas guru sudah bagus dan sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat.

Peningkatan hasil observasi aktivitas guru tiap kali pertemuan mengalami peningkatan. Peningkatan ini karena guru mulai memahami tentang model pembelajaran *problem solving*. Guru juga mulai aktif dalam kegiatan pembelajaran. Guru sudah dapat memotivasi anak didik dengan membimbing dan mengarahkan siswa untuk melakukan kegiatan dalam pembelajaran. Hal ini sesuai yang dikatakan Boud dan Feletti (1997) dalam Rusman (2004: 230) mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis masalah adalah inovasi yang paling signifikan dalam pendidikan. *Problem Solving* membantu untuk

meningkatkan perkembangan keterampilan belajar sepanjang hayat pada pola pikir yang terbuka, refleksi, kritis dan belajar aktif. Belajar melalui model pembelajaran *Problem Solving* diharapkan siswa dapat menemukan sendiri materi yang diajarkan.

Dengan penerapan model pembelajaran *Problem Solving* aktivitas siswa selama proses pembelajaran juga meningkat. Saat berlangsungnya pembelajaran terlihat siswa mulai bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan lebih aktif dalam setiap proses pembelajaran yang dilaksanakan. Tadinya siswa hanya banyak mendengarkan penjelasan guru, sekarang siswa yang banyak melakukan kegiatan untuk mendapatkan informasi dari kegiatan atau percobaan yang dilakukannya.

Pada mula pertemuan pertama siswa masih terlihat bingung dalam mengerjakan LKS. Siswa masih banyak tidak paham dalam mengerjakan LKS sehingga banyak yang bertanya kepada guru untuk mengerjakan LKS. Dengan bimbingan guru siswa mulai tahu dan belajar mengenai tahapan LKS. Beberapa siswa memang terlihat ada yang mengobrol, tetapi guru mengarahkan siswa untuk mengobrol mengenai pelajaran yang sedang berlangsung. Pertemuan berikutnya siswa sudah tidak lagi mengobrol, siswa sudah mulai mengerjakan LKS dengan serius dan dapat mengerjakan evaluasi dengan baik.

Siklus II Siswa sudah dapat mengikuti pembelajaran sesuai aktivitas siswa, dan rata-rata pembelajaran siswa sudah bagus walau hanya masih sulit dalam mempresentasikan hasil kerjanya. Pertemuan terakhir atau pertemuan keempat rata-rata siswa sudah mengikuti pembelajaran dengan baik. Walau masih hanya beberapa siswa yang mau maju membacakan hasil LKS nya. Analisis data tentang ketercapaian secara individu dan klasikal setelah penerapan model pembelajaran *Problem Solving* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel.5 Persentase Hasil Belajar Siswa UH I dan UH II**

| No | Interval | Kategori       | Persentase Hasil Belajar Siswa |            |                 |            |                   |            |
|----|----------|----------------|--------------------------------|------------|-----------------|------------|-------------------|------------|
|    |          |                | Skor Dasar                     |            | UH I (Siklus I) |            | UH II (Siklus II) |            |
|    |          |                | Jumlah                         | Persentase | Jumlah          | Persentase | Jumlah            | Persentase |
| 1  | 80–100   | Baik<br>Sekali | 1                              | 3.2%       | 20              | 64.5%      | 23                | 74.2%      |
| 2  | 70–79    | Baik           | 11                             | 35.5%      | 4               | 12.9%      | 6                 | 19.4%      |
| 3  | 60–69    | Cukup          | 5                              | 16.1%      | 7               | 22.6%      | 2                 | 6.4%       |
| 4  | 50–59    | Kurang         | 11                             | 35.5%      | 0               | 0.0%       | 0                 | 0.0%       |
| 5  | 0–49     | Kurang<br>Baik | 3                              | 9.7%       | 0               | 0.0%       | 0                 | 0.0%       |

Dari tabel di atas diperoleh fakta bahwa terjadi peningkatan jumlah siswa yang mencapai KKM berdasarkan data awal, ulangan siklus I dan siklus II. Persentase data awal siswa yang tuntas sebelum diterapkan model pembelajaran *Problem Solving* yaitu pada siklus I nilai rata-rata sebesar 74.38 dengan kriteria baik dengan persentase ketuntasannya adalah 24 (77%) siswa tuntas, dan 7 (23%) siswa tidak tuntas. Sebelumnya dari data awal rata-rata hasil

belajar siswa masih rendah yaitu 59.84 dengan kriteria cukup persentase ketuntasannya adalah jumlah siswa 31 orang hanya 12 orang (39%) yang tuntas, selebihnya 19 orang (61%) tidak tuntas. Sedangkan pada siklus II sebesar 80.31 dengan kriteria amat baik dengan persentase ketuntasannya adalah 29 (94%) siswa tuntas dan 2 (6%) siswa tidak tuntas.

Sedangkan hasil belajar siswa pada setiap siklus juga mengalami peningkatan. Data awal rata-rata hasil belajar siswa adalah 59.84 dengan kategori kurang. Pada siklus I meningkat menjadi 74.38 dan siklus II meningkat lagi menjadi 80.31. Hal ini dikarenakan siswa sudah mengerti dengan penerapan model pembelajaran *Problem Solving* dalam peningkatan keterampilan membaca teks. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model pembelajaran *Problem Solving* dapat meningkatkan keterampilan membaca teks siswa.

## SIMPULAN

1. Persentase aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran pada siklus I pada pertemuan pertama dengan persentase 60% dengan kategori kurang. Pada pertemuan kedua mengalami peningkatan dengan persentase 70% kategori cukup. Pada siklus dua pertemuan satu persentase yang diperoleh meningkat menjadi 80% dengan kategori baik. Pada siklus dua pertemuan dua meningkat menjadi 95% dengan kategori amat baik.
2. Persentase aktivitas siswa dalam melaksanakan pembelajaran pada siklus I pertemuan pertama yaitu 55% dengan kategori kurang. Pada siklus pertama pertemuan kedua mengalami peningkatan yaitu 75% dengan kategori baik. Pada siklus dua pertemuan satu aktivitas siswa meningkat lagi menjadi 90% dengan kategori amat baik. Pada siklus dua pertemuan dua persentase meningkat menjadi 95% kategori amat baik.
3. Rata-rata keterampilan membaca teks siswa pada siklus I yaitu 74.38 dengan kategori baik, dan rata-rata siklus II yaitu 80.31 dengan kategori baik sekali.
4. Ketuntasan hasil belajar secara individu pada siklus I hanya 12 orang yang mencapai KKM kemudian meningkat pada siklus II menjadi 29 orang yang mencapai KKM. Persentase ketuntasan hasil belajar secara klasikal siklus I yaitu 39% dan siklus II 94%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Purwanto, Ngalim. 2004. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Razak, Abdul. 2005. *Metode Membaca Permulaan*. Pekanbaru: Autobiografi.
- Rusman. 2011. *Model-Model pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja wali Pers.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Progresif*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Zainal, Aqip, dkk. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk Guru SMP, SMA, SMK*. Bandung: CV Yrama Widya.

# PENERAPAN AUTONOMOUS LEARNING MODEL PADA PEMBELAJARAN BAHASA

Khairunnisa

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin

[annisa@uin-antasari.ac.id](mailto:annisa@uin-antasari.ac.id)

**Abstract.** The rapid change of technology and information requires an individual who mastered knowledge in a whole, intelligent, and have professional skills and understand positive religious values. Therefore, education should be supported with appropriate curriculum in order to gain learning achievement by taking into account the developmental stages of learners, conformity with the environment, national needs of scientific and technological development as well as art. Responsibility for learning outcomes should be taken by each learner so that they will be more aware of their expectation, their strengths and weaknesses, and their problems. Autonomous Learning is a situation in which the learner is totally responsible for all decisions concerned with his learning and the implementation of those decisions. Through *Autonomous Learning Model*, students will develop responsibility, positive self-esteem, decision-making and problem-solving skills, interpersonal skills, critical and creative thinking skills, and a passion for areas of learning that interest them.

**Kata kunci:** *Implementation; Autonomous Learning Model; Language Learning*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada dua dekade terakhir begitu cepat, dan membawa perubahan pada kehidupan sosial. Komunikasi dan pemahaman yang lebih baik difasilitasi oleh teknologi modern seperti Google, Facebook, What's App, Twitter, Youtube, dan lain-lain. Perubahan sosial ini juga merambah ke dunia pendidikan. Percepatan teknologi dan informasi menuntut lahirnya individu yang menguasai ilmu pengetahuan secara utuh, cerdas, dan memiliki skill professional serta memahami nilai-nilai religius yang positif (Fauzan, 2017). Sejalan dengan itu, pemerintah menghadirkan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) yang mewadahi integrasi pendidikan, pelatihan dan pengalaman kerja agar diperoleh pengakuan kompetensi sesuai struktur pekerjaan di berbagai sektor (Perpres No. 8 Tahun 2012).

Pendidikan perlu ditopang dengan kurikulum yang sesuai agar diperoleh capaian pembelajaran dengan memperhatikan tahapan perkembangan peserta didik, kesesuaian dengan lingkungan, kebutuhan nasional perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta kesenian (Majid, 2014).

Perkembangan dan perbedaan individu harus dipertimbangkan karena setiap orang memiliki karakteristik masing-masing. Dalam pembelajaran bahasa McWhorter membedakan karakteristik menjadi dua yakni pelajar pasif dan aktif. Pelajar aktif mampu memutuskan mana yang penting dan memperluas pengerjaan tugas sesuai pengetahuan dan pengalamannya. Sedangkan pelajar pasif cenderung hanya mengikuti instruksi dari guru untuk memperoleh nilai yang baik. Karena setiap individu berbeda, tanggung jawab terhadap hasil belajar harus dipegang oleh setiap peserta didik, dengan begitu mereka akan

lebih sadar tentang apa yang diharapkan, kekuatan dan kelemahan, serta permasalahan mereka (Tran dan Doung, 2018).

Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki berbagai macam pendekatan, strategi dan metode pembelajaran (Iskandarwasid dan Sunendar, 2011) (Abidin, 2012) untuk mengembangkan kemampuan berbahasa. Namun, dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya mengajar, melatih, menginstruksikan, menginformasikan, dan mendoktrinasi, tetapi juga mencerahkan, melatih, dan mempersiapkan seluruh generasi yang profesional, cakap dalam kehidupan sosial dan otonom (Idri, 2012). Oleh karena itu, konsep *Autonomous Learning* dalam pembelajaran bahasa penting untuk dibahas.

## PEMBAHASAN

Istilah *Autonomous learning* mulai muncul sejak tahun 1981 dari *Council of Europe's Modern Languages Project*. Percobaan pedagogis awal yang terkait dengan otonomi diilhami oleh harapan humanistik yang dibangkitkan oleh gejolak politik dan 'kontra-budaya' Eropa akhir 1960-an. Penerapan praktis berfokus pada pembelajaran mandiri dan mengarah pada pengembangan pusat akses mandiri dan pelatihan pelajar (Holec dalam Benson, 2006).

Kata *autonomy* berasal dari bahasa Yunani yaitu "autonomia" dari kata "autonomos" yang terdiri dari dua kata yaitu "auto" artinya *diri* dan "nomos" artinya *hukum*. *Autonomy* artinya mengatur diri sendiri. Orang pertama yang menggunakan istilah *Learner Autonomy* adalah Holec (Boyadzhieva, 2016). Ia mendefinisikannya sebagai "*the ability to take charge of one's own learning*", maksudnya "*to have, and to hold the responsibility for all the decisions concerning all aspects of this learning*" (Popescu dan Vida, 2014). Dari definisi tersebut autonom ialah kemampuan untuk mengelola pembelajaran sendiri dengan artian memiliki dan memegang tanggung jawab dalam mengambil keputusan dan mengontrol segala aspek pembelajaran.

Menurut Dickinson, *Autonomous Learning* adalah situasi di mana peserta didik bertanggung jawab penuh atas semua keputusan yang berkaitan dengan pembelajarannya dan pelaksanaan keputusan-keputusan tersebut. Sedangkan menurut Holec pembelajar otonom bertanggung jawab untuk menentukan tujuan, isi, irama dan metode pembelajaran, memantau kemajuan mereka dan mengevaluasi hasilnya (Benson, 2006). Dengan memberi kesempatan kepada siswa untuk mengontrol pembelajaran, mereka mendapat tanggung jawab, menjadi pengambil keputusan dan memiliki kapasitas untuk memilih sumber belajar yang tersedia (Chan, 2003).

Dalam pembelajaran bahasa, istilah 'kemampuan untuk mengelola pembelajaran sendiri' merujuk pada beberapa situasi yang berbeda (Benson dan Voller dalam Nunan, 2003), yaitu:

1. situasi di mana peserta didik belajar sepenuhnya;
2. sekumpulan keterampilan yang dapat dipelajari dan diterapkan dalam pembelajaran mandiri;
3. kapasitas yang diarahkan oleh pendidikan institusional;



4. latihan tanggung jawab bagi peserta didik untuk pembelajaran mereka sendiri; dan
5. hak peserta didik untuk menentukan arah pembelajaran mereka sendiri.

Dari pemaparan di atas jelas bahwa, *autonomi* adalah kemampuan penting yang harus dimiliki seseorang agar mampu merencanakan kegiatan pembelajaran, memantau perkembangan belajar, dan mengevaluasi hasil belajarnya sendiri.

Secara konkrit, menurut Little yang dimaksud dengan istilah *Autonomy* adalah:

1. Otonomi bukanlah sinonim untuk *Self-instruction*, dengan kata lain tidak terbatas pada belajar tanpa guru;
2. Dalam konteks ruang kelas, guru tidak lepas tanggung jawab;
3. Otonomi bukanlah sesuatu yang dilakukan guru kepada peserta didik, *autonomy* bukan metode pengajaran;
4. Otonomi bukanlah perilaku tunggal yang mudah digambarkan;
5. Otonomi bukan kondisi mapan yang dicapai oleh peserta didik. (Popescu dan Vida, 2014, 3492).

Jadi *autonomy* bukanlah sebuah metode pembelajaran bahasa, melainkan keadaan atau kemampuan yang harus dilatih dan dikembangkan dalam waktu yang lama. Disinilah peran penting guru yakni membantu peserta didik menjadi lebih mandiri dalam pembelajaran bahasa. Pelajar memiliki tanggung jawab untuk membuat keputusan dan mengambil alih pembelajaran mereka, tetapi tanpa bimbingan dan pengawasan guru, seluruh proses hanya akan menghasilkan efisiensi yang rendah atau bahkan terjadi kekacauan (Bajrami, 2015). Pendapat lain tentang *autonomous learning* dikemukakan oleh Zou:

*“Autonomous learning is not only an individual and gradual process of self-awareness which involves the sharing of control between teachers and learners, on the other hand, it is a gradual increase in relation to awareness of learning contexts. Since students have different metacognitive abilities and levels, not all will reach the same level of autonomy, but still, if they manage to do so, this will help them to raise awareness, to reflect on their own learning experiences, to share such reflections with others and to gain understanding of the factors influencing the learning processes. These are important for the development of autonomous learning competence and positive attitudes towards learner autonomy”* (Erturk, 2016:653).

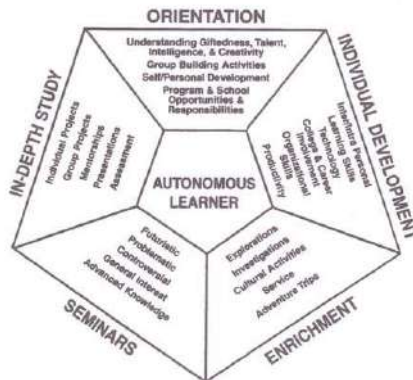
Pada pemaparan Zou di atas, *autonomous learning* tidak hanya proses kesadaran diri yang bersifat individu dan bertahap yang melibatkan pembagian kontrol antara guru dan peserta didik, tetapi juga peningkatan kesadaran secara bertahap terhadap konteks pembelajaran. Setiap anak memiliki tingkat dan kemampuan metakognitif yang berbeda sehingga pencapaian level autonominya pun berbeda. Namun jika mereka mampu mencapainya mereka akan sangat terbantu untuk meningkatkan kesadaran diri, merefleksikan pengalaman belajar, serta memperoleh pemahaman tentang factor-faktor yang mempengaruhi proses belajar.

Dalam pembelajaran bahasa, menurut Benson *autonomous learner* memiliki tiga perspektif yaitu: perspektif teknis, psikologi, dan politik. Perspektif teknis menekankan pada keterampilan dan stragegi dalam pembelajaran yang efektif: jenis kegiatan atau proses spesifik seperti metakognitif, kognitif, sosial, atau strategi lainnya. Perspektif psikologi menekankan sikap dan kemampuan kognitif dimana peserta didik mampu bertanggung jawab terhadap pembelajarannya. Sedangkan perspektif politik menekankan pada pemberdayaan dengan memberikan peserta didik kendali terhadap isi dan proses pembelajaran (Erturk, 2016).

*Autonomous Learner Model* atau ALM pertama kali dikembangkan oleh Dr. George Betts and Ms. Jolene Kercher dengan tujuan mengalihkan kekuatan belajar yang tadinya lekat dengan guru sebagai “dispenser ilmu pengetahuan” kepada peserta didik. ALM memberikan peserta didik berbagai keterampilan yang dibutuhkan untuk ‘menavigasi’ pembelajaran (Weebly). Guru tidak lagi menjadi sumber pengetahuan tunggal, karena guru profesional tidak hanya mengajar dan mendidik. Untuk itu, memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki merupakan salah satu kompetensi inti yang harus dimiliki pendidik (Kunandar, 2011:78). Menurut *International Society for Technology in Education* salah satu karakteristik keterampilan guru adalah mampu menjadi fasilitator dan insprirator bagi peserta didik dalam belajar dan berkreasi (Lubis, 2017:110).

Tujuan dari *Autonomous Learner Model* adalah: membantu peserta didik menjadi mandiri, kreatif dan bertanggung jawab; membantu peserta didik mengembangkan konsep diri dan keterampilan sosial yang positif; meningkatkan pengetahuan dasar peserta didik, kemandirian, dan kemampuan untuk membuat keputusan dan menemukan solusi kreatif dari permasalahan-permasalahan belajar (Fears, 2013).

Ada lima komponen dalam *Autonomous Learner Model* yang dikembangkan oleh Betts dan Kercher yaitu *orientation*, *individual development*, *enrichment*, *seminars*, dan *in-depth study*.



Gambar Autonomous Learner Model Menurut Betts dan Kercher

Komponen pertama ALM adalah *Orientasi*, yakni mendorong para peserta didik untuk merefleksikan apa yang dimaksud dengan kecerdasan, bagaimana sekolah membantu mereka menggunakan kecerdasan yang dimiliki melalui berbagai program dan metode pengajaran, dan bagaimana mereka dapat memainkan peran penting dalam mengarahkan masa depan mereka.

Tahap kedua adalah *Pengembangan Individu* yakni menyediakan kesempatan kepada pelajar untuk mengembangkan kemampuan kognitif, emosional, keterampilan sosial dan fisik, konsep, serta sikap yang diperlukan untuk belajar sepanjang hayat. Selama tahap ini, peserta didik mendapatkan peralatan yang mereka butuhkan untuk menjadi pembelajar mandiri. Guru memfasilitasi perolehan keterampilan yang dibutuhkan untuk mencapai pengetahuan melalui penelitian dan teknologi, pemahaman tentang perguruan tinggi dan tujuan karir, serta strategi organisasi dan produktivitas yang diperlukan untuk mencapai tujuan yang ditetapkan.

Tahap berikutnya adalah *enrichment* atau memperkaya pengetahuan dengan berbagai kegiatan seperti mengeksplorasi ide-ide baru, menyelidiki fenomena, ikut serta dalam kegiatan kebudayaan, melakukan kegiatan pelayanan, atau melakukan perjalanan (*study-trip*), siswa akan mendapatkan pengetahuan berdasarkan pengalaman dunia nyata.

Komponen keempat adalah *seminar*. Peserta didik membuat dan mengawasi seminar untuk menunjukkan pengetahuan dan ide yang mereka peroleh selama proses ALM. Biasanya, siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk membuat seminar. Tahap terakhir dari pembelajaran otonom adalah *Studi Kedalaman*. Ini bisa berupa proyek individu atau kelompok, bimbingan, presentasi, atau penilaian. Tahap ini dianggap sebagai tingkat tertinggi dari ALM. Pada tahap ini siswa menyintesis informasi, keterampilan, dan strategi yang telah mereka pelajari untuk menunjukkan apa yang telah mereka pelajari dengan sendirinya. (Betts, tt)

## **PENERAPAN MODEL *AUTONOMOUS LEARNING* DALAM PEMBELAJARAN BAHASA**

Penerapan *Autonomous learning* dalam pembelajaran bahasa dapat didefinisikan secara sederhana dengan membantu peserta didik menjadi lebih mandiri dalam proses pembelajaran bahasa dengan cara melatih mereka agar mampu menggunakan strategi pembelajaran bahasa secara efektif, sehingga mereka bertanggung jawab untuk mengendalikan, mengevaluasi dan memantau proses pembelajaran bahasa tersebut.

Dickinson mengidentifikasi enam cara bagaimana guru dapat mempromosikan kemandirian peserta didik:

1. Menunjukkan kepada peserta didik bahwa guru menyetujui dan mendorong mereka untuk menjadi lebih mandiri;
2. Meyakinkan peserta didik bahwa mereka mampu lebih mandiri dalam belajar (beri mereka pengalaman sukses belajar mandiri);
3. Memberi kesempatan kepada para peserta didik untuk melatih kemandirian mereka;

4. Membantu peserta didik untuk mengembangkan strategi pembelajaran sehingga mereka dapat menjalankan kemandiriannya;
5. Membantu peserta didik agar menyadari bahwa bahasa sebagai suatu sistem sehingga mereka dapat memahami banyak teknik pembelajaran yang tersedia serta belajar tata bahasa yang cukup untuk memahami sebuah buku referensi sederhana;
6. Berbagi pengalaman tentang pembelajaran bahasa sehingga peserta didik memiliki kesadaran yang lebih besar tentang apa yang diharapkan dari pembelajaran bahasa dan bagaimana mereka harus bereaksi terhadap masalah yang menghambat proses belajar (Ceylan, 2015).

Nunan (2003) menyebutkan ada sembilan langkah yang dapat dilakukan untuk menjadi pembelajar otonom, yaitu:

1. Membuat tujuan pembelajaran yang jelas; memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengetahui tujuan instruksional yang jelas bagi mereka sendiri.
2. Izinkan peserta didik untuk membuat sasaran/tujuan belajar mereka.
3. Dorong siswa untuk menggunakan bahasa yang dipelajari di luar kelas.
4. Meningkatkan kesadaran terhadap proses pembelajaran; bagaimana peserta didik belajar.
5. Langkah selanjutnya adalah melatih peserta didik untuk mengidentifikasi gaya dan strategi pembelajaran yang mereka sukai.
6. Dorong siswa untuk memilih. Misalkan dalam pembelajaran ada dua kegiatan seperti membaca atau mendengarkan teks, peserta didik dapat diminta untuk memilih mana yang lebih dahulu dikerjakan, membaca atau menyimak.
7. Izinkan peserta didik untuk membuat tugas mereka sendiri.  
Setelah mendorong pembelajar untuk membuat pilihan, langkah berikutnya adalah memberi mereka kesempatan untuk memodifikasi dan menyesuaikan tugas kelas. Ini bisa menjadi langkah awal untuk mengajarkan peserta didik bagaimana membuat tugas mereka sendiri. Misalnya memberi peserta didik sebuah teks dan meminta mereka membuat beberapa pertanyaan. Kemudian pertanyaan tersebut diberikan kepada kelompok lain untuk dijawab dan didiskusikan.
8. Mendorong peserta didik menjadi seorang guru; contohnya mempresentasi sesuatu kepada grup yang lain, hal ini dapat meningkatkan tanggung jawab dan motivasi. Keberhasilan presentasi diukur dari banyaknya tanggapan dan umpan balik dari kelompok lain. Menjadi pakar pada suatu topik dapat meningkatkan kepercayaan diri peserta didik.
9. Mendorong peserta didik untuk menjadi peneliti.

Selain langkah-langkah di atas, kita dapat menerapkan *autonomous learning* dalam pembelajaran bahasa melalui tiga hal (Singer,dkk.tt), yaitu:

1. Pengembangan Materi dan Kurikulum

Materi merupakan segala bentuk bahan yang harus dipelajari oleh siswa sebagai sarana untuk mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar. Bentuknya bisa berupa buku bacaan, koran, tugas tertulis, pembicaraan dengan

penutur asli, kartu, buku kerja, atau bisa juga berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dikuasai oleh siswa (Kosasih, 2016) dalam mengembangkan materi ada beberapa kriteria yang harus dipertimbangkan, yaitu:

- a. Kepentingan siswa, kedalaman dan keluasan materi harus sesuai dengan perkembangan intelektual, emosional, sosial, dan spiritual peserta didik. Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dijumpai jenis teks yang sama-sama dipelajari di jenjang SD/MI, SMP, dan SMA. Maka, harus dipilih tema dan tingkat keterbacaan yang sesuai dengan jenjang tersebut, untuk siswa SD/MI dipilih tema tentang lingkungan sekitar dengan pilihan kata dan strukturnya sangat sederhana.
- b. Relevan dengan karakteristik lingkungan dan daerah (kearifan lokal) Materi akan semakin bermakna apabila sesuai dengan kondisi alam, sosial, dan budaya peserta didik. Misalnya, peserta didik memerankan drama yang dikaitkan dengan kebiasaan di lingkungan sehari-hari. Menyimak cerita rakyat dari daerah sendiri, berpantun, atau menulis puisi.
- c. Sesuai perkembangan zaman. Materi yang disajikan harus aktual dan terbarukan, karena perkembangan bahasa selalu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Selain materi, hal lain yang sangat penting dalam penerapan *autonomous learning* adalah kurikulum yaitu sekumpulan materi atau pengalaman belajar yang diberikan kepada peserta didik di dalam kelas atau di luar sekolah (Poerwati dan Amri, 2013:17). Pada pertemuan pertama, peserta didik diminta untuk menentukan tujuan akhir pembelajaran, tingkat kesukaran tugas, menetapkan jumlah latihan yang akan dikerjakan, dan menetapkan penilai untuk diri sendiri.

## 2. Proses Belajar Mandiri

Menurut Cambridge Dictionary, Belajar mandiri atau *self-study* adalah *a way of learning about a subject that involves studying alone at home, rather than in a classroom with a teacher*. Maksudnya, cara belajar yang dilakukan di luar kelas tanpa melibatkan seorang guru. Self-study memiliki beberapa kelebihan diantaranya:

- a. Memperluas pandangan dan kemampuan menalar.
- b. Peserta didik memiliki kebebasan dalam kegiatan belajar dan dapat mengatur kecepatan belajar sesuai dengan kemampuan.
- c. Mempelajari hal-hal yang penting dan relevan.
- d. Kegiatan self-study dapat melatih serta mengembangkan attitude dan etika kerja. Karena dalam self-study melatih seseorang untuk menjadi disiplin, memenuhi target, serta menyaring informasi.
- e. Melatih rasa tanggung jawab, dan dapat dilakukan oleh semua jenjang usia (Anugrah, 2017).

Pada pembelajaran bahasa, self-study dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Membuar rencana belajar.
- b. Konfirmasi ulang rencana belajar individu di setiap awal pembelajaran.
- c. Menyelesaikan latihan di buku ajar.

- d. Konsultasi dengan tutor.
  - e. *Self-correction*.
  - f. Review dari proses belajar individu dan penyesuaian untuk proses belajar selanjutnya.
  - g. Revisi atau perbaikan di akhir pembelajaran. (Singer, dkk)
3. Sistem Tutor Teman Sebaya

Elemen penting dalam penerapan *Autonomous learning* adalah sistem tutor teman sebaya. Untuk kelas dengan jumlah siswa yang besar, cukup sulit bagi guru menanggapi pertanyaan dan perhatian setiap anak. Praktik ini akan meningkatkan motivasi akademik dan harga diri peserta didik yang terlibat di dalamnya. Hasil penelitian Damon menunjukkan tutor teman sebaya memainkan peranan penting dalam membina lingkungan belajar yang mendukung penerapan *autonomos learning* di kelas. Menjadi tutor teman sebaya memiliki korelasi positif terhadap kemampuan akademik peserta didik. Tutor teman sebaya terkadang memahami kesulitan temannya lebih dari guru atau instruktur dan lebih mudah diterima bagi peserta didik yang lain (Singer, dkk).

Peserta didik dapat mengajukan diri sebagai relawan untuk menjadi tutor di awal pembelajaran untuk satu pembahasan atau seluruh materi. Tutor bertugas sebagai perantara antara peserta didik dan guru. Maksudnya, hanya tutor yang dapat berunding secara langsung dengan guru dan guru menyampaikan instruksi pembelajaran melalui tutor. Tutor bertugas membantu teman sejawat untuk menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan mereka dengan mengacu kepada buku ajar. Tutor tidak hanya menyampaikan informasi tetapi juga membantu mempromosikan pembelajaran kolaboratif dengan peserta didik yang lain.

## SIMPULAN

*Autonomous Learning* adalah kemampuan penting yang harus dimiliki seseorang agar mampu merencanakan kegiatan pembelajaran, memantau perkembangan belajar, dan mengevaluasi hasil belajarnya sendiri. Penerapan *Autonomous learning* dalam pembelajaran bahasa dapat didefinisikan secara sederhana dengan membantu peserta didik menjadi lebih mandiri dalam proses pembelajaran bahasa dengan cara melatih mereka agar mampu menggunakan strategi pembelajaran bahasa secara efektif, sehingga mereka bertanggung jawab untuk mengendalikan, mengevaluasi dan memantau proses pembelajaran bahasa tersebut. Penerapan *autonomous learning* dalam pembelajaran bahasa dapat dilakukan melalui pengembangan materi dan kurikulum, *self-study* dan tutor teman sebaya.

## DAFTAR PUSTAKA

Abidin, Yunus. (2012). *Pembelajaran Membaca Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: PT. Refika Aditama.

- ANUGRAH, NATASHA. (2017). PENTINGNYA SELF-STUDY, DAN 7 SKILL YANG DAPAT KAMU PELAJARI SECARA ONLINE. [HTTP://SCDC.BINUS.AC.ID/BNCC/2017/04/22/PENTINGNYA-SELF-STUDY-DAN-7-SKILL-YANG-DAPAT-KAMU-PELAJARI-SECARA-ONLINE/](http://scdc.binus.ac.id/bncc/2017/04/22/pentingnya-self-study-dan-7-skill-yang-dapat-kamu-pelajari-secara-online/)
- Bajrami, Lumturie. (2015). Teacher's New Role in Language Learning and in Promoting Learner Autonomy. *Procedia-Social and Behavioral Sciences* 199 (2015) 423-427.
- Benson, Phil. (2006). Autonomy in Language Teaching and Learning. *Lang. Teach.* 40, 21-40.
- Betts, George T.. (tt). The Autonomous Learner Model for Teaching and Learning. [http://www.learningnetwork.ac.nz/shared/professionalReading/LIFE\\_LONG11.pdf](http://www.learningnetwork.ac.nz/shared/professionalReading/LIFE_LONG11.pdf) diakses 18 April 2018.
- Boyadzhieva, Ellie. (2016). Learner-centered Teaching and Learner Autonomy. *Procedia-Social and Behavioral Science* 232 (2016 ) 35 – 40.
- Cambridge Dictionary. <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/self-study>
- Ceylan, Nuray Okumuú. (2015). Fostering Learner Autonomy. *Procedia-Social and Behavioral Sciences* 199 (2015) 85-93.
- Chan, V. (2003). Autonomous Language Learning: The Teacher Perspectives. *Teaching in Higher Education.* 8 (1), 33-54.
- Ertürk, Nesrin Oruç. (2016). Language Learner Autonomy: Is it Really Possible?. *Procedia-Social and Behavioral Sciences* 232 (2016) 650-654.
- Fauzan. (2017). Integrasi Islam dan Sains dalam Kurikulum Program Studi Pendidikan Guru MI Berbasis KKNI. *Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education.* Vol. 1 No. 1, 2017. 1-13.
- Fears, Angie. (2013). Autonomous Learner Model. <http://windsor.k12.mo.us/wp-content/uploads/sites/3/2013/06/ALMpowerpoint.ppt> diakses pada tanggal 25 April 2018.
- Idri, Nadia. (2012). Education and Reform to Reach Autonomous learner: Between Reality and Myth. *Procedia – Social and Behavioral Sciences* 69 (2012) 2174-2183.
- Iskandarwasid dan Dadang Sunendar. (2011). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Kosasih, E. (2016). *Startegi Belajar dan Pembelajaran: Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Yrama Widya.
- Kunandar. (2011). *Guru Profesional: Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada. Cet. 11.
- Lubis, Maulana Arafat. (2017). The Development of Professionalism of Islamic Elementary School Teacher on 21<sup>st</sup> Century in Making Teaching Material Leaflet. *Prosiding Seminar Nasional dan pertemuan PD-PGMI se-Indonesia. UIN Sultan Syarif Kasim Riau 10-12 November 2017.* 103-115.

- Majid, Abdul. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nunan, David. (2003). Nine Steps to Learner Autonomy [http://www.andrasprak.su.se/polopoly\\_fs/1.84007.1333707257!/menu/standard/file/2003\\_11\\_Nunan\\_eng.pdf](http://www.andrasprak.su.se/polopoly_fs/1.84007.1333707257!/menu/standard/file/2003_11_Nunan_eng.pdf) diakses 20 Maret 2018.
- Poerwati, Loeloe Endah dan Sofan Amri. (2013). *Panduan Memahami Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Popescu, Alexandra-Valeria dan Marion-Ivonne Cohen-Vida. Communication Strategies for Developing The Learner's Autonomy. *Procedia-Social and Behavioral Sciences* 116 (2014) 3489 – 3493.
- Singer, Jane, dkk. Applying an Autonomous Learning Approach to an English Academic Writing Course. [http://rcube.ritsumei.ac.jp/repo/repository/rcube/4594/IILCS\\_21.pdf](http://rcube.ritsumei.ac.jp/repo/repository/rcube/4594/IILCS_21.pdf) diakses 22 Februari 2018.
- Tran, Thao Quoc dan Tham My Doung. (2018). EFL Learners' Perceptions of Factor Influencing Learner Autonomy Depeloment. *Kasetsart Journal of Social Sciences xxx (2018) 1-6*.
- Weebly. Autonomous Learner Model. <https://presentlygifted.weebly.com/autonomous-learner-model.html> diakses tanggal 25 Maret 2018.



# STRATEGI PEMBINAAN KARAKTER *RABBANI* PESERTA DIDIK MELALUI METODE HIKMAH

Suriana

Jurusan PGMI FTIK IAIN Lhokseumawe

Email: suryanaff.aceh@gmail.com.

**Abstract.** This article aims to analyze the strategy of fostering *rabbani* characters of learners through the method of wisdom (*bikmah*). Character formation becomes a study in theoretical debates, but in the students' moral application increasingly shattered into pieces along with the rapid development of technology products. Fostering *rabbani* characters by using case study (*amtsal*), punishment and reward (*targhib wa tarhib*), seems less effective amid rising global thinking of today's young generation. For the reason, this research objects to examine the character of learners demanded by islam which is centered on the mind, heart, and soul. It is not a character that in general does not produce real result. Furthermore, considering the character of *rabbani* is the highest character level, this article focuses on choosing the method of wisdom (*bikmah*) as a balancer of character development, as the object of this study is also the human soul. The approach of this reasearch is library reasearch by using the method of *tafsir maudhu'i* in analyzing the verses about the wisdom (*bikmah*) in the Quran. The four books used are the book of *Tafsir Al Mishbah* by Quraish Shihab, the book of *Tafsir Ibnu Katsir* by Ibnu Katsir, *Tafsir al Maraghi* by Ahmad Mustafa al Maraghi and *Tafsir al Azhar* by Hamka. The findings of this reasearch are there are several strategies to build *rabbani* characters through the method of wisdom (*bikmah*) contained in the verses of the Quran. First, it should establish a good personality from the early age. Second, we should give advice with words of wisdom in accordance with the learning material, condition and students' ability. Third, nurturing the souls of learners to be able to apply good deeds and avoid the bad ones. Fourth, making the Quran as a guide of life. Fifth, has knowledge of practical work and do scientific work. Sixth, always thanks to God. Seventh, solve every problem wisely.

**Keywords :** coaching, *rabbani*, wisdom, learners.

## PENDAHULUAN

Pembinaan karakter menjadi salah satu solusi yang tak terelakkan mengingat krisis akhlak yang menimpa bangsa ini diakibatkan melemahnya nilai-nilai moral dalam masyarakat, di samping kurang berhasilnya pendidikan yang membina karakter di sekolah. Padahal sejak dahulu pendidikan karakter ini sudah terwujud dalam pendidikan budi pekerti, namun pendidikan formal terlihat lebih dominan mengembangkan aspek kognitif dibandingkan dengan aspek moral dan karakter (Amirullah, 2012: 18).

Karakter lebih tinggi nilainya dari intelektualitas. Hal ini dikarenakan, stabilitas kehidupan bergantung pada karakter seseorang. Karakter membuat seseorang mampu bertahan, memiliki stamina untuk tetap berjuang dan sanggup mengatasi ketidakberuntungan secara bermakna. Dalam syair lagu Indonesia Raya dapat diperhatikan bahwa terlebih dahulu ditekankan perintah "*bangunlah jiwanya*" baru kemudian "*bangunlah badannya*". Perintah ini menghujam pesan bahwa membangun jiwa lebih diutamakan daripada

membangun badan. Artinya membangun karakter harus lebih diperhatikan daripada sekedar membangun hal-hal yang bersifat fisik semata.

Demikian terlihat Islam amat mengutamakan pembinaan jiwa pada manusia yang merupakan eksistensi untuk kembali kepada *Rabb*-nya. Dengan jiwa yang suci maka perilakunya akan baik yang merupakan cerminan dari dorongan jiwa tersebut. Penelitian ini, tidak ingin mengkaji lebih jauh tentang pembinaan karakter yang digaungkan pada umumnya, tetapi ingin meneliti secara mendalam tentang pembinaan karakter dalam pandangan Islam. Hal ini karena manusia diciptakan oleh Allah Swt, sehingga dalam mengoperasionalkannya harus mengikuti panduan yang telah diturunkan Allah yaitu al-Qur'an yang sempurna. Terkait dengan hal ini, Islam memiliki konsep pembinaan karakter yang lebih istimewa dan langsung kepada titik pusat kemanusiaan yaitu hati dan akal, yang disebut "karakter *rabbani*?" yang tentunya lebih kompleks dari "moral".

Kata *rabbani* tersebut, tergambar jelas bahwa Islam mengharapkan manusia menjadi manusia yang *rabbani*. Yakni semua aktifitas, gerak dan langkah, niat dan ucapan, semuanya sejalan dengan nilai-nilai yang dipesankan oleh Allah Swt yang Maha Pemelihara dan Pendidik. Hal ini mencerminkan bahwa seorang yang *rabbani* bertugas terus menerus mempelajari kitab suci, karena firman-firman Allah amat luas kandungan maknanya, sehingga semakin digali akan terlihat semakin banyak yang dapat diraih. Kondisi jagat raya yang terus berubah sejak penciptaannya, tentunya memiliki rahasia-rahasia yang tidak pernah habis terkuak, sehingga banyak hal-hal baru yang ditemukan dengan adanya berbagai penelitian yang selanjutnya dapat mengembangkan pengetahuan manusia. Adanya kenyataan ini, menuntut orang-orang yang *rabbani* untuk terus menerus belajar dan mengajar, meneliti, membahas baik obyek alam raya maupun kitab suci sebagai wujud keseimbangan ajaran Islam (Quraisy Shihab, 2006: 79).

Disebutkan pula, ilmu dan penyebarannya itu yang menjadikan manusia menjadi *rabbani* (dipancari sinar ketuhanan). Sedangkan orang yang mempelajari pengetahuan tanpa didasari keikhlasan maka tidak akan memperoleh keridhaan Allah Swt. Dirinya sama dengan pohon yang tidak memberikan kemanfaatan apapun, karena pohon itu tidak berbuah (M. Hasbi, 2000: 625). Demikian, *rabbani* merupakan orang yang sempurna keilmuan dan ketaqwaannya.

Unsur-unsur ketuhanan terdapat pada diri manusia yang bermula dari konsep ruh. Struktur manusia tidak hanya tersusun dari unsur-unsur jasmani, tetapi juga unsur-unsur ruhani. Ruh yang berada di dalam diri manusia diciptakan dan diberikan secara langsung oleh Allah Swt. Ruh yang berada di dalam diri manusia merupakan ciptaan Allah Swt, sehingga citra manusia manusia bercermin kepada citra-Nya. Citra ini yang menunjukkan karakter *rabbani*, sehingga manusia diberi fitrah *rabbaniyah* atau *ilabiyah*. Maka makna fitrah manusia adalah pemberian *asma'* dan sifat-sifat ketuhanan yang dihembuskan pada diri manusia, sehingga secara potensial manusia

memiliki *asma'* dan sifat-sifat ketuhanan yang apabila diaktualisasikan akan menimbulkan karakter *rabbani*.

Karakter *rabbani* yang ini mencakup seseorang yang memiliki sifat-sifat berikut: *Pertama*, berilmu dan memiliki pengetahuan tentang Al-Qur'an dan Sunnah. *Kedua*, mengamalkan ilmu yang telah diketahuinya. *Ketiga*, mengajarkannya kepada masyarakat. Membina anak untuk memiliki karakter *rabbani* merupakan tanggung jawab semua stakeholder pendidikan, melalui proses pendidikan yang dilangsungkan (Ammi Nur Ba'its, 2016).

Untuk dapat mengaktualisasikan karakter *rabbani* ini maka dapat dilakukan dengan mengaplikasikan metode-metode pendidikan Islam. Salah satunya adalah metode "hikmah" berorientasi pada hati dan akal manusia. Artinya, suatu metode pendidikan dalam al-Qur'an dengan memfungsikan akal dan hatinya merenungkan, mengkaji, meneliti, dan memahami berbagai ciptaan Allah untuk manusia di muka bumi ini melalui ayat-ayat qauliyah maupun ayat-ayat kauniyah, untuk kemudian mengamalkan dan menyebarluaskan kepada orang lain. Sikap ini kemudian melahirkan karakter *rabbani* yang menjadikan orang yakin sepenuhnya tentang pengetahuan dan tindakan yang diambilnya, sehingga tampil dengan penuh percaya diri, tidak berbicara dengan ragu dan tidak melakukan sesuatu dengan coba-coba.

Membina karakter *rabbani* dengan menggunakan metode hikmah memungkinkan peserta didik dapat menjadi *ulil albab*, yakni para penyelidik yaitu orang-orang yang dengan akal pikirannya, suka memperhatikan segala ciptaan Allah dan ajarannya untuk mendapatkan keyakinan atas kebenaran ajaran tersebut (Nogarsyah Moede, 2004: 490). Dengan demikian peserta didik dapat memahami petunjuk-petunjuk Allah, merenungkan ketetapanannya, serta merealisasikannya ke dalam perilaku berkehidupan.

Selama ini, dapat dikatakan, pembinaan karakter menjadi suatu kajian dalam perdebatan sebatas wacana, namun akhlak peserta didik semakin hari semakin tidak terkontrol seiring dengan perkembangan cepat dan pesatnya produk teknologi canggih yang tidak terbendung. Membina karakter terutama karakter *rabbani* dengan menggunakan metode teladan (*uswab hasanah*), nasehat (*mau'idhah*), pemberian contoh kasus (*amtsal*), pemberian hukuman dan hadiah (*targhib wa tarhib*), terasa kurang efektif di tengah meningkatnya pemikiran global generasi muda saat ini.

Dengan demikian, sepatutnya peserta didik masa kini untuk membaca ayat-ayat (tanda-tanda ciptaan) Allah di alam ini, untuk dapat merealisasikan tujuan Allah menciptakannya, yakni menjadi pengelola bumi dengan memiliki karakter *rabbani* yang merupakan suatu karakter yang diharapkan Allah Swt. Oleh karena itu, peneliti mengambil strategi yang khas dengan titik tuju pada akal dan hati peserta didik. Hal ini mengingat jika antara akal dan hati seimbang dalam keimanan, pengetahuan, dan pengamalan maka akan melahirkan peserta didik yang berkarakter *rabbani*. Untuk itu penelitian tentang strategi pembinaan karakter *rabbani* melalui metode hikmah, dengan menggunakan metode tafsir maudhui yang merujuk kepada empat kitab tafsir yaitu *kitab Tafsir Al-Mishbah* karya M. Quraish Shihab, *kitab Tafsir Ibu Katsir*

karya Ibnu Katsir, kitab *Tafsir al-Maraghi* karya Ahmad Mustafa al-Maraghi dan kitab *Tafsir Al-Azhar* karya Hamka. Di samping itu juga menggunakan beberapa buku terkait dengan materi yang dikaji sebagai rujukan sekunder. Temuan dari kajian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pendidik dan menjadi masukan yang konstruktif khususnya bagi lembaga pendidikan tinggi Islam, dan umumnya bagi pembinaan karakter *rabbani* di rumah, sekolah, maupun masyarakat.

## KAJIAN TEORI

Gadne dalam Iskandarwassid dan Dadang Sunendar (2013) yang menyatakan bahwa, strategi adalah kemampuan internal seseorang untuk berfikir, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan (Iskandarwassid dkk, 2015: 5). Dari teori ini dapat dipahami bahwa proses pembelajaran akan menyebabkan peserta didik berfikir unik untuk dapat menganalisis, memecahkan masalah di dalam mengambil keputusan. Peserta didik akan mempunyai *executive control* (kontrol tingkat tinggi), yaitu analisis tajam, tepat, dan akurat.

Abdurahman an-Nahlawi menyatakan bahwa Islam merupakan sistem *rabbani* yang paripurna dan memperhatikan fitrah manusia. Allah menurunkan sistem *rabbani* tersebut untuk membentuk kepribadian manusia yang harmonis. Di samping itu juga membuat teladan terbaik di muka bumi yang melaksanakan keadilan Ilahi di dalam masyarakat insani dan memanfaatkan seluruh kekuatan alam yang telah ditundukkan bagi manusia (an-Nahlawi, 1992: 39).

Adapun pengaruh atau buah dari karakter *rabbani*, Yusuf al-Qardhawi menjelaskan yaitu:

1. Dapat mengetahui tujuan keberadaan manusia (eksistensi) manusia.
2. Mengikuti fitrah
3. Keselamatan dari keterpecahan dan konflik batin
4. Terbebas dari penghambaan kepada egoisme dan nafsu syahwat (Yusuf al-Qardhawi, 2004: 209).

Selanjutnya ar-Raghib al-Ashfahani menyatakan bahwa hikmah adalah sesuatu yang mengenai kebenaran berdasarkan ilmu dan akal (Quraisy Shihab, 2006: 384).

### 1. Konsep Dasar Pembinaan Karakter *Rabbani* Peserta Didik

#### a. Strategi Pembinaan Karakter *Rabbani*

Untuk mewujudkan usaha keras untuk membangun karakter *rabbani* pada peserta didik, maka pendidik juga dapat menempuh berbagai macam pembelajaran yang efektif dan efisien. Di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran Kooperatif.  
Yaitu menyemai seni hidup rukun dan bekerja sama. Kesediaan bekerjasama secara positif merupakan keutamaan yang harus ditumbuhkembangkan, demi terwujudnya kebaikan bersama.
2. Pembelajaran Reflektif.  
Yaitu mengembangkan karakter melalui refleksi pengalaman. Ungkapan "*exsperience is the best teacher*" menjadi mungkin terjadi ketika pengalaman itu

direfleksikan. Agyris dalam Saptono 2011, menyatakan bahwa pembelajaran reflektif umumnya dipahami sebagai kegiatan “belajar tingkat tinggi”. Istilah ini merujuk kepada pembelajaran intensif, yang biasa disebut pembelajaran mendalam (*deep learning*) (Saptono, 2011: 94). Pembelajaran Refleksi ini meliputi tiga tahap, yaitu menghadirkan pengalaman, mengelola perasaan, dan mengevaluasi kembali pengalaman.

3. Pendidikan Komunikatif.

Yaitu mengasah potensi komunikatif untuk bersikap arif kepada keragaman. Pendidikan komunikatif tidak hanya dipahami sebagai teknik bertutur semata-mata, akan tetapi harus dipahami dalam makna yang luas. Hal ini dikarenakan fokus perhatian dari pendidikan komunikatif adalah menggali dan mengembangkan kompetensi komunikatif masyarakat yang bertujuan membangun masyarakat yang komunikatif yaitu masyarakat yang sanggup berkomunikasi secara baik untuk mengembangkan konsensus-konsensus bebas dominasi dalam ruang-ruang publik. Artinya, masyarakat yang sanggup mengungkap kebenaran, mengupayakan keadilan, dan mampu menjalin relasi dengan tulus (Saptono, 2011: 197). Untuk itu, pendidik harus mengupayakan untuk menumbuhkan karakter komunikatif pada diri peserta didik. Hal ini bisa ditempuh dengan metode debat aktif (*jadal*), dakwah, dan saling memberi nasehat (*mau'idhab*).

4. Pembelajaran yang berpusat pada Inteligensi-Emosi.

Inteligensi emosi adalah kemampuan menghargai dan mengatur emosi dalam diri sendiri dan dalam berelasi dengan pihak lain. Kemampuan ini mempunyai empat unsur yaitu kesadaran diri, pengelolaan diri, kesadaran sosial, dan pengelolaan relasi. Oleh karena itu, terdapat kaitan antara inteligensi emosi peserta didik dengan kualitas karakternya (Saptono, 2011: 156). Dalam hal ini terdapat titik temu antara pembelajaran inteligensi emosi dan pembinaan karakter, yakni keduanya berkepentingan terhadap upaya pemberdayaan emosi

1. Tujuan Pembinaan Karakter *Rabbani*

Dalam perspektif Islam, pembinaan karakter tentunya bukan hal baru, karena Islam sangat menghargai kejujuran, kebersihan, keberanian, kerja keras, dan sebagainya. Tetapi Islam menempatkan sifat-sifat mulia tersebut dalam bingkai dan dasar keimanan, dan tidak hanya sekedar “rasa kemanusiaan” semata, yang lepas dari nilai-nilai Islam. Hal ini karena Islam bukan hanya agama budaya yang ajaran-ajarannya dapat berubah sesuai dengan kondisi dan tempat. Tetapi Islam adalah agama wahyu yang bersifat sempurna dari awal (QS: 5: 3), sehingga ajaran tentang akhlak dalam Islam bersifat permanen (Adian Husaini, 2012: xiii). Hal ini kemudian yang membedakan karakter pada umumnya digaungkan dengan karakter dalam Islam, yaitu karakter *rabbani*.

Dalam qanun Provinsi Nanggroe Aceh Darussalan Nomor 23 Tahun 2002 dijelaskan bahwa tujuan pembinaan karakter yaitu untuk membina pribadi muslim seutuhnya, sesuai dengan fitrahnya, yaitu pribadi yang beriman dan bertakwa kepada Allah Swt, berakhlak karimah, demokratis, menjunjung tinggi

nilai kemanusiaan dan hal asasi manusia, berketerampilan, sehat jasmani dan rohani dan mampu menghadapi berbagai tantangan global (Mujibburahman, 2011: 158). Hal ini, tercermin bahwa di semua jenjang pendidikan baik tingkat dasar maupun tingkat tinggi, harus dilakukan pembinaan karakter, agar peserta didik dapat menjadi muslim yang utuh sesuai fitrahnya. Untuk mewujudkan cita-cita ini tentunya dengan karakter yang dituntut dan dituntun oleh Islam.

Adapun pembinaan karakter *rabbani* memiliki tujuan agar menjadi manusia yang *rabbaniyyun* yang memiliki sifat-sifat ketuhanan yang mampu memahami ayat-ayat Allah baik ayat yang difirmankan Allah maupun berupa diri manusia sendiri maupun alam semesta. Hasil temuannya nanti kemudian diajarkan kepada manusia lainnya (baca QS. Ali Imran : 79). Pendidik harus memahami bahwa tujuan membina karakter *rabbani* pada peserta didik adalah untuk menjadikan peserta didik: *Pertama*, berilmu dan memiliki pengetahuan tentang Al-Qur'an dan Sunnah. *Kedua*, mengamalkan ilmu yang telah diketahuinya. *Ketiga*, mengajarkannya kepada masyarakat. Mengingat, membina karakter *rabbani* pada anak merupakan tanggung jawab semua *stakeholder* pendidikan, melalui proses pendidikan yang dilangsungkan, maka pelaku pendidikan ini harus dapat memahami tujuan utama peserta didik dapat menjadi manusia *rabbani* yang sempurna keilmuan dan ketaqwaannya.

#### **b. Urgensi Karakter Rabbani pada Peserta Didik**

Karakter *rabbani* memiliki sisi kepentingan yang mendalam dari keseluruhan karakter yang harus dimiliki oleh manusia. Terutama pada peserta didik yang masih berada pada tahap belajar dan masa membangun karakter ini. Di antara urgensi dari karakter *rabbani* ini, peserta didik akan mampu:

- 1) Mengetahui tujuan keberadaan (eksistensi) manusia  
Dengan memiliki "*rabbaniyyab*" ini nantinya peserta didik dapat memahami tujuan dari eksistensinya di bumi ini, mengetahui orientasi dari perjalanan hidupnya dan mengenal misi hidupnya.
- 2) Mengikuti Fitrah sebagai manusia  
Allah menciptakan manusia dengan membawa fitrah, sehingga dengan menjadi *rabbaniyyun* maka peserta didik akan mengenal fitrahnya dan berjalan mengikuti fitrah itu.
- 3) Menyelamatkan Jiwa dari keterpecahan dan konflik batin.  
Dengan memiliki sifat *rabbaniyyab* maka jiwa peserta didik akan terhindar dari keterpecahan dan konflik batin.
- 4) Terbebas dari Penghambaan Diri kepada Egoisme dan Nafsu Syahwat  
Ketika jiwa *rabbaniyyab* telah mengakar kuat dalam diri peserta didik, maka peserta didik akan terlepas dari kekangan egoisme, nafsu syahwat dirinya, kenikmatan fisiknya, dan ketundukan serta penyerahan dirinya kepada tuntutan materi dan kesenangan pribadinya (Yusuf Qardhawi, 2004: 209-213). Jika kekokohan jiwa ini tetanam kuat, maka peserta didik akan siap hidup di tengah badai global yang merusak akidah dan syariat serta akhlak Islam.

### c. Nilai-nilai *Rabbaniyah* pada Peserta Didik

Allah berfirman dalam surat Ali Imran ayat 79, maka dapat diambil sebuah benang merah bahwa sifat/karakter *rabbani*, hanya digunakan untuk menyebut seseorang yang memiliki sifat-sifat berikut: *Pertama*, berilmu dan memiliki pengetahuan tentang al-Qur'an dan sunnah. *Kedua*, mengamalkan ilmu yang telah diketahuinya. *Ketiga*, mengajarkannya kepada masyarakat.

## 2. Metode Hikmah sebagai Strategi Pembinaan Karakter Peserta Didik

### a. Ayat-ayat al-Qur'an Tentang Hikmah

Al-Qur'an secara eksplisit menyebutkan kata hikmah dengan berbagai perubahan katanya sebanyak 27 kali, yakni: QS. al-Baqarah (2): 129, 151, 231, 251, dan 269, QS. Ali Imran (3): 48, 81, dan 164, QS. an-Nisa' (4): 54 dan 113, QS. al-Maidah (5): 110, QS. an-Nahl (16): 125, QS. Al-Isra (17): 39, QS. Lukman (31): 12, QS. al-Ahzab (33): 34, QS. Shaad (38): 20, QS. az-Zhukhuf (43): 63, QS. al-Qamar (54): 5, QS. al-Jumu'ah (62): 2, QS. Ali Imran (2): 79, QS. Yusuf (12): 22 QS. Maryam (19): 12, QS. al-Anbiya (21): 74 dan 79, QS. asy-Syu'aara (26): 21 dan 83, dan QS. al-Qashash (28): 14.

### b. Makna Hikmah dalam Ayat-ayat Hikmah yang terdapat dalam al-Qur'an

Secara etimologi kata hikmah berasal dari kata *hakama*, yang mempunyai pengertian "menghalangi", misalnya hukum yang berfungsi menghalangi terjadinya penganiayaan. Di samping itu juga memiliki pengertian "kendali", seperti kendali mengontrol hewan/kendaraan agar tidak mengarah ke arah yang tidak diinginkan atau menjadi liar. Namun secara istilah, hikmah mengandung pengertian memilih perbuatan yang terbaik dan sesuai dari dua hal yang buruk juga dinamakan hikmah dan pelakunya dinamakan hakim (bijaksana). Artinya, siapa yang tepat dalam penilaian dan pengaturannya, maka ia wajar menyandang sifat hikmah atau hakim (Quraisy Shihab, 2006: 407).

Selanjutnya, jamak dari kata hikmah adalah *hikam*. Bila disebutkan *al-hukmu* maka mengandung pengertian hikmah, pemahaman, dan keputusan yang adil. *Al-Hakim* merupakan salah satu di antara nama Allah Swt. Sedangkan *adz-Dzikerul Hakiim* bermakna al-Qur'an. Lebih lanjut, di bawah ini akan diklasifikasikan ayat-ayat yang mengandung kata-kata hikmah dengan berbagai perubahan katanya sesuai dengan pengertiannya masing-masing.

#### 1) Hikmah dalam Makna as-Sunnah

Makna kata hikmah yang memiliki pengertian sebagai as-Sunnah atau Hadits Nabi dan Rasul terdapat dalam al-Qur'an surat al-Baqarah ayat 129, 231, dan 251, Ali Imran ayat 81 dan 164, al-Ahzab ayat 34, an-Nisa' ayat 54, dan 113, al-Qashash ayat 14, Shaaad ayat 20, Yusuf ayat 22, al-Anbiya' ayat 74, al-Jumu'ah ayat 2, az-Zukhruf ayat 63.

#### 2) Hikmah dalam Makna Ilmu dan Pemahaman

Makna kata hikmah yang memiliki pengertian sebagai ilmu dan pemahaman dapat dilihat dalam surat al-Baqarah ayat 269, Ali Imran ayat 79, Ali Imran

ayat 48, Maryam ayat 12, asy-Syu'araa ayat 21, al-Israa ayat 39, Al-Qamar ayat 5.

- 3) Hikmah dalam Makna *al-Hujjah Qath'iyah*/ Nasehat.  
Makna kata hikmah yang memiliki pengertian sebagai *al-Hujjah Qath'iyah* dapat dilihat dalam surat an-Nahl ayat 125, Luqman ayat 12.
- 4) Hikmah dalam Makna Pengalaman  
Makna kata hikmah yang memiliki pengertian sebagai pengalaman dapat dilihat dalam surat al-Maidah ayat 110

**c. Hikmah sebagai Pembinaan Karakter *Rabbani* pada Peserta Didik**

Dari penafsiran kata hikmah di dalam empat kitab tafsir yang dilakukan penulis maka ditemukan beberapa strategi pembinaan karakter *rabbani* melalui metode hikmah ini, yaitu sebagai berikut:

- 1) Mengukuhkan Kepribadian Sejak Usia Dini  
Melalui metode hikmah dapat diketahui bahwa dalam membina karakter *rabbani* pada peserta didik tidak bisa secara *instant*, tetapi membutuhkan proses yang bertahap, berkelanjutan, dan seimbang antara usia peserta didik. Hal ini, dijelaskan Allah dalam surat Al-Maidah ayat 110, Yusuf 22, Maryam 12, dan Qashash 1.

Dari ayat-ayat di atas dapat dipahami bahwa Allah mengukuhkan kepribadian dengan jiwa yang luhur dan sifat-sifat terpuji. Yakni, Isa dapat berbicara dengan manusia ketika ia masih dalam buaian sampai ia dewasa dengan pembicaraan yang jelas dan penuh hikmah. Untuk selanjutnya, Allah mengajarnya tulis menulis atau mengajarkannya kitab suci dan menganugrahkan "hikmah" yaitu pengalaman yang tepat lagi bijaksana berdasar pengetahuan yang benar, kemudian Ia mengajarkan Taurat dan Injil (Quraisy Shihab, 2006: 236).

Selanjutnya, (Yusuf) Kami anugrahi hukum yang benar tentang perkara-perkara penting yang diajukan kepadanya, termasuk segala persoalan yang musyrik dari peristiwa apapun dibarengi dengan kebenaran dan dianugrahi pula ilmu Laduni atau hasil pemikirannya tentang solusi sepatutnya segala perkara itu harus berjalan. Ketika usia Yusuf dewasa (penting dalam kehidupan manusia), badan tumbuh demikian rupa, dan akal pun bertambah cerdas, dan dia dianugrahi kesanggupan menentukan hukum (Ahmad Mustafa, 1999: 246-251).

- 2) Memberikan Nasehat dengan Kata-kata Bijaksana sesuai dengan Materi, Kondisi, dan Kemampuan Peserta Didik.

Dalam surat An-Nahl 125 dijelaskan bahwa dalam menyampaikan materi hendaknya dengan dialog menggunakan kata-kata yang bijak sesuai dengan tingkat kepandaian lawan bicara (Quraisy Shihab, 2006: 125), yang kuat disertai dengan dalil yang menjelaskan kebenaran, dan menghilangkan kesalahpahaman (Ahmad Mustafa, 1999: 238), ketepatan dalam berkata, berbuat, dan berkeyakinan, serta menempatkan segala sesuatu pada tempatnya dengan kokoh dan tegas (Shafiyurrahman, 2000: 280-281).



- 3) Mengasah dan Mengasuh Jiwa Peserta Didik untuk Mampu Menerapkan yang baik dan Menghindari yang Buruk  
 Mengenai strategi ini, dapat dilihat melalui metode hikmah yang terdapat di dalam surat al-Baqarah ayat 269 dan Ali Imran ayat 164. Dalam ayat ini dijelaskan bahwa kata *ulul al-bab* dalam ayat ini dikaitkan dengan hikmah, karena hikmah di sini dipahami dalam arti pengetahuan tentang yang baik dan buruk, serta kemampuan menerapkan yang baik dan menghindari yang buruk (Quraisy Shihab, 2006: 581). Belajar hikmah merupakan isyarat yang menunjukkan agar manusia dapat memahami rahasia-rahasia isyarat, illah-illah dan manfaat-manfaatnya (Ahmad Mustafa, 199: 217).
- 4) Menjadikan al-Qur'an dan Hadits sebagai Pedoman Hidup  
 Pendidik hendaknya dapat mengokohkan pondasi hidup peserta didik berlandaskan al-Qur'an dan Hadits. Hal ini sebagaimana Allah menjadikan al-Qur'an sebagai petunjuk dan pedoman kepada Nabi-nya untuk disampaikan kepada umatnya. Strategi ini terdapat dalam al-Qur'an surat al-Baqarah 129, 151, 231, 251, Ali Imran 81, an-nisa 54, 113, al-Ahzab 34, az-Zukhruf 63, al-Qamar 5, al-Jumu'ah 2. Dalam ayat-ayat ini dijelaskan bahwa hikmah mengandung pengertian sebagai pengetahuan yang disertai dengan berbagai rahasia dan manfaat hukum, sehingga dapat mendorong seseorang untuk mengamalkannya sesuai dengan petunjuk (Ahmad Mustafa, 1999: 151). Allah telah mengutus Rasul antara lain untuk mengajarkan hikmah yakni Sunnah Rasul, baik dalam ucapan, perbuatan maupun pembenaran terhadap perbuatan manusia (Quraisy Shihab, 2006: 362). *Al-hikmah* bisa diartikan membenarkan syariat (Ahmad Mustafa, 1999: 344), rahasia pentasyri'an hukum-hukum dan penjelasan tentang manfaat dan maslahat yang terkandung dalamnya. Sebab mengetahui syariat diikuti dengan memahami hikmah-hikmahnya merupakan pendorong utama bagi manusia dalam melaksanakan segala yang dianjurkan (Ahmad Mustafa, 1999: 309).  
 Strategi pembinaan karakter *rabbani* ini dapat dilihat dalam surat Ali Imran 48, 79, al-Isra 39, asy-Syu'aara 83. Dalam ayat-ayat ini dijelaskan bahwa hikmah adalah ilmu yang benar, yang membangkitkan kemauan untuk melakukan amal yang bermanfaat, dan mengikat diri orang yang mengamalkan pada jalan lurus karena pandangannya yang tajam terhadap pengetahuan hukum dan syari'at agama. Allah Swt mengajarnya cara menulis dan ilmu yang benar, yang dapat membangkitkan kemauan untuk dapat melakukan pekerjaan-pekerjaan bermanfaat dan menjadikannya pandai memahami taurat, di samping rahasia hukum-hukumnya (Ahmad Mustafa, 1999: 270&275).
- 5) Bersyukur kepada Allah  
 Strategi ini dapat dilihat dalam surat Luqman ayat 12 yang disebutkan bahwa *al-hikmah* adalah kebijaksanaan dan kecerdikan (Ahmad Mustafa, 1999: 145-147). Hikmah ini berarti Allah telah mengaruniakan hikmah kepada Luqman sehingga Luqman terlepas dari kesesatan yang nyata. Hikmah adalah sesuai di antara perbuatan dan pengetahuan. Maka tiap-tiap

orang yang telah diberi taufik oleh Allah sehingga sesuai perbuatan dengan pengetahuannya atau amalnya dengan ilmunya, mereka adalah orang-orang yang telah mendapat karunia hikmah. Sebaliknya jika ada orang yang sungguh bekerja, padahal ilmunya tentang yang dia kerjakannya itu tidak ada maka akan sia-sialah usianya, kadang tenaga habis, hasilnya tidak sebagaimana yang diinginkannya. Sebaliknya ada juga orang yang banyak ilmunya, teorinya beragam tetapi dia berdiam diri saja tidak mengerjakan apapun, orang lainlah yang akan mendapat hasil bukan dia.

- 6) Menyelesaikan setiap Masalah dengan Bijaksana
- Sikap bijaksana dalam menyelesaikan masalah, perselisihan dapat dilihat pada surat Shaad 20, al-Anbiya 74, 79, dan asy-Syu'aara 21. Dari ayat ini dapat dipahami bahwa *al-bikmah* dalam ayat di atas mengandung ketetapan pada kebenaran dalam berbicara dan berkerja (Ahmad Mustafa, 1999: 190), kemampuan memutuskan perkara dengan baik dalam pengadilan orang-orang yang bersengketa (Ahmad Mustafa, 1999: 86-88), kesadaran hukum, atau rasa keadilan, yang ada pada tiap-tiap orang yang mendalami perikemanusiaannya (HAMKA, 1983: 461), hukum yang membedakan di antara kebenaran dengan kesalahan, keadilan dengan keaniayaan (HAMKA, 1983, 71-72).

## SIMPULAN

Dari kajian tentang ayat-ayat hikmah yang terdapat dalam al-Qur'an, maka dapat disimpulkan beberapa strategi yang dapat digunakan dalam membina karakter *rabbani* pada peserta didik. *Pertama*, mengukuhkan kepribadian sejak usia dini, sebagaimana terdapat dalam surat Al-Maidah ayat 110, Yusuf 22, Maryam 12, dan Qashash 1. *Kedua*, memberikan nasehat dengan kata-kata bijaksana sesuai dengan materi, kondisi, dan kemampuan peserta didik sebagaimana terdapat dalam surat An-Nahl 125. *Ketiga*, mengasah dan mengasuh jiwa peserta didik untuk mampu menerapkan yang baik dan menghindari yang buruk, yang terdapat dalam surat al-Baqarah ayat 269 dan Ali Imran ayat 164. *Keempat*, menjadikan al-Qur'an dan Hadits sebagai pedoman hidup, yang terdapat dalam surat al-Baqarah 129, 151, 231, 251, Ali Imran 81, an-nisa 54, 113, al-Ahzab 34, az-Zukhruf 63, al-Qamar 5, al-Jumu'ah 2. *Kelima*, memiliki ilmu amaliyah dan beramal ilmiah, yang terdapat dalam surat Ali Imran 48, 79, al-Isra 39, asy-Syu'aara 83. *Keenam*, bersyukur kepada Allah, yang terdapat dalam surat Luqman 12. *Ketujuh*, menyelesaikan setiap masalah dengan bijaksana, yang terdapat dalam surat Shaad 20, al-Anbiya 74, 79, dan asy-Syu'aara 21.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdurrahman an-Nahlawi, *Prinsip-prinsip dan metode Pendidikan Islam: dalam Keluarga, di Sekolah, dan di Masyarakat*, Terj. Hery Noer Ali, Cet. II, (Bandung: Diponegoro, 1992).
- Adian Husaini, *Pendidikan Islam: Membentuk Manusia Berkarakter dan beradab*, Cet. I, (Jakarta: Cakrawala Publishing dan Adabi Press, 2012).
- Ahmad Mustafa al-Maragi, *Tafsir Al-Maragi*, Terj. K. Anshori Umar Stitanggal, dkk, Juz 19, 20 dan 21, (Semarang: Karya Toha putra semarang, 1999).
- Amirullah Syarbini, *Buku Pintar Pendidikan Karakter: Panduan Lengkap Mendidik Karakter Anak di Sekolah, Madrasah, dan Rumah*, Cet. I, (Jakarta: as@-Prima Pustaka, 2012).
- Ammi Nur Ba'its, *Mendidik Generasi Rabbani*, dalam Jurnal at-Tauhid, Ed. VII, Tahun 2016.**
- HAMKA, *Tafsir al-Azhar*, Juzu' I-II, (Jakarta: Pustaka Panjimas, 1983).
- Iskandarwassid dan Dadang Sunendar, *Strategi Pembelajaran Bahasa*, Cet. IV, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013).
- M. Hasbi Ash Siddiqie, *Tafsir al-Qur'anul Madjid an-Nuur*, (Semarang: Pustaka Putra, 2000).
- M. Quraisy Shihab, *Tafsir al-Misbab: Pesan, Kesan, dan Keserasian al-Qur'an*, Cet. VII, Jilid 2, (Tangerang: Lentera Hati, 2006).
- Mujibburahman, *Pendidikan Berbasis Syariat Islam di Aceh*, Ed. 1, Banda Aceh: Dinas Syariat Islam Aceh, 2011.
- Nogarsyah Moede Gayo, *Kamus Istilah Agama Islam (KLAI)*, Jakarta: PROGRES, 2004.
- Saptono, *Dimensi-dimensi Pendidikan Karakter: Wawasan, Strategi, dan Langkah Praktis*, Jakarta: Erlangga, 2011.
- Syeik Shafiyurrahman al-Mubarakfuri, *Shabih Tafsir Ibnu Katsir*, Terj. Abu Ihsan al-Atsari, Jil. 3, Jakarta : Pustaka Ibnu Katsir, 2000.
- Yusuf al-Qardhawi, *Madkhal li ma'rifah al-Islam: Sistem Pengetahuan Islam*, Jakarta: Restu Ilahi, 2004.

# **PENGARUH KOMUNIKASI *INTERPERSONAL* DAN SIKAP KREATIF MAHASISWA TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATA KULIAH AQIDAH AKHLAK DAN PEMBELAJARANNYA DI PROGRAM STUDI PGMI FITK UIN MALANG**

**Ahmad Sholeh**

Prodi PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

**Abstrak.** The element of interpersonal communication and student's creative attitude is very important in human life and the aspects that influence the achievement of success in the course of aqidah akhlak and learning. Therefore this study studied with a quantitative approach. The first result, interpersonal communication variables have contributed to the learning achievement aqidah akhlak and student learning significantly with level of  $p = 0.001$  and partially the contribution of 24.4%. Second, the creative attitude variables that have contributed to the achievement of learning achievement aqidah akhlak and student learning significantly with level of  $p = 0.018$  and partial analysis of contribution only 13.6%. And thirdly, the result of multiple regression analysis is obtained by determinant coefficient  $R^2 0,335$ ,  $p = 0,000$ . This means 33.5% variation of learning achievement variable aqidah akhlak and student learning is influenced by interpersonal communication and creative attitude together. While the rest is influenced by other variables besides the variables of interpersonal communication and student's creative attitude.

**Keywords:** *Komunikasi interpersonal, sikap kreatif, Aqidah akhlak PGMI*

## **PENDAHULUAN**

Kualitas sumber daya manusia sangat dibutuhkan oleh setiap negara baik untuk negara yang maju maupun yang sedang berkembang. Oleh karena itu agar dapat menciptakan sumber daya manusia yang baik dan berkualitas harus diawali dengan peningkatan terhadap kualitas pendidikan itu sendiri. Di sinilah juga kemudian di perguruan tinggi perlu adanya komitmen mahasiswa untuk mau mensukseskan peningkatan kualitas pendidikan tersebut.

Sehubungan dengan hal di atas, bahwa perlu adanya pendidikan bagi para mahasiswa akan pentingnya komunikasi interpersonal agar mereka dapat menyeimbangkan antara bersosialisasi di dunia nyata (kehidupan masyarakat) dengan dunia maya (media). Kemampuan menguasai komunikasi interpersonal ini sangat dibutuhkan oleh para mahasiswa agar supaya dalam proses interaksi social, mereka dapat bermakna dan dapat memahami tugas dan kewajiban mereka ketika menuntut ilmu di perguruan tinggi.

Secara kontekstual, komunikasi interpersonal yang perlu dilakukan oleh para mahasiswa di perguruan tinggi dapatlah digambarkan sebagai suatu komunikasi antara dua individu atau sedikit individu, yang mana individu-individu tersebut secara fisik saling berinteraksi, saling memberikan umpan balik, dan menggunakan indera sebagai sensor untuk mengenali partner komunikasi. Dan selanjutnya komunikasi interepersonal yang bersifat factual

yang perlu dilakukan oleh para mahasiswa di perdosenan tinggi haruslah mendasarkan pada fakta empiris. Komunikasi interpersonal ini diistilahkan sebagai komunikasi yang terjadi antara beberapa individu yang saling kenal satu sama lainnya dalam periode waktu tertentu. Komunikasi interpersonal yang dilakukan oleh mahasiswa dianggap efektif, jika orang lain memahami pesan anda dengan benar, dan memberikan respon sesuai dengan yang anda inginkan. Dengan Komunikasi interpersonal yang efektif ini, akan membantu para mahasiswa mengantarkan kepada tercapainya tujuan tertentu. Apapun kedudukan para mahasiswa, keterampilan berkomunikasi secara efektif merupakan modal penting bagi sebuah keberhasilan.

Tujuan komunikasi tidak akan tercapai apabila suatu komunikasi tidak berjalan secara efektif. Efektivitas komunikasi interpersonal tercapai, bila komunikasi menginterpretasikan pesan yang diterima mempunyai makna yang sama dengan maksud pesan yang disampaikan oleh komunikatornya (Supratiknya, 1995 dalam Gunawati, dkk, 2006). Kumar (2002, dalam Wiryanto 2004) mengungkapkan ciri-ciri efektifitas komunikasi interpersonal, yaitu: keterbukaan, empati, dukungan, rasa positif dan kesetaraan. Komunikasi yang baik akan membuat arti tentang pentingnya hubungan individual dan juga akan menunjang akan keberhasilan studinya.

Selain aspek komunikasi interpersonal, aspek lain yang perlu mendapat perhatian adalah masalah sikap kreatif mahasiswa. Hal ini juga akan mempengaruhi terhadap prestasi keberhasilan mahasiswa terhadap Mata Diklat. Begitu pentingnya sikap kreatif dalam proses pembelajaran, Splitter (Liliasari, 2001) menjelaskan bahwa sikap kreatif dapat mempersiapkan mahasiswa berfikir dalam berbagai disiplin ilmu, menuju pemenuhan akan kebutuhan intelektualnya dan mengembangkannya sebagai individu berpotensi. Lebih lanjut dijelaskan oleh Ciputra (2007) bahwa pendidikan dan pembelajaran di negeri ini, harus mengajarkan ilmu kehidupan berupa kreatifitas. Sebab, untuk hidup dan berhasil serta berprestasi orang/mahasiswa harus kreatif.

Dalam pidato pengukuhanannya Guilford menyatakan keluhan terhadap lulusan pendidikan tinggi saat itu, yang dirasakan tidak kreatif. Getzels dan Jackson (Dienaryati, 2012) membuktikan bahwa kreatifitas dan intelegensi memiliki kekuatan yang sama dalam menentukan prestasi akademis seseorang. Olso mengemukakan bahwa kreatifitas merupakan alat ampuh yang sederhana yang merupakan milik manusia. Sedangkan Taylor menyebutkan bahwa kreativitas merupakan kualitas manusia yang lebih dari kualitas lainnya dan sangat penting dalam membentuk masa depan manusia (Dienaryati, 2012).

Aspek lain yang perlu mendapat perhatian berkaitan dengan komunikasi interpersonal dan sikap kreatif mahasiswa adalah karakteristik mata kuliah yang dipelajari. Setiap mata kuliah memiliki sifat maupun ciri khusus yang berbeda dengan mata kuliah lainnya. Mata kuliah aqidah akhlak dan pembelajarannya dan komponen-komponennya merupakan salah satu mata kuliah yang didalamnya mengidentifikasi kompetensi yang dibutuhkan untuk memahami dan menginternalisasi konsep aqidah dalam islam dan akhlak baik berhubungan dengan Allah SWT, sesama manusia dan alam lingkungannya.

Keberhasilan proses pembelajaran mata kuliah aqidahakhlak dan pembelajarannya dan komponen-komponennya dapat dilihat seberapa besar prestasi belajar yang diraih oleh mahasiswa. Prestasi belajar yang dicapai oleh mahamahasiswa dapat dipengaruhi oleh beberapa factor diantaranya factor komunikasi interpersonal dan sikap kreatif mahasiswa.

## LANDASAN TEORI DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

### a. Pembahasan Tentang Komunikasi Interpersonal

#### *Pengertian Komunikasi Interpersonal*

Komunikasi *interpersonal* didefinisikan oleh Joseph A. Devito dalam bukunya “*The Interpersonal Communication Book*”.( devito. 1889:4 ) sebagai: “proses pengiriman dan penerimaan pesan-pesan antara dua orang atau diantara sekelompok kecil orang-orang, dengan beberapa efek dan beberapa umpan balik secara seketika”(the process of sending and receiving messages between two persons, or among a small group of person, with some effect and some immediate feedback). Jadi, Komunikasi merupakan proses pemindahan informasi dan pengertian antara dua orang atau lebih, dimana masing-masing berusaha untuk memberikan arti pada pesan-pesan simbolik yang dikirim melalui suatu media yang menimbulkan umpan balik.

Komunikasi interpersonal pada hakikatnya merupakan salah satu bentuk dari komunikasi pribadi. Jadi komunikasi interpersonal adalah komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal maupun nonverbal. Komunikasi interpersonal sangat potensial untuk menjalankan fungsi instrumental sebagai alat untuk mempengaruhi atau membujuk orang lain, karena kita dapat menggunakan kelima alat indera kita untuk mempertinggi daya bujuk pesan yang kita komunikasikan kepada komunikan kita. Sebagai komunikasi yang paling lengkap dan paling sempurna, komunikasi interpersonal berperan penting hingga kapanpun, selama manusia masih mempunyai emosi.

#### *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Komunikasi Interpersonal*

Sistem komunikasi interpersonal dijelaskan dalam buku Psikologi Komunikasi (Jalaluddin Rahmat) diutliskan bahwa dalam sistem komunikasi interpersonal ada hal-hal penting tentang:

#### 1) Persepsi Interpersonal

Persepsi adalah suatu proses pengenalan atau identifikasi sesuatu dengan menggunakan panca indera (Drever dalam Sasanti, 2003). Kesan yang diterima individu sangat tergantung pada seluruh pengalaman yang telah diperoleh melalui proses berpikir dan belajar, serta dipengaruhi oleh faktor yang berasal dari dalam diri individu. Sabri (1993) mendefinisikan persepsi sebagai aktivitas yang memungkinkan manusia mengendalikan rangsangan-rangsangan yang sampai kepadanya melalui alat inderanya, menjadikannya kemampuan itulah dimungkinkan individu mengenali milieu (lingkungan pergaulan) hidupnya.

#### 2) Konsep Diri

Menurut Burns (1993:vi) konsep diri adalah suatu gambaran campuran dari apa yang kita pikirkan orang-orang lain berpendapat, mengenai diri kita, dan seperti apa diri kita yang kita inginkan. Konsep diri adalah pandangan individu mengenai siapa diri individu, dan itu bisa diperoleh lewat informasi yang diberikan lewat informasi yang diberikan orang lain pada diri individu (Mulyana, 2000:7).

3) Atraksi Interpersonal

Atraksi interpersonal adalah kesukaan pada orang lain, sikap positif dan daya tarik seseorang. Adanya daya tarik ini membentuk rasa suka. Rasa suka pada seseorang umumnya membuat orang yang kita sukai menjadi signifikan bagi kita.

4) Hubungan Interpersonal.

Komunikasi efektif ditandai dengan hubungan interpersonal yang baik. Kegagalan komunikasi sekunder terjadi, isi pesan dipahami, tetapi *hubungan dengan komunikan rusak*. Anita Taylor mengatakan *Komunikasi interpersonal yang efektif meliputi banyak unsur, tetapi hubungan interpersonal barangkali yang paling penting*.

*Efektivitas Komunikasi Interpersonal*

Efektivitas Komunikasi Interpersonal dimulai dengan lima kualitas umum yang dipertimbangkan yaitu keterbukaan (*openness*), empati (*empathy*), sikap mendukung (*supportiveness*), sikap positif (*positiveness*), dan kesetaraan (*equality*). (Devito, 1997, p.259-264).

**b. Pembahasan Tentang Sikap Kreatif**

Hornby (Ramdhani, 2008) mendefinisikan sikap adalah cara menempatkan atau membawa diri, atau cara merasakan, jalan pikiran, dan perilaku. *Free online dictionary* ([www.thefreedictionary.com](http://www.thefreedictionary.com)) mencantumkan sikap adalah kondisi mental yang kompleks yang melibatkan keyakinan dan perasaan, serta disposisi untuk bertindak dengan cara tertentu. Pendapat tersebut semakin diperkaya oleh Allport (Ramdhani, 2008) bahwa sikap adalah kondisi mental dan neural yang diperoleh dari pengalaman, yang mengarahkan dan secara dinamis mempengaruhi respon-respon individu terhadap semua objek dan situasi yang terkait. Sikap diperoleh dan dirubah melalui hasil belajar seseorang dengan lingkungannya, yaitu dimulai semenjak ia lahir sampai proses kehidupan berjalan.

Menurut Jamridafrizal (2002) faktor-faktor yang mempengaruhi terbentuknya sikap adalah:

1. Faktor internal, yaitu faktor-faktor yang terdapat dalam diri orang yang bersangkutan, seperti selektivitas, yaitu memilih rangsang-rangsang mana yang akan didekati dan mana yang harus dijauhi. Pilihan ini ditentukan oleh motif-motif dan kecenderungan-kecenderungan dalam diri seseorang. Karena harus memilih inilah kemudian orang menyusun sikap positif terhadap suatu hal dan membentuk sikap negatif terhadap hal lainnya.
2. Faktor eksternal, yaitu faktor yang berada di luar individu, yaitu:
  - a. Sifat objek yang dijadikan sifat

- b. Kewibawaan orang yang mengemukakan suatu sikap
- c. Sifat orang-orang atau kelompok yang mendukung sikap tersebut
- d. Media komunikasi yang digunakan dalam menyampaikan sikap
- e. Situasi pada saat sikap itu dibentuk

Dari pembahasan mengenai sikap dapat diketahui tentang pembentukan sikap, aspek-aspek yang terkandung dalam sikap, dan faktor-faktor yang mempengaruhi sikap. Dengan demikian maka sikap kreatif tidak terlepas dari ketiga hal tersebut. Selanjutnya dapat dikemukakan bahwa karakteristik utama yang penting dari individu yang kreatifitasnya tinggi adalah sikap kreatifnya. Dalam perspektif Islam, kreatif dapat diartikan sebagai kesadaran keimanan seseorang, untuk menggunakan keseluruhan daya dan kemampuan diri yang dimiliki sebagai wujud syukur akan nikmat Allah, guna menghasilkan sesuatu yang terbaik dan bermanfaat bagi kehidupan sebagai wujud pengabdian yang tulus kehadirat Allah AWT. Hai orang-orang yang beriman, bertakwalah kepada Allah sebenar-benar takwa kepada-Nya; dan janganlah sekali-kali kamu mati melainkan dalam keadaan beragama Islam.(Q.S. Ali 'imran [3];102)

Sikap kreatif juga dipengaruhi oleh sifat-sifat yang ada dalam kepribadian seseorang, yang secara bersama-sama berpengaruh terhadap individu untuk berpikir mandiri, fleksibel, dan imajinatif. Berbagai ciri orang yang memiliki sikap kreatif dikemukakan oleh Munandar (2004) antara lain sikap bersedia menghargai keunikan pribadi dan potensi setiap individu dan tidak perlu selalu menuntut dilakukannya hal-hal yang sama. Pada waktu tertentu individu diberi kebebasan untuk melakukan atau membuat sesuatu sesuai dengan apa yang disenangi.

Sikap kreatif dalam penelitian yang dilakukan Munandar (1977) diukur dari 9 faktor yang banyak menentukan perilaku kreatif, yaitu: 1) Keterbukaan terhadap pengalaman baru dan luar biasa, 2) Fleksibel dalam berpikir, 3) Kebebasan dalam berpikir, 4) Kebebasan berekspresi, 5) Menghargai fantasi, 6) Minat terhadap aktivitas kreatif, 7) Kepercayaan pada gagasan sendiri, 8) Kebebasan dalam penilaian, 9). Keterlibatan dalam tugas.

### **c. Prestasi Keberhasilan Belajar**

Terdapat beberapa definisi prestasi menurut para ahli antara lain sebagai berikut: Pertama, Qohar, dalam Djamarah menyatakan "prestasi adalah apa yang telah diciptakan hasil pekerjaan yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan". Sementara Harahap dan kawan-kawan memberikan batasan, bahwa prestasi adalah penilaian pendidikan tentang perkembangan dan kemajuan murid yang berkenaan penguasaan bahan mahamahasiswaan yang disajikan kepada mereka serta nilai-nilai yang terdapat dalam kurikulum. Kedua, Djamarah berpendapat: "prestasi adalah hasil yang dicapai dari suatu kegiatan" (Djamarah; 1994:21). Dari pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa prestasi belajar adalah suatu hasil akhir yang dicapai oleh mahasiswa selama mengikuti proses belajar mengajar sehingga merubah tingkah laku. Hasil belajar tiap anak tentulah tidak sama antara yang satu



dengan yang lainnya, ada yang tinggi, sedang dan ada yang rendah. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, yang pada garis besarnya dapat datang dari dalam dan dari luar diri mahasiswa yang sedang belajar. Dan prestasi belajar yang dicapai antara yang satu dengan yang lainnya tentu tidak sama, karena kemampuan dan kesempatan setiap orang adalah berbeda.

## METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian survey yang bersifat *Ex Post Facto*. Karena akan meliwati peristiwa-peristiwa yang telah terjadi dan merunutnya ke belakang untuk menemukan factor-faktor yang mendahuluinya atau menentukan sebab-sebab yang mungkin dapat menjelaskan peristiwa-peristiwa yang akan diteliti (sugiono, 1997:3). Dalam hal ini peneliti tidak perlu memanipulasi variable-variabel yang ada, karena variable-variabel tersebut telah ada dalam setting yang natural. Dengan demikian peneliti akan mencoba menentukan hubungan dan pengaruh yang terjadi diantara variable-variabel yang ada. Penelitian ini mengkaji perlakuan variable bebas (X) yang telah terjadi sebelumnya, peneliti tidak mengkontrol variable bebas sebab peneliti tidak memberikan perlakuan apapun. Melalui penelitian ini dilakukan penelaahan terhadap keadaan yang sedang ada pada diri subjek. Populasi penelitian ini adalah para mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Kedosenan yang sedang menempuh mata kuliah aqidah akhlak dan pembelajarannya di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang khususnya pada program studi PGMI. Sedangkan teknik pengambilan sample di penelitian ini seperti yang dianjurkan Arikunto bahwa, apabila jumlah subyek kurang dari 100 orang lebih baik jumlah tersebut diambil semua, sehingga penelitiannya menjadi penelitian populasi, selanjutnya apabila jumlah subyek besar atau lebih dari 100 orang maka dapat diambil antara 10%-15% atau 20%-25% atau lebih. (Suharsimi Arikunto, 1998:120)

Berdasarkan pendapat di atas, maka pengambilan sample pada penelitian ini, peneliti mengambil jumlah 33% dari jumlah populasi. Sample diambil dengan menggunakan metode random sampling dengan cara undian. Karena populasi penelitian ini adalah sebanyak 124 mahasiswa untuk angkatan 2013 maka sample yang menajadi responden pada saat pengambilan data 40,92 atau dibulatkan menjadi 41 mahasiswa. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan; instrument angket, observasi dan dokumentasi. Angket yang akan diisi oleh responden yang menjadi sampel penelitian berupa angket tertutup dengan menggunakan model skala *Likert*. Adapun untuk angket komunikasi Interpersonal menggunakan Guttman dengan pilihan Ya dan Tidak. Instrumen mengenai komunikasi *Interpersonal* ini dikembangkan berdasarkan pendapatnya Devito (1997). Sedangkan data berkenaan dengan variable prestasi keberhasilan mahasiswa pada mata kuliah Aqidah Akhlak dan pembelajarannya diperoleh melalui hasil prestasi belajar mahasiswa.

## PEMBAHASAN

### A. Kontribusi Komunikasi *Interpersonal* terhadap Prestasi Keberhasilan Belajar Aqidah Akhlak dan Pembelajarannya.

Komunikasi *interpersonal* (antarpribadi) yang dilakukan mahasiswa adalah pada saat dia berinteraksi dengan temannya, baik di kost-kosat-an maupun di tempat lainnya seperti di kampus dll. Komunikasi *interpersonal* menunjuk kepada komunikasi dengan orang lain. Komunikasi jenis ini dibagi lagi menjadi komunikasi diadik, komunikasi publik, dan komunikasi kelompok-kecil.

Komunikasi antarpribadi juga menuntut adanya tindakan saling memberi dan menerima diantara pelaku yang terlibat dalam komunikasi. Komunikasi *interpersonal* merupakan subyek dari beberapa disiplin dalam bidang psikologi, terutama analisis transaksional. Komunikasi ini dapat dihalangi oleh gangguan komunikasi atau oleh kesombongan, sifat malu, dll.

Dari hasil penelitian di dapat bahwa jenis Berdasarkan hasil perhitungan analisis regresi dengan program SPSS for Windows dapat diperoleh bahwa variable komunikasi interpersonal mempunyai kontribusi terhadap prestasi belajar para mahasiswa ketika belajar mata kuliah aqidah akhlak dan pembelajarannya secara signifikan. Ini di buktikan dengan hasil analisis SPSS for windows dengan taraf signifikansi sebesar  $p = 0.001$  dan secara parsial kontribusinya sebesar 24,4%.

Hasil di atas membuktikan bahwa melalui komunikasi interpersonal itu dapat meningkatkan prestasi belajar para mahasiswa ketika belajar mata kuliah aqidah akhlak dan pembelajarannya. Oleh karena itulah dianjurkan kepada setiap pendidik/dosen untuk selalu mengawali setiap pembelajaran dengan membangkitkan komunikasi interpersonal para mahasiswa agar supaya dapat memaksimalkan hasil belajar mahasiswadi perguruan tinggi.

Hasil penelitian ini sesuai apa yang dikatakan Mulyana (2000: 73) yang menjelaskan bahwa keberhasilan komunikasi interpersonal sesungguhnya menjadi tanggungjawab para peserta komunikasi. Kedekatan hubungan pihak-pihak yang berkomunikasi akan tercermin pada jenis-jenis pesan atau respon non-verbal mereka, seperti sentuhan, tatapan mata yang ekspresif, dan jarak fisik yang sangat dekat. Meskipun setiap orang dalam komunikasi interpersonal bebas mengubah topik pembicaraan, kenyataannya bisa saja komunikasi tersebut didominasi oleh seseorang atau satu pihak. Kesemua indra adalah potensial sebagai alat sensasi dalam komunikasi interpersonal meskipun nampak bahwa pendengaran, penglihatan menjadi primer. Komunikasi interpersonal akan selalu berperan penting sampai kapanpun selama manusia masih memiliki emosi.

### B. Kontribusi Sikap Kreatif terhadap Prestasi Belajar Aqidah Akhlaq dan Pembelajarannya

Perbedaan antara orang yang sukses dengan orang yang gagal letaknya di bidang rohani. Apa yang biasa orang pikirkan, oleh seseorang menentukan apa yang akan dicapainya. Ini berlaku di lapangan pendidikan maupun

lapangan-lapangan lain. Jika seseorang dapat berpikir dengan cerdas dan kreatif, maka orang tersebut akan mendapat hasil-hasil tertentu. Jika pikiran-pikirannya tidak menentu dan tidak diarahkan kepada suatu tujuan tertentu, maka hasilnya pun akan mengecewakan. Bandingkanlah kalau ada dua orang Wirausaha. Yang satu sibuk dan gelisah, namun tidak menghasilkan sesuatu yang penting. Hal ini karena pikiran-pikiran dan gagasan-gagasannya tidak dipersiapkan dan tidak dipikirkan dengan serius. Yang lain melaksanakan pekerjaannya sehari-hari dengan tenang dan tertib, memperhatikan setiap bagian, menjatuhkan keputusan dengan tepat, maka setiap hari akan dapat hasil yang baik.

Banyak yang dapat dilakukan di lingkungan, terutama keluarga dan sekolah/universitas untuk mengembangkan kreativitas mahasiswa, khususnya mahasiswa berbakat agar kreativitas dapat membawa keberbakatannya untuk berfungsi optimal sehingga dapat menciptakan berbagai terobosan untuk meningkatkan kualitas hidup manusia. Pertama-tama perlu disadari beberapa hal yang dapat menjadi penghambat kreativitas. Amabile (dalam Munandar, 1999) menyebutkan ada empat hal yang mematikan kreativitas yaitu evaluasi, hadiah, persaingan (kompetensi), dan lingkungan yang membetasi. Sejalan uraian di atas hasil penelitian ini menyatakan bahwa sikap kreatif ikut menyumbang terhadap prestasi keberhasilan belajar aqidah akhlak dan pembelajarannya. Berdasarkan hasil perhitungan analisis regresi dengan program SPSS for Windows dapat diperoleh bahwa variable sikap kreatif mempunyai kontribusi terhadap prestasi belajar para mahasiswa ketika belajar mata kuliah aqidah akhlak dan pembelajarannya secara signifikan. Ini di buktikan dengan hasil analisis SPSS for windows dengan taraf signifikansi sebesar  $p = 0.018$  dan secara parsial kontribusinya sebesar 13,6%.

Oleh karena itu ada beberapa hal yang harus dilakukan oleh dosen untuk mengembangkan kreativitas mahasiswa adalah sebagai berikut : *Pertama*, Sehubungan dengan konsep *Pygmalion Effect* yaitu tanpa disadari seseorang berperilaku sebagaimana ia percaya orang lain mengharapkannya berperilaku. Bila dosen menunjukkan bahwa ia yakin dan ingin mahasiswanya kreatif, mahasiswa akan betul-betul kreatif. Artinya dosen harus optimis. *Kedua*, Penekanan pada konformitas dan penyeragaman akan menghambat potensi kreatif seseorang. Oleh karena itu penekanan yang berlebihan pada konformitas dan tradisi bisa mematikan kreativitas. Bukankah kreativitas menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda dari yang telah ada?. *Ketiga*, Kebosanan sangat menurunkan motivasi mahasiswa. Oleh karena itu kegiatan-kegiatan perlu selalu diupayakan agar menantang dan menarik, serta disajikan dalam berbagai macam kegiatan yang dapat mewakili kebutuhan dari berbagai gaya belajar. dan, *Keempat*, Agar kreativitas dapat tumbuh dan berguna bagi banyak orang, perlu pula diperhatikan pada pengembangan keberanian dan kepedulian. Keberanian dapat ditumbuhkan dengan cara membantu mahasiswa untuk menghadapi, mengambil pelajaran, dan mengatasi kegagalannya. Kegagalan hendaknya dipandang sebagai kesalahan dalam strategi ataupun usaha yang kurang, bukan karena kemampuan yang kurang. Yang penting dosen perlu menunjukkan toleransinya pada kegagalan. Setiap orang boleh saja melakukan kesalahan,

asalkan ia bisa belajar dari kesalahannya dan kesalahan itu membuatnya makin bijak.

### C. Kontribusi Komunikasi *Interpersonal* dan Sikap Kreatif bersama-sama Terhadap Prestasi Belajar Aqidah Akhlak dan Pembelajarannya

Keberartian komunikasi interpersonal dapat dipelajari dari kehidupan yang kita alami secara luas. Rasanya tidak mungkin hidup seseorang mencapai sukses tanpa ia berkomunikasi secara interpersonal dengan orang lain. Kemampuan dalam berkomunikasi interpersonal mengantarkan seseorang mencapai sukses. Ia diakui orang lain dan memberikan banyak manfaat bagi orang lain. Di sisi lain, seseorang bisa sukses karena adanya sikap kreatif dalam dirinya. Sesuatu dapat disebut kreatif bila memenuhi beberapa produk kreatif, yaitu baru, berbeda dari yang telah ada dalam arti lebih baik, dan berguna bagi orang banyak. Sesuatu itu tidak selalu berupa benda tetapi dapat pula berupa sistem, prosedur, atau untuk melakukan sesuatu. Orang yang disebut memiliki pribadi kreatif memiliki dua kelompok ciri khusus, yaitu bakat kreatif dan sikap kreatif. Bakat kreatif yang menentukan mutu dari produk kreatif yang diciptakannya, adalah kepekaan terhadap masalah, kelancaran, dan keluwesan dalam berfikir, elaborasi dan orisinalitas. Semakin tinggi kepekaan terhadap masalah, semakin besar peluangnya untuk dapat menemukan cara dalam mengatasi masalah tersebut.

Komunikasi Interpersonal dan sikap kreatif merupakan dua hal yang penting untuk membangun prestasi belajar aqidah akhlak dan pembelajarannya. Materi mata kuliah aqidah akhlak dan pembelajarannya ini yang diajarkan di perguruan tinggi diarahkan untuk membekali mahasiswa akan pengetahuan, ketrampilan dan sikap untuk bekal di kehidupannya di masyarakat nanti. Berdasarkan hasil perhitungan analisis regresi ganda dengan menggunakan SPSS for Windows di peroleh koefisien determinan  $R^2$  sebesar 0,335  $p = 0,000$ . Ini berarti 33,5 % variasi variable prestasi belajar aqidah akhlak dan pembelajarannya dipengaruhi oleh Komunikasi Interpersonal dan sikap kreatif secara bersama-sama. Sedangkan selebihnya dipengaruhi oleh variable lain selain variable komunikasi interpersonal dan sikap kreatif.

Dalam pandangan peneliti kemungkinan besar bahwa Komunikasi *Interpersonal* dan sikap kreatif yang hanya menyumbang 33,5 % akan prestasi belajar aqidah akhlak dan pembelajarannya, disebabkan adanya berbagai factor lain yang mempengaruhi. Di antaranya adalah faktor dari dalam (internal) dan faktor dari luar (eksternal). Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa, faktor ini antara lain: Pertama, Faktor Jasmaniah atau Fisiologis Kondisi jasmaniah atau fisiologis pada umumnya sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang. Uzer dan Lilis mengatakan bahwa termasuk dalam faktor jasmaniah yaitu panca indra yang tidak berfungsi sebagaimana mestinya, seperti mengalami sakit, cacat tubuh atau perkembangan yang tidak sempurna, berfungsinya kelenjar tubuh yang membawa kelainan tingkah laku. Kedua, Faktor Psikologis Meliputi: Inteljensi, bakat dan minat. Sedangkan

faktor ekstern adalah faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar yang sifatnya di luar diri siswa.

## SIMPULAN

Dari uraian yang ada dengan merujuk pada sumber data dan pembahasan, maka hasil penelitian ini dapat ditarik suatu kesimpulan dengan menjawab permasalahan focus dalam penelitian ini, yaitu :

Variable komunikasi interpersonal mempunyai kontribusi terhadap prestasi belajar aqidah akhlak dan pembelajaran mahasiswa secara signifikan. Ini di buktikan dengan hasil analisis SPSS for windows dengan taraf signifikansi sebesar  $p = 0.001$  dan secara parsial kontribusinya sebesar 24,4 % karena R Square menunjukkan angka 0,244. Ini berarti hipotesis nihilnya ditolak, dan hipotesis penelitian ini diterima.

Variable sikap kreatif itu mempunyai kontribusi terhadap prestasi keberhasilan belajar aqidah akhlak dan pembelajaran mahasiswa secara signifikan. Ini di buktikan dengan hasil analisis SPSS for windows dengan taraf signifikansi sebesar  $p = 0,018$  dan secara analisis parsial kontribusinya hanya 13,6 % karena R Square menunjukkan angka 0,136. Ini berarti hipotesis nihilnya ditolak, dan hipotesis penelitian ini diterima.

Berdasarkan hasil perhitungan analisis regresi ganda dengan menggunakan SPSS for Windows di peroleh koefisien determinan  $R^2$  sebesar 0,335,  $p = 0,000$ . Ini berarti 33,5 % variasi variable prestasi belajar aqidah akhlak dan pembelajaran mahasiswa dipengaruhi oleh komunikasi interpersonal dan sikap kreatif secara bersama-sama. Sedangkan selebihnya dipengaruhi oleh variable lain selain variable komunikasi interpersonal dan hasil belajar aqidah akhlak dan pembelajaran mahasiswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arief R. H., *Pengaruh Kepribadian, Sikap, dan Kepemimpinan terhadap Kinerja Kreatif dalam Organisasi (Studi pada Organisasi Kreatif di kota Semarang)*, skripsi UNDIP tidak terpublikasikan, 2010.
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian*, Bina Aksara, Jakarta. 1983.
- Awat, Napa J., *Metode Statistik dan Ekonometri*, Liberty, Yogyakarta, 1995.
- Barbara, et al. (2001). *The Canfield Learning Style Inventory: An Assesfulness in Accountiong Education Research*. Issues in Accounting Education Fall. No16. Agustus.
- Beebe,S.A & Beebe,S.J & Redmond, M.V. *Interpersonal Communication-Relating to Others*, (2nd ed). USA: Allyn and Bacon. 1999.
- Darsono, Max, *Belajar dan Pembelajaran*, Semarang, IKIP semarang Press. 2000.
- Depdiknas. *Kamus Besar Babasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. 2008.
- Devito, Joseph.A.. *Komunikasi Antar Manusia: Kuliah Dasar*, Edisi kelima, Diterjemahkan oleh Agus Maulana. Jakarta: Professional Books. 1997.
- Diennaryati, *Kaitan Inteligensi, Kreativitas dan Pengikatan Diriterhadap Tugas dengan Prestasi Belajar Mahasiswa Fak. Psikologi Universitas Negeri,*

<http://lontar.ui.ac.id/opac/themes/libri2/detail.jsp?id=83369&lokasi=lokal>, diakses 29 april 2012, jam 10.00.

- Dimiyati & Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran* Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2006.
- Djamarah, Syaiful Bahri, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta:Rieneka Cipta. 2002.
- Ebel, R.L., & Frisbie, D.A. *Essentials of educational measurement*. (4th. ed). New Jersey:Prentice Hall, inc. 1986.
- Effendy, Onong Uchjana. *Ilmu, Teori, dan Filsafat Komunikasi*. Bandung : PT. Citra Aditya Bakti
- Hamalik, Oemar, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: PT Bumi Aksara. 2008.
- Hamzah Uno, dkk. *Landasan Pembelajaran*. Gorontalo: Nurul Jannah. 2004.
- Itsna N. U., 2009, *Hubungan Komunikasi Interpersonal Remaja Dengan Perilaku Seksual Di Pondok Wabid Hasyim Yogyakarta*, Skripsi tidak dipublikasikan
- Mulyana, Deddy. *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 2000.
- Mulyana, Deddy. *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 2002.
- Nasution. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Cetakan ke-11. Jakarta: Bumi Aksara. 2008.
- Rakhmat, J. *Psikologi Komunikasi*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya. 2007.
- Rohani HM, dan Abu A. *Pengelolaan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta. 1999.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Bisnis*, Alfabeta, Jakarta. 1999.
- Suranto Aw. *Komunikasi Interpersonal*. Edisi Pertama: Graha Ilmu, Yogyakarta. 2011.
- Sutrisno Hadi, *Metodologi Riset*, Fakultas Psikologi UGM, Yogyakarta. 1986.
- Syaiful Bhari Djamarah. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Dosen*. Surabaya: Usaha Nasional. 1994.
- Tubbs, Stewart L.; Moss, Sylvia; Editor Mulyana, Deddy. *Human Communication: Konteks-Konteks Komunikasi*. Buku Kedua. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 1996.
- Utami Munandar, dkk, *Standarisasi Tes Kreatifitas Figural*, Jakarta, Fak. Psikologi UI, 1988.
- Utami Munandar, *Pengembangan kreatifitas Anak Berbakat*, Jakarta:Rineka Cipta, 2004.
- Widya P. Pontoh: 2013, *Peranan Komunikasi Interpersonal Dosen Dalam Meningkatkan Pengetahuan Anak (Studi Pada Dosen-Dosen Di Tk Santa Lucia Tuminting)*, Journal “Acta Diurna” Vol I.No.I.

# POLA KEBERAGAMAAN KAUM TUNA RUNGU WICARA DAN FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHINYA DI KUDUS

Sulthon

STAIN Kudus, Jawa Tengah

Sulthon52@gmail.com

**Abstract.** The purpose of this study is: 1) To know how religious patterns the deafness of the deaf in the kudas; 2) To know how the relation of religious patterns to the psychological impact of the deafness is experienced; 3) To know how the factors affecting religious patterns the deafness of the deaf in the kudas. This research includes the type of qualitative research with phenomenological approach with ethnography type. Sampling technique with criterion sampling and snowball sampling. Data collection using observation techniques, interviews and documentation. Data analysis used analytical descriptive analysis. The results showed that: 1) the religious patterns the deafness relate to various aspects and dimensions of diversity, namely the dimensions of faith, the practice of worship (religious ritual), morals, appreciation, and knowledge of religion). The deafness of the heavens in Kudus varies greatly depending on how far the knowledge and understanding of religions it has; 2) the religious patterns the deafness has a very significant influence on its psychological and social development. the religious patterns the deafness is good (strong) deaf as supported by his knowledge and understanding of religion which is also strong will have the impact of mild or not very heavy psychological development. Instead, deaf people whose knowledge and understanding of religion is less likely to have a major impact on severe psychological and social development. 3) the factors that affect the religious pattern of the deaf in the holy include: attitudes of self-acceptance, knowledge of religion owned, family attitudes and religious guidance, as well as attitudes of society to the deaf themselves.

**Keywords:** *Pola keberagaman, tuna rungu wicara*

## PENDAHULUAN

Tuna rungu adalah seseorang yang kehilangan seluruh atau sebagian daya pendengarannya sehingga tidak atau kurang mampu berkomunikasi secara verbal walaupun telah diberikan pertolongan dengan alat bantu dengar masih tetap memerlukan pelayanan pendidikan khusus (Direktorat Pendidikan Luar Biasa, 2004: 72). Orang yang mengalami ketunarunguan secara spesifik akan terjadi bias pemahaman, pengertian, konsep yang mereka miliki sebagai akibat dari kuranglempunya pembentukan konsep yang hanya mengandalkan sumber dari aspek pendengaran sehingga konsep tentang sesuatu yang masuk pada diri kaum tuna rungu menjadi abstrak termasuk konsep agama. Dalam beragama, kaum tuna rungu lebih banyak mengandalkan apa yang dia ketahui dan dipahami. Sehingga kaum tuna rungu lebih banyak kurang memahami ajaran agama, dan dalam beragama lebih mengandalkan hal-hal yang dapat dilihatnya. Seperti sholat, puasa, dan ibadah-ibadah yang lain yang bersifat fisik.

Keberagaman diartikan sebagai suatu aktivitas jasmani dan rohani manusia beragama dalam rangka merespon wahyu atau ajaran agama yang meliputi segenap aspek kehidupan manusia yang meliputi aspek ubudiyah,

sosial, psikologis (pikir, rasa, sikap, perilaku, pribadi), dan seterusnya secara totalitas dalam rangka mencapai pengabdian tertinggi atau menghambakan diri pada Sang *Khaliqnya*. Secara fitrah manusia akan selalu membutuhkan agama sebagai jalan menuju kesuciannya, sebagaimana firman Allah yang artinya sebagai berikut, “*Maka hadapkanlah wajahmu dengan lurus kepada Agama (Allah), tetaplal atas fitrah Allah yang telah menciptakan manusia menurut fitrah itu. Tidak ada perubahan pada fitrah Allah (itulah) agama yang lurus, tetapi kebanyakan manusia tidak mengetahu.*” (Qur’an QS Al-Rum, 30:30). Berkaitan dengan kebutuhan akan agama dalam hidup manusia, Nasruddin Razak menjelaskan manusia membutuhkan bimbingan dan petunjuk yang benar yang bernilai mutlak untuk kebahagiaan di dunia dan setelahnya (mati), dan untuk itu Allah memberikan suatu agama sebagaimana wahyu Allah (Nasruddin Razak, 1973: 11).

Secara teoritis keberagamaan seseorang sebenarnya dipengaruhi oleh persepsinya terhadap suatu agama yang diyakininya, persepsi terhadap agama yang keliru akan berdampak pada perilaku beragama yang keliru pula. Dengan demikian keberagamaan menempati posisi penting dalam masalah perilaku dan kepribadian agama. Agama diyakini sebagai suatu kekuatan yang dapat menginternalisasi menjadi kebudayaan pemeluknya, artinya sebagai suatu keseluruhan pengetahuan yang dimiliki manusia sebagai makhluk sosial yang isinya adalah perangkat-perangkat model pengetahuan yang secara kolektif dapat digunakan untuk menginterpretasi lingkungan yang dihadapi serta mendorong dan menciptakan tindakan-tindakan yang diperlukan (Suparlan, 2004: 23). Keberagamaan kaum tuna rungu memiliki pola yang spesifik karena pengetahuan dan pemahaman tentang ajaran agama lebih bersifat kongkrit. Mereka tidak bisa menghayati hal yang bersifat abstrak seperti apa itu iman, ihsan, surga, neraka, dan sebagainya karena tidak memiliki penguasaan bahasa yang cukup. Dengan demikian hal-hal yang menyangkut kegiatan beragama secara badaniyah seperti sholat, wudlu, haji, dan seterusnya kurang dipahami bagi mereka namun dapat dilaksanakannya. Setidaknya perbedaan dalam pemahaman agama pastinya akan memiliki pola-pola yang berbeda.

Jika keberagamaan itu dipengaruhi oleh pengetahuan, penghayatan, kesadaran dan pengamalan agama, maka kaum tuna rungu itu tidak akan mampu mengetahui apa itu agama, bagaimana menghayati karena miskin bahasa, bagaimana penyesadarannya karena kesadaran itu dimulai dari adanya pengetahuan yang jelas dan penghayatan yang sempurna serta pengamalan agama. Model keberagamaan seseorang secara ideal akan mempengaruhi sikap dan perilakunya dalam hidup dan kehidupannya. Artinya bahwa semakin baik kehidupan beragama yang dilakukan, maka akan semakin mendekati norma agama dari perilaku yang ditampilkan sebagai aktualisasi diri kehidupan beragamanya. Dalam wujud aktualisasi diri seseorang beragama akan menampilkan diri mereka dengan eksplorasi diri, introspeksi, interaksi dan perenungan diri sesuai dengan pengetahuan dan pengamalan ajaran agamanya.

Banyaknya persoalan yang terjadi pada kaum tuna rungu dalam beragama, maka alasan dilaksanakan penelitian ini adalah: 1) kaum tuna rungu memiliki mental atau akal yang normal sehingga wajib menjalankan agama



sesuai ajaran agamanya, sedangkan dengan ketuna rungan yang dialami mereka menjadi sulit memahami dan mengerti ajaran agamanya; 2) kaum tuna rungu dalam menjalankan sholat seperti apa, karena mereka sangat sulit menghafal surat fatihah, tahiyat, dan lain-lain yang rukun-rukun dalam sholat. Dengan demikian penting diteliti tentang *"Pola Keberagaman Kaum Tuna Rungu dan Faktor yang Mempengaruhinya di Kabupaten Kudus"*. Adapun permasalahannya adalah sebagai berikut: 1) Bagaimana pola keberagaman kaum tuna rungu di Kab. Kudus?; 2) Bagaimana dampak psikologis kaum tuna rungu di Kab. Kudus terkait pola keberagamannya?; 3) apa saja faktor yang mempengaruhi kaum tuna rungu dalam keberagamannya?.

Tujuan penelitian ini adalah: 1) untuk mengetahui bagaimana pola keberagaman kaum tuna rungu di Kota Kudus; 2) Untuk mengetahui bagaimana hubungan pola keberagaman dengan dampak psikologis ketunarunguan yang dialami; 3) Untuk mengetahui bagaimana faktor-faktor yang mempengaruhi pola keberagaman kaum tuna rungu.

## PEMBAHASAN

### 1. Pola Keberagaman Kaum Tuna Rungu di Kudus

Hasil wawancara dengan informan tuna rungu didapatkan bahwa pola keberagaman kaum tuna rungu sangat dipengaruhi oleh pengetahuan dan pemahaman agama, lingkungan keluarga, dan masyarakat dimana mereka tinggal, lingkungan keluarga yang memberikan dorongan dan menerima tuna rungu sebagai bagian dari warganya, kondisi dan situasi di atas akan membentuk tuna rungu merasa nyaman dan aman sehingga akan meningkatkan rasa kemandirian dan kemampuannya serta mendorong rasa percaya dirinya. Dengan rasa percaya diri yang kuat akan meningkatkan kemampuan yang dimilikinya.

Pola keberagaman kaum tuna rungu sangat bervariasi tergantung kapan kecacatan itu terjadi, sejak lahir atau setelah dapat mendengar, itu semua akan berpengaruh terhadap pola keberagaman tuna rungu, selain itu faktor lingkungan keluarga dan masyarakat. Lingkungan keluarga yang demokratis tidak membedakan tuna rungu dengan yang lain (normal) maka akan membentuk tuna rungu ini tidak banyak mengalami berbagai problem sehingga akan cepat menyesuaikan dirinya dengan keadaan yang biasa. Dan juga tergantung dari pengetahuan dan pemahamannya terhadap agama. Bila tuna rungu memiliki pengetahuan agama dan pemahaman agamanya baik, maka akan berdampak pada pola keberagaman juga baik.

*"Saya tidak tahu secara mendalam tentang agama Islam hanya saya tahu salat, puasa, zakat, dan saya bisa belajar tentang agama Islam lewat paman kebetulan guru ngaji, saya juga melaksanakan salat puasa, dan ibadah lainnya namun kadang masih banyak yang kurang, saya masih kurang tahu banyak tentang agama saya terkait dengan kepasrahan, ketundukan dan sebagainya hanya yang aku tahu dalam agama tidak boleh menyalahkan Tuhan akibat kejadian yang ada pada saya."* (24, JD)

Hasil observasi dan wawancara dengan informan tuna rungu yang memiliki pengetahuan dan pemahaman agama secara baik menunjukkan pola keberagaman sebagai berikut :

*“Saya tuna rungu yang kebetulan guru di SDLB Sudah hampir 20 tahun saya menjadi guru saya tidak banyak tahu tentang agama Islam saya sedikit tahu dan mengamalkannya, saya sejak kecil sudah dibimbing ngaji oleh orang tua saya,” (47, SL)*

Sedang tuna rungu yang memiliki pengetahuan dan pemahaman agama yang kurang akan menyebabkan pola keberagaman juga kurang baik.

*”Saya beragama Islam tapi saya tidak pernah salat tidak tahu bacaan salat tidak pernah berdo’a, tidak pernah melakukan ibadah tapi saya beragama Islam saya tidak tahu ajaran agama itu gimana bagaimana salat itu dan sebagainya . (30, DT)*

Keberagaman (perilaku beragama) menyangkut dimensi kepercayaan (iman), pengetahuan agama, praktek ibadah, pengamalan agama, dan penghayatan agama. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan Dajamaluddin Ancok dan Fuat Nashori Suroso (1995) yaitu, ”Perilaku beragama menyangkut sisi dan dimensi yang banyak yaitu dimensi keyakinan, dimensi peribadatan, dimensi penghayatan, dimensi pengalaman, dan dimensi pengetahuan agama (Djamiluddin Ancok dkk, 1995: 76). Kelima dimensi di atas menjadi faktor pendorong dan pemicu seseorang beragama dalam berperilaku sesuai dengan agamanya. Dimensi keyakinan atau kepercayaan mendorong manusia untuk mempercayai dan meyakini apa yang menjadi ajaran dalam Islam (bertauhid). Manusia akan selalu mengesakan Tuhanya, tiada yang bersekutu baginya. Dialah Yang Maha Kuasa, yang harus disembah dan memiliki otoritas tertinggi. Dimensi peribadatan merupakan dimensi yang berkaitan dengan aktivitas batiniah manusia beragama (pemujaan). Seseorang yang beragama sebagai wujud dari kepasrahannya pada Sang Kholiq, maka seseorang akan melakukan penyembahan secara totalitas, hanya kepada Allah mereka akan kembali. Hal yang dilakuakn semata-mata untuk menunjukkan komitmen terhadap agama yang dianutnya.

Dimensi penghayatan berhubungan dengan pengharapan-pengharapan tertentu. Dimensi penghayatan berkaitan dengan pengalaman keagamaan seseorang, persepsi, sensasi, yang dialami secara pribadi oleh seseorang beragama. Dalam perilaku beragama yang diwujudkan dalam penyembahan dan kepasrahan secara kejiwaan seseorang tersebut akan mendapatkan hubungan batiniah yang dekat. Mereka akan merasa damai, dan tenang manakala sedang melakukan beribadah dan seterusnya. Dimensi Pengamalan atau konsekuensi, Dimensi pengamalan menjadi bagian dari konsekuensi beragama. Dalam agama tentunya terdapat aturan-aturan yang harus dipedomani, terdapat perintah untuk dijalankan dan ada larangan yang harus ditinggalkan serta adanya harapan-harapan sebagai imbalan bagi umatnya yang taat pada ajaran agama dan seterusnya. Semua ajaran tadi harus diamalkan oleh pemeluknya sebagai konsekuensi beragama. Terakhir dimensi pengetahuan agama. Seseorang beragama harus memiliki pengetahuan agama atau memiliki ilmunya agar dapat melakukan aktivitas beragama sesuai dengan aturan yang disyariatkan.

Berkaitan dengan keberagaman, anak tuna rungu juga mengalami variasi yang berbeda. Bagi tuna rungu yang memiliki sikap menerima

kecacatannya, maka mereka akan memiliki sikap yang baik terhadap agamanya dan mau melaksanakan perintah dan meninggalkan larangan secara sadar dan bertanggungjawab. Dengan demikian tuna rungu yang tergolong ini memiliki perilaku beragama secara baik. Sedang bagi tuna rungu yang bersikap menolak dan belum bisa menerima kenyataan, maka mereka cenderung tidak mau atau acuh tak acuh terhadap agamanya, mereka cenderung tidak mau melaksanakan perintah agama, sedang yang tengah-tengah yaitu antara menerima dan menolak, maka dalam merespon ajaran agama juga tidak begitu baik tapi masih mau melaksanakan perintah agama walaupun tidak penuh atau sempurna.

Disamping sikap penolakan dan penerimaan kaum tuna rungu terhadap kecacatannya, faktor orang tua atau masyarakat terhadap kaum tuna rungu juga dominan mempengaruhi. Lingkungan keluarga yang memperlakukan anaknya yang tuna rungu secara wajar, tidak membedakan dengan anaknya yang lain (normal), maka anak tuna rungu akan merasa dirinya tidak dibedakan atau dikucilka sehingga tekanan jiwanya akibat kecacatannya tidak begitu berarti artinya kaum tuna rungu dalam kondisi ini akan berkembang secara normal (biasa). Sedang bagi kaum tuna rungu yang terdapat persoalan dalam lingkungan baik lingkungan keluarga maupun lingkungan masyarakat tentang keberadaannya (masyarakat menolaknya) maka kaum tuna rungu ini akan mengalami dampak psikologis yang berat. Mereka banyak mengalami tekanan-tekanan yang berat sehingga akan berpengaruh terhadap perkembangannya dikemudian hari.

Polarisasi sikap dan perilaku dari lingkungan masyarakat maupun dari lingkungan keluarga terhadap kaum tuna rungu secara sistemik akan mempengaruhi sikap dan perilaku kaum tuna rungu. Pengaruh inilah yang akan mempengaruhi terhadap pola-pola dan atau keragaman kaum tuna rungu terhadap keberagamaannya. Masyarakat yang agamis dan atau lingkungan keluarga yang agamis juga akan berbeda dengan lingkungan masyarakat atau keluarga yang biasa dalam keagamaan pengaruhnya terhadap kaum tuna rungu sebagaimana data berikut:

*“Kalan saat masih kecil saya sering diajak ke masjid sama ayahku dan sampai sekarang saya oleh orang tuaku dianjurkan harus selalu belajar mengaji dengan siapa saja agar wawasan tentang agamanya bertambah dan Alhamdulillah sekarang saya sedikit sudah tahu tentang agama. (ST, 15)*

Lingkungan keluarga yang agamis akan berpengaruh terhadap keberagaman kaum tuna rungu juga lebih agamis sedang lingkungan keluarga yang kurang agamis akan berdampak pada keberagaman kaum tuna rungu juga kurang agamis. Dan seterusnya. Lingkungan keluarga yang agamis cenderung mereka dapat menerima warganya yang cacat dibanding dengan lingkungan keluarga yang kurang agamis, karena pemahaman terhadap agama yang kuat sebagaimana yang terjadi dalam lingkungan keluarga yang agamis akan memiliki sandaran yang kuat terhadap Tuhan tentang semua yang terjadi dalam hidupnya termasuk memiliki keluarga yang cacat tadi, keadaan yang demikian inilah yang mendorong sikap dan perilakunya menjadi lebih baik dalam menerima anak tuna rungu. Sedang sebaliknya dalam diri seseorang yang kurang terhadap kesadaran dirinya akibat kurangnya pemahaman tentang agamanya,

menyebabkan mudah terjadi goncangan atau kurang memiliki sandaran yang kuat pada kuasa Tuhan sehingga ketika terdapat warganya yang cacat, maka sulit menerimanya menganggap ini sebagai kutukan, ujian, dan sejenisnya. Hal ini berakibat timbulnya sikap yang kurang dapat menerima kecacatan yang diderita anaknya atau warga lainya yang cacat. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa keberagamaan orang tuna rungu cenderung tergantung pada sikapnya dari lingkungan keluarga dan masyarakat terhadap kecacatan yang dialaminya. Dan juga karena terbatasnya pemahaman dan pengalaman terhadap agama, maka ada kecenderungan keberagamaanya juga bersifat kurang baik.

## 2. Dampak Psikologis Kaum Tuna Rungu di Kudus

Hasil wawancara dan observasi dengan informan tuna rungu di Kudus menunjukkan bahwa ketunarunguan menyebabkan dampak psikologis yang bervariasi tergantung dari beberapa faktor, yaitu faktor kapan terjadinya ketunarunguan, sikap lingkungan (keluarga dan masyarakat), dan sikap diri terhadap kecacatan yang dialaminya.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan psikologis dan penyesuaian sosial tuna rungu. Adapun faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut:

### a. Sikap keluarga

Sikap terpenting bagi anak adalah sikap keluarga yaitu sikap orangtua tuna rungu, sikap orang tua menjadi dasar bagi perkembangan psikis anak. Baik yang menyangkut perkembangan emosi, sosial, atau kepribadian anak. Secara kodrati orang tua cenderung memiliki sikap kasih sayang, melindungi, memberi perlindungan memberi nasehat, dan berusaha melakukan yang terbaik bagi anaknya.

*"Alhamdulillah saya dari keluarga yang demokratis orang tua saya selalu mendorong agar saya lebih giat belajar beribadah dan berdo'a tidak boleh bermalas-malasan, karena semua yang kita inginkan tidak akan terwujud bila kita hanya berpangku tangan, kondisi yang ada pada saya yang sungguh-sungguh maka saya tidak pernah merasa minder, kurang percaya diri, rasa tidak puas dan sejenisnya tapi sebaliknya hal yang negatif pada saya justru tidak boleh dijadikan penyebab harus malas, merasa malu rendah diri dan sebagainya, adanya demikian ya sudah yang terpenting bagi kita harus berusaha lebih baik lagi dan berdo'a agar Tuhan mempermudah jalannya, ya... arena semua saya pasrahkan pada Tuhan yang penting ada usaha yang sungguh-sungguh". (ZL, 13),*

Secara umum sikap orang tua terhadap anaknya yang cacat ada tiga macam, *pertama*, sikap demokratis, yaitu sikap orang tua yang memperlakukan anaknya seperti anak yang lain, tidak membedakan karena dia cacat tetapi sebaliknya selalu menganggap sama, memberi kesempatan yang seluas-luasnya pada anaknya untuk mengembangkan segala potensinya, selalu membantu kesulitan-kesulitan yang dihadapi anaknya, *kedua*, sikap *over protection* (perlindungan yang berlebihan). Di satu sisi dengan kecacatan yang dialami anak terkadang orang tua merasa kasihan dan sebagainya sehingga selalu melindungi anaknya secara berlebihan, anak tidak boleh main sendiri karena takut terjadi apa-apa, tidak boleh mengerjakan kebutuhan sehari-hari karena merasa takut anaknya nanti tidak mampu dan seterusnya. *Ketiga*, sikap penolakan, sikap orang

tua yang ketiga ini kebalikan dari yang kedua. Sikap penolakan berarti orang tua tidak menginginkan kehadiran anaknya yang cacat sehingga berdampak pada sikap tidak menerima keadaan anaknya yang cacat, sikap ini biasa dalam bentuk menyembunyikan agar tidak dilihat orang lain atau mengasingkan dengan mengiriskan anak ke tempat-tempat panti yang jauh agar tidak bersama dengan keluarga. Efek dari anak yang dengan perilaku orang tua ini, tuna rungu akan menjadi murung, inferior, dan kurangnya percaya diri.

*“Saya merasa kurang dan sedikit tertekan, sejak kecil saya sudah tidak diperlakukan sering saya main sendiri jarang sekali aku diajak-ajak orang tuaku mungkin aku dianggap penghalang bagi kebahagiaan mereka aku anak membawa sial, yah, karena saya rasakan demikian setelah saya agak besar saya lalu dikirim ke panti rehabilitasi ini, saya kira orang-orang menganggap saya banyak kekurangan, memalukan akhirnya dengan kesendirianku membuat aku lebih nyaman, ya kalau mereka mau menerima aku ya aku akan berbaik sama mereka, nggak tabu yang aku tahu aku ini tuna rungu yang tak mungkin bisa berebut banyak seperti anak pada umumnya”.* (ZR, 24)

Hubungan antara anak dan ibu merupakan dasar bagi kehidupan kepribadian dan emosi kelak, terutama dalam awal perkembangan anak, semua anak memerlukan kasih sayang dan rasa aman serta diterima oleh lingkungannya. Ibu merupakan figur yang akan menggambarkan kasih sayang dan penerimaan lingkungan. Ibunya kasar dan lingkungan semuanya adalah kasar menurut dia, anak yang kurang mendapat kasih sayang kelak ia akan sulit memberikan dan menerima kasih sayang.

Sommers (1944) yang dikutip Tien Supartinah (1994) telah mengadakan penelitian tentang sikap orang tua terhadap anaknya yang tuna rungu, hasilnya sebagai berikut: 1) 8 orang tua jelas secara terbuka menolak, 2) 9 orang tua menolak anaknya secara teratur, 3) 13 orang tua memberi perlindungan yang berlebih-lebihan (*over protection*), 4) 4 orang tua menganggap sama dengan anak awas, 5) 9 orang tua lainnya menerima kecacatan dan berusaha memberikan hal yang terbaik bagi anaknya (Tien, 1995: 25).

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat dipahami bahwa pada prinsipnya sikap orang tua terhadap anaknya yang tuna rungu sangat bervariasi hal ini tergantung pada tingkat pendidikan orang tua, agama atau keimanan, pemahaman terhadap anak berkelainan. Orang tua yang pendidikannya tinggi lebih memiliki sikap yang terbuka atau demokratis karena mereka lebih mengerti apa yang seharusnya ia lakukan demi kebaikan anaknya, bukan malah diasingkan atau terlalu dilindungi karena hal tersebut akan berakibat kurang baik untuk kedepannya, agama dan keyakinan juga sangat berpengaruh pada sikap penerimaan atas anaknya yang berkelainan atau berbeda dari yang lainnya. Orang yang imanya kuat akan menyerahkan seluruh permasalahan hidup yang dialaminya termasuk karena kecacatan yang dialami anak, bahwa semua itu sudah digariskan oleh Allah Swt. Sehingga tidak ada rasa malu, menyalahkan yang lain, namun sebaliknya diterima semua yang terjadi padanya dengan penuh kesabaran dan lillahi ta'ala. Orang tua anak berkelainan yang memiliki wawasan yang cukup tentang anak berkelainan ini juga akan berpengaruh terhadap sikapnya dengan anak, pengetahuan yang dimiliki dapat memberikan kesadaran dan penerimaan yang baik karena apa yang terjadi pada anaknya itu

bukan semata-mata suatu yang jelek tapi semua itu ada hikmah dibalik semuanya, hal ini juga akan menambah sikap yang positif.

b. Sikap Masyarakat

Ketunarunguan umumnya dipandang sebagai kecacatan yang paling berat oleh masyarakat karena dianggap sebagai anak yang penuh dengan sifat-sifat negatif, seperti kesedihan, keputus-asaan, ketidak berdayaan, kelemahan dan ketergantungan kepada orang lain. Anggapan semacam itu akan menumbuhkan rasa penolakan, rasa kasihan dan merangsang untuk memperhatikan kepada masalah anak tuna rungu. Anggapan seperti itu juga akan menimbulkan sikap penolakan terhadap tuna rungu, sikap masyarakat yang demikian juga akan berakibat anak tuna rungu merasa kurang percaya diri, menyendiri, dan isolasi sosial bahkan anggapan masyarakat yang negatif terhadap anak tuna rungu juga bisa timbul karena rasa kasihan.

Kurangnya pengetahuan dan pemahaman masyarakat tentang anak berkebutuhan khusus terutama anak tuna rungu menyebabkan sikap apatis atau menolak keberadaan anak tuna rungu dalam kehidupan bermasyarakat. Sikap masyarakat yang demikian mestinya tidak perlu terjadi karena mereka kaum tuna rungu sebagai manusia yang diciptakan oleh Allah dengan segala kekurangan dan kelebihan yang tidak boleh dihina atau dikucilkan karena keadaannya itu.

Sikap masyarakat yang negatif atau menolak tentunya akan berpengaruh negatif pada kaum tuna rungu terutama dalam penyesuaian diri dalam kehidupan sosialnya. Selanjutnya tuna rungu merasa rendah diri dan kurang percaya diri dalam hidup di masyarakat.

Upaya untuk memberikan perlakuan dan sikap yang baik terhadap anak berkebutuhan khusus (tuna rungu) telah dianjurkan dalam ajaran Islam sebagaimana terdokumentasi dalam al-Qur'an sebagai berikut:

1) Qur'an Surat An-Nur: 61 yang artinya sebagai berikut:

*“Tidak ada balangan bagi orang buta , tidak pula bagi orang pincang, tidak pula bagi orang sakit, dan tidak pula bagi dirimu sendiri, makan bersama-sama mereka di rumah kamu sendiri atau di rumah bapak-bapakmu, di rumah ibu-ibumu, di rumah saudara-saudaramu yang laki-laki, di rumah saudara-saudaramu perempuan, di rumah saudara bapakmu yang laki-laki, di rumah saudara bapakmu yang perempuan, di rumah yang kamu miliki kuncinya, atau di rumah kawan-kawanmu. Tidak ada balangan bagi kamu makan bersama-sama mereka atau sendirian. Maka apabila kamu memasuki (suatu rumah dari) rumah-rumah (ini) hendaklah kamu memberi salam kepada (penghuninya yang berarti memberi salam) kepada dirimu sendiri, salam yang ditetapkan dari sisi Allah, yang diberi berkat lagi baik. Demikianlah Allah menjelaskan ayat-ayat (Nya) bagimu, agar kamu memahaminya.”*

Ayat ini juga memberikan peringatan kepada kita agar memberikan penghormatan dan menghargai kepada orang yang kurang beruntung seperti golongan orang cacat, (buta, bisu, pincang, dan sebagainya) atau orang sakit yang biasanya disia-siakan orang atau dijauhi karena takut ketularan dan sebagainya.

2) Qur'an Surat 'Abasa:1-11 yang artinya sebagai berikut:

*"Dia (Muhammad) bermuka masam dan berpaling(1), Karena telah datang seorang buta kepadanya, (2) Tabukah kamu barang kali ia ingin membersihkan dirinya (dari dosa) (3), atau dia (ingin) mendapatkan pengajaran lalu pengajaran itu memberikan manfaat kepadanya, (4) Adapun orang yang merasa dirinya serba cukup (5), maka kamu melayaninya (6), Padahal tidak ada celaan atasmu kalaupun dia tidak membersihkan diri (beriman) (7), Dan adapun orang yang datang kepadamu dengan bersegera untuk mendapatkan pengajaran (8), Sedang ia takut kepada (Allah) (9), Maka kamu mengabaikannya (10), Sekali-kali jangan (demikian)! sesungguhnya ajaran-ajaran Tuhan itu adalah suatu peringatan (11)."*

Qur'an surat Abasa ayat 1 sampai 11 memberikan peringatan kepada Muhammad karena telah membiarkan (berpaling) dari orang buta yang datang kepada nabi, peristiwa tersebut nabi langsung memberikan teguran agar tidak bersikap seperti itu karena bagaimanapun keadaan orang tidak dibedakan dalam ajaran Islam. Dengan demikian mengabaikan orang yang cacat berarti melakukan dosa kepada Allah dan kita harus menghormati dan berperilaku yang baik kepadanya.

Berdasarkan ayat di atas, kiranya memberikan acuan pada kita tentang pentingnya kita memberikan perlakuan yang baik kepada anak berkebutuhan khusus agar mereka dapat hidup dalam kebahagiaan tanpa adanya tekanan dan rasa ketidak nyamanan sebagai bentuk mengasingkan diri dari lingkungan sekitar.

c. Sikap Tuna Rungu terhadap Kecacatan

Sikap anak terhadap kecacatan dapat berupa sikap menolak dan dapat sebaliknya, berupa penerimaan, sikap menolak berarti anak masih mengingkari kenyataan atas kecacatannya. Sikap menerima artinya anak mengakui secara realitas kecacatannya adalah sebagai bagian dari dirinya, dengan penerimaan segala konsekuensinya, berikut adalah Qur'an Surat 'Abasa: 1-11.

*"Saya merasa sedikit kurang dibanding orang normal pada umumnya tapi sedikit demi sedikit rasa itu berkurang karena bertambahnya kemampuan pikir saya bertambah pula kesadaran tentang diri saya bahwa apa yang ada pada diri saya seperti ini tidak akan bertambah baik bila saya tidak berusaha untuk memperbaikinya dan apapun kondisi pada saya tidak terjadi dengan sendirinya tapi ada tujuan-tujuan lain yang saya tidak tahu. Karena itu membuat diri saya harus menjalani hidup ini dengan senang hati dan selalu berusaha untuk hidup yang lebih layak sebagai orang tuna rungu, .... Tidak ya tidak boleh menyalahkan Tuhan kan tadi sudah saya sampaikan bahwa semua itu diciptakan tentunya ada tujuan yang tersembunyi yang saya tidak tahu maknanya dibalik kejadian pada diri saya mungkin tersimpan hikmah yang besar buat saya". (ST, 15)*

Dengan sikap menerima kecacatan yang dialami oleh kaum tuna rungu , maka mereka akan dapat hidup secara baik dengan menyesuaikan dengan lingkungan sosialnya. Sikap menerima kecacatan yang dialami adalah kunci yang mengantarkan seseorang akan mampu hidup secara normal dengan beradaptasi dengan lingkungan sekitar secara baik. Tien Supartinah (1995) membedakan penyesuaian anak tunarungu dan anak normal pada umumnya sebagai berikut:

- a) Manusia selain mempunyai lingkungan fisik juga dikelilingi lingkungan psikologi, yaitu semua hal yang dipikirkan, dirasakan, dan diketahui sekarang atau pada suatu saat di lingkungan fisiknya akan menjadi pikiran dalam lingkungan psikologisnya
- b) Anak tuna rungu sering mengalami berbagai macam konflik, kebingungan dan ketakutan karena ia sebenarnya hidup dalam dua peranan yaitu peran dalam hidup anak tuna rungu dan hidup dalam dunia anak normal.
- c) Hubungan sosial banyak ditentukan oleh komunikasi antara orang satu dengan lainnya, kesulitan komunikasi tidak bisa dihindari anak tuna rungu jika ia berhubungan dengan orang lain. Bahasa sebagai salah satu sarana yang penting akan membuat seseorang terlihat dengan situasi sosial, namun bagi anak tuna rungu kemiskinan bahasa membuat ia tidak mampu terlihat secara baik dalam situasi sosialnya. Ia sulit memahami cara berpikir dan perasaan orang lain. Dan sebaliknya orang lain juga sulit memahami perasaan dan pikirannya (Tien, 1995: 41).

### 3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keberagamaan Kaum Tuna Rungu di Kudus

Hasil wawancara dan observasi dengan informan tuna rungu di Kudus menunjukkan faktor yang mempengaruhi keberagamaan kaum tuna rungu tergantung pada kesadaran dirinya dan kepasrahannya terhadap Tuhan sebagai bagian dari keberagamaannya. Tuna rungu yang memiliki pemahaman agama yang baik akan berpengaruh terhadap kesadaran dirinya dengan mengembalikan semua problem yang dihadapi bermuara pada kekuasaan Tuhan dan sebaliknya tuna rungu yang pemahaman agamanya kurang akan menyebabkan kesadaran dirinya juga kurang karena kurang adanya pasrah diri terhadap Tuhan.

*“Pada prinsipnya saya dapat menerima kondisi saya secara apa adanya saya hanya berusaha untuk berjuang meningkatkan kemampuan saya agar saya menjadi lebih baik, saya sadar bahwa setiap manusia sudah punya garis sendiri-sendiri tidak perlu menyesali atau membandingkan dengan yang lain aku ya begini ini dengan segala apa adanya. Pernah saat masih kecil aku merasa sangat tertekan, ingin seperti orang lain bisa membaca, bisa menulis, namun sekarang saya sudah gak mikirin yang tidak-tidak yang terpenting buat saya berusaha untuk memperbaiki diri sesuai kemampuanku”.* (LB) **(RS, 19)**

Keberagamaan memiliki hubungan yang kuat dengan sikap penerimaan diri bagi kaum tuna rungu. Keberagamaan sebagai manifestasi keimanan, ketakwaan, kepasrahan, ketaatan, dan pengamalan terhadap suatu agama yang dipeluk, maka semua entitas dalam struktur keagamaan yang berupa dimensi-dimensi yang saling berkaitan dan berhubungan itu akan tampak dalam perilaku beragamanya. Semua itu akan bisa dilihat dari aspek perilaku beragama. Kekuatan iman, aktivitas ibadah, penghayatan, pengamalan, dan pengetahuan agama seseorang akan menentukan tingkat keberagamaannya. Artinya bahwa semakin kuat iman seseorang akan berdampak pada tingginya ketaatan dan aktivitas ibadahnya, demikian pula akan bertambah baik akhlak atau konsekuensi dari keduanya (iman dan ibadah) adalah amal soleh. Dengan



demikia keterkaitan antar dimensi keberagamaan di atas akan melahirkan penyadaran dan kepasrahan yang mendalam pada diri seseorang.

Kuatnya jalinan antar dimensi keberagamaan tersebut, maka dalam konteks penerimaan kaum tuna rungu terhadap kelainan yang disandang akan memiliki kontribusi yang besar. Dengan kata lain dengan ketunarunguan yang disandang akan dihadapi dengan wajar dan baik manakala kaum tuna rungu tersebut memiliki pondasi agama yang kuat. Tuna rungu yang memiliki lima dimensi dalam beragama sebagaimana dijelaskan di atas yang kuat akan berdampak pada penerimaan dirinya yang baik karena penerimaan diri seseorang akibat kelainan itu tidak mungkin muncul dengan sendirinya bila tidak dibimbing dengan penyadaran agama. Hanya agamalah yang dapat menjadi obat penyejuk hati serta penawar dari kegamangan dan kegelisahan akibat ketunarunguan yang disandang. Hal ini sesuai dengan pendapat Nasiruddin Razaq (1973) yang menjelaskan bahwa manusia membutuhkan bimbingan dan petunjuk yang benar yang bernilai mutlak untuk kebahagiaan dunia dan akhirat yang berasal dari yang mutlak pula yaitu Allah Swt. Untuk itu Tuhan yang bersifat pengasih dan penyayang memberikan suatu anugrah pada manusia yang bernama agama (Nasruddin Razak, 1973: 31) .

Keberagamaan seseorang merupakan manifestasi dari keyakinan dan kepercayaan terhadap Tuhan yang diekspresikan melalui aktivitas peribadatan kepada-Nya dengan tulus ikhlas dalam rangka mencapai derajat yang tinggi. Keberagamaan akan melahirkan perilaku beragama yang berupa prestasi ibadah sebagai aktualisasi diri manusia beragama. Beragama yang benar dan prestasi ibadah yang baik akan berpengaruh pada sikap penerimaan diri juga baik karena hal itu akan melahirkan sikap pasrah dan penyadaran pada dirinya.

## SIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang dilakukan, maka peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut:

- 1) Pola keberagamaan kaum tuna rungu berkaitan dengan berbagai aspek dan dimensi beragamanya yaitu dimensi kepercayaan, pengamalan ibadah (ritual agama), akhlak, penghayatan, dan pengetahuan agama. Keberagamaan kaum tuna rungu di Kudus sangat bervariasi tergantung dari seberapa jauh pengetahuan dan pemahaman agama yang dimiliki.
- 2) Pola keberagamaan kaum tuna rungu memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap perkembangan psikologis dan sosialnya. Tuna rungu yang keberagamaanya baik (kuat) karena didukung oleh pengetahuan dan pemahaman agamanya yang juga kuat akan memiliki dampak perkembangan psikologis yang ringan atau tidak begitu berat. Sebaliknya tuna rungu yang pengetahuan dan pemahaman agamanya kurang akan berdampak besar terhadap perkembangan psikologis dan sosial yang berat,
- 3) fakt-faktor yang mempengaruhi pola keberagamaan kaum tuna rungu di kudu meliputi; sikap penerimaan diri, pengetahuan agama yang dimiliki, sikap keluarga dan pembinaan agama, serta sikap masyarakat terhadap kaum tuna rungu itu sendiri.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abu Bakar HM. *Perubahan Sosial Keagamaan Di Kalangan Profesional Muda* yang tergabung dalam PELDNU, Surabaya, dalam Qualita Ahsana Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Keislaman. Surabaya IAIN Sunan Ampel 2000.
- Abdul Azis, *Identifikasi Kehidupan Keberagamaan Umat Islam di Kabupaten Kapuas Pulau Pisau dan Gunung Mas Kalimantan Tengah*, Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan, Himmah, Vol.V, edisi, Mei-Agustus, 2004, STAIN Palangkaraya, Kalimantan Tengah.
- Al-ur'an dan terjemahan.
- Dudley, James R, *Research Methods hot-Social Work : Becoming Consumero and Producer Qf Research*, Boston: Pearson, 2005.
- Djamaluddin Ancok & Fuat Nashori Suroso, Psikologi Islami, Solusi atas problem-problem Psikologi, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1995.
- Goetz, Judith P.,and Le Comte, Margaret.. *Ethnography and Qualitative Design Ed. tcatational Research*, New.Iesey : Academic Press. Inc. 1984.
- Hasan bin Ali Al-Hijazy, *Manhaj Tarbiyah Ibnu Qoyyim*, Pustaka Al-Kautsar, (tt).
- Nasruddin Razak, *Dinul Islam*, Bandung: PT Al-maarif, 1973.
- Rahmaniar, *Perkembangan Agama-Agama di kota Palangkaraya*, (tt).STAIN Palangkaraya. 2000.
- Suparlan dalam Abdul Rahman, dkk, *Identifikasi kehidupan Keberagaman Umat Islam di Kab.Kapuas Kalteng*. Jurnal ilmiah. Himmah Vol. V. edisi 1 Mei-agustus 2004-STAIN palangkaraya.
- Tien Supartinah. (1995). *Psikologi Anak Luar Biasa*: UNS Press.

# **MENINGKATKAN HASIL PRESTASI BELAJAR IPS POKOK BAHASAN SUMBER DAYA ALAM YANG DAPAT DIPERBAHARUI DI KELAS VI SDN 37 PEKANBARU MELALUI MODEL PEMBELAJARAN W. G. L**

**Ermi TS**

Pasca Sarjana PGMI Universitas Sultan Syarif Kasim Riau

E-mail: Ermi1967@gmail.com

**Abstract.** Lecture method, question and answer in IPS learning does not maximize the understanding of material concepts. Students do not really understand the concept of sosial studies material that is very easy. Therefore, teachers are required to be creative in using learning methods. The WG L Learning (Working Group Learning) is one that can elicit the basic capabilities of logical and critical thinking. The problem is (1) Can learning W G L improve students' understanding? (2) is it possible to learn W G L increase student independence?. The objectives of this research are: (1) To develop the students 'quality, both from the coqnitve, psychomotor and affective aspects, (2) to build students' basic skills for logical and critical thinking, curiosity, WGL, problem solving and skills in social life, 3) Create student independence, both at school, in family environment and independence in a real effort to preserve the historical heritage and the environment around it. Evident from the results of this study has seen improvement in student achievement both from cognitive, affective, and psychomotor aspects. The cognitive aspect is seen as the average daily value of 8.10 to 9.23. Affective aspects of students can be seen from the enthusiasm and activity of students in following this inquiry. Then from the psychomotor aspects of students can be seen from the activities during visiting the relics of Majapahit. In an effort to build students 'basic skills for logical and critical thinking, cultivating curiosity, solving problems and skills in social life, is evident from students' ability to observe, research, record, and make reports of visits. This progress is very significant compared to before W G L study was conducted. Bringing self-reliance, environmental care and a real effort to conserve natural resources can be seen from visiting reporting activities, picking up trash and disposing of it in its place when observation takes place. Maybe from this small business will bring a very big effect later in the day. Behavioral dumping changes in place is a remarkable achievement.

## **PENDAHULUAN**

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) diajarkan pada tingkat persekolahan, yakni dari tingkat Sekolah Dasar sampai Sekolah Menengah Atas (SMA). Pengajaran IPS yang telah dilaksanakan sampai saat ini tidak hanya menekankan pada aspek teoritis keilmuannya saja, tetapi lebih ditekankan kepada segi praktis mempelajari, menelaah, mengkaji gejala dan masalah sosial, yang tentu saja bobotnya sesuai dengan jenjang pendidikan masing-masing.

Secara mendasar pengajaran IPS berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya. IPS berkenaan dengan cara manusia menggunakan usaha memenuhi kebutuhan materinya. kebutuhan budayanya, kebutuhan kejiwaannya, pemanfaatan sumber daya yang ada di permukaan bumi, serta mengatur kesejahteraan dan pemerintahannya.

Menurut Garis-garis Besar Program Pengajaran (GBPP) Kurikulum Pendidikan Dasar Tahun 2002, terdapat dua kajian pokok IPS yang diajarkan di Sekolah Dasar yakni

1. Pengetahuan sosial yang mencakup lingkungan sosial, ilmu bumi ekonomi dan pemerintahan.
2. Sejarah yang mencakup perkembangan masyarakat Indonesia sejak masa lampau hingga masa kini.

Fungsi mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar adalah mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar untuk melihat kenyataan sosial yang dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari serta mampu mengembangkan pemahaman tentang perkembangan masyarakat Indonesia sejak masa lalu hingga masa kini, sehingga siswa memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia dan cinta kepada tanah air (GBPP Kurikulum Pendidikan Dasar, 2002).

Bahan belajar IPS yang cakupannya beragam dan luas serta tuntutan kurikulum yang harus disampaikan kepada siswa, dengan alokasi waktu yang terbatas, sehingga para guru mengalami kesulitan dalam menyajikan bahan ajar IPS di Sekolah Dasar. Pada akhirnya, pembelajaran IPS yang dilaksanakan di kelas VI Sekolah Dasar Negeri 37 Pekanbaru Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru Propinsi Riau, hanya difokuskan untuk mengejar target tuntutan kurikulum dengan mengandalkan bahan belajar dari buku sumber IPS kelas VI yang tersedia, sehingga metode yang cocok untuk diterapkan adalah metode ceramah, akibatnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih kurang.

Dengan adanya berbagai kesibukan para orang tua sebagai pendidik di rumah, maka siswa seringkali tidak mengerjakan Pekerjaan Rumah atau PR dari mata pelajaran yang ada khususnya mata pelajaran IPS. Demikian pula, alat tes yang digunakan hanya menekankan kepada kemampuan siswa dalam aspek kognitif, sehingga dalam kegiatan pembelajaran IPS di kelas VI Sekolah Dasar Negeri 37 Pekanbaru Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru Propinsi Riau menekankan siswa untuk dapat menjawab soal-soal tes.

Dengan melihat permasalahan yang digambarkan di atas, seorang guru diharapkan atau dituntut untuk dapat lebih mengaktifkan siswa dalam kegiatan pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Salah satu metode yang dianggap dapat melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran IPS di antaranya dengan menggunakan metode Working Group Learning . Melalui metode Working Group Learning , siswa dapat belajar lebih aktif dan kreatif untuk memecahkan masalah secara bersama-sama. Sebagaimana pendapat Robert L. Cilstrap dan William R. Martin (Roestiyah N.K., 2001:15) yang memberikan pengertian Working Group Learning sebagai :Kegiatan sekelompok siswa yang biasanya berjumlah kecil, yang diorganisir untuk kepentingan belajar. Keberhasilan Working Group Learning ini menuntut kegiatan yang kooperatif dari beberapa individu tersebut.

Kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode Working Group Learning ini tidak hanya prestasi Working Group Learning yang dapat dikembangkan, prestasi kerja individual juga dapat dirangsang, selanjutnya dari Working Group Learning ini guru dapat pula mengatasi potensi kepemimpinan

diantara anggota kelompok tersebut. Apakah metode Working Group Learning pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI Sekolah Dasar Negeri 37 Pekanbaru Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru Propinsi Riau?

## PEMBAHASAN

### A. Pengertian Metode Kerja Kelompok

Metode Working Group Learning adalah metode mengajar dengan mengkondisikan peserta didik dalam suatu group atau kelompok sebagai satu kesatuan dan diberikan tugas untuk dibahas dalam kelompok tersebut.

Menurut Moedjiono (Mulyani Sumantri dan Johan Permana, 2003:148), metode Working Group Learning adalah :”Format belajar mengajar yang menitik-beratkan kepada interaksi antara anggota yang lain dalam suatu kelompok guna menyelesaikan tugas-tugas belajar secara bersama-sama”. Karena itu guru dituntut untuk mampu menyediakan bahan-bahan pelajaran yang secara manipulatif mampu melibat-aktifkan anak bekerja sama dan berkolaborasi dalam kelompok.

Penerapan metode Working Group Learning menuntut guru untuk dapat mengelompokan peserta didik secara arif dan proporsional. Pengelompokan peserta didik dalam suatu kelompok dapat didasarkan pada : a) Fasilitas yang tersedia; b) Perbedaan individual dalam minat belajar dan kemampuan belajar; c) Jenis pekerjaan yang diberikan; d) Wilayah tempat tinggal peserta didik; e) Jenis kelamin; f) Memperbesar partisipasi peserta didik dalam kelompok; dan g) Berdasarkan kepada lotre / random.

Penggunaan metode Working Group Learning menurut Moedjiono (Mulyani Sumantri dan Johan Permana, 2002:149) bertujuan untuk :

- (a) Memupuk kemauan dan kemampuan kerja sama diantara para peserta didik.
- (b) Meningkatkan keterlibatan sosio emosional dan intelektual para peserta didik dalam Proses Belajar Mengajar yang diselenggarakan.
- (c) Meningkatkan perhatian terhadap proses dan hasil dari Proses Belajar Mengajar secara berimbang.

Adapun alasan penggunaan metode Working Group Learning adalah :

1. Membuat peserta didik dapat bekerja sama dengan temannya dalam satu kesatuan tugas.
2. Mengembangkan kekuatan untuk mencari dan menemukan bahan-bahan untuk melaksanakan tugas tersebut
3. Membuat peserta didik aktif.

Keuntungan metode Working Group Learning adalah :

1. Dapat memberikan kesempatan kepada para siswa untuk menggunakan keterampilan bertanya dan membahas sesuatu masalah.
2. Dapat memberikan kesempatan pada para siswa untuk lebih intensif mengadakan penyelidikan mengenai sesuatu kasus atau masalah.
3. Dapat mengembangkan bakat kepemimpinan dan mengajarkan

keterampilan berdiskusi.

4. Dapat memungkinkan guru untuk lebih memperhatikan siswa sebagai individu serta kebutuhannya belajar.
5. Para siswa lebih aktif tergabung dalam pelajaran mereka.
6. Dapat memberi kesempatan kepada para siswa untuk mengembangkan rasa menghargai dan menghormati pribadi temannya, menghargai pendapat orang lain.

Tetapi, disamping keuntungan metode Working Group Learning memiliki pula kelemahannya, yaitu :

1. Working Group Learning sering hanya melibatkan siswa yang mampu, sebab mereka cakap memimpin dan mengarahkan mereka yang kurang.
2. Strategi ini kadang-kadang menuntut pengaturan tempat duduk yang berbeda-beda.
3. Keberhasilan metode Working Group Learning tergantung kepada kemampuan siswa memimpin kelompok atau untuk bekerja sendiri.

Bentuk-bentuk Working Group Learning yang bisa dilaksanakan, ialah :

1. Working Group Learning Berjangka Pendek  
Bentuk ini dapat disebut pula "rapat kilat" karena hanya mengambil waktu  $\pm 15$  menit, yang mempunyai tujuan untuk memecahkan persoalan khusus yang terdapat pada sesuatu masalah.
2. Working Group Learning Berjangka Panjang  
Berjangka panjang karena bisa memakan waktu dua hari, satu minggu atau lebih tergantung pada luas dan banyaknya tugas yang harus diselesaikan siswa.

Adapun tujuan Working Group Learning berjangka panjang, yaitu :

- a. Membahas masalah yang benar-benar ada di dalam masyarakat, misalnya lingkungan sehat.
  - b. Memotivasi siswa ke arah kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan masyarakat, misalnya tentang makanan sehat.
  - c. Dengan melaksanakan Working Group Learning memberi pengalaman kepada siswa untuk mengenal kepemimpinan seperti membuat rencana sebelum melakukan sesuatu pekerjaan.
  - d. Dengan bekerja sama, siswa dapat mengumpulkan bahan-bahan informasi atau data lebih banyak.
2. Kerja Kelompok Campuran  
Siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok yang disesuaikan dengan kemampuan belajar siswa.

Siswa diberi kesempatan untuk bekerja sesuai dengan kemampuan masing-masing sehingga kelompok yang pintar dapat selesai terlebih dahulu tidak usah menunggu kelompok yang lain.

Supaya metode Working Group Learning dapat berhasil, maka harus melalui langkah-langkah sebagai berikut :

1. Menjelaskan tugas kepada siswa.

2. Menjelaskan apa tujuan Working Group Learning itu.
3. Membagi kelas menjadi beberapa kelompok.
4. Setiap kelompok menunjuk seorang pencatat yang akan membuat laporan tentang hasil Working Group Learning .
5. Guru berkeliling selama Working Group Learning berlangsung, bila perlu memberi saran atau pertanyaan.
6. Guru membantu menyimpulkan kemajuan dan menerima hasil Working Group Learning .

Metode Working Group Learning mengarahkan siswa kepada prestasi yang lebih tinggi, namun demikian pengembangan kemampuan siswa tidak terlepas dari kemampuan guru dalam mengelola kelas. Guru menjadi mediator dan fasilitator dalam kelas. Terutama bila metode Working Group Learning ini diterapkan di Sekolah Dasar, kemampuan dan latar belakang siswa yang berbeda akan sangat berpengaruh terhadap berlangsungnya Kegiatan Belajar Mengajar dengan menggunakan metode Working Group Learning ini.

## **B. Pembelajaran IPS Melalui Working Group Learning**

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial melalui penerapan metode Working Group Learning menuntut siswa untuk aktif dan kreatif. Para siswa pada umumnya hanya menunggu pelajaran yang diberikan oleh guru dengan metode ceramah. Pada metode Working Group Learning ini mempunyai kekuatan karena antar teman bisa saling bertukar ide. Oleh karena itu seorang guru merupakan komponen yang paling strategis dalam proses pendidikan.

Untuk mengembangkan kreativitas anak, maka seorang guru perlu memberi kebebasan dan pengawasan. Adanya kebebasan ini menjadikan anak menjadi pemberani dan mengetahui sendiri Guilford (Yudrik Yahya, 2003:27) menemukan adanya lima sifat yang menjadi ciri kemampuan berfikir kreatif, yaitu : “(a) Kelancaran; (b) Keluwesan; (c) Keaslian; (d) Penguraian; dan (e) Perumusan kembali”.

Kata aktif dapat bermacam-macam bentuk seperti mendengarkan, menulis, membuat sesuatu, mendiskusikan. Tetapi terdapat banyak keaktifan yang tidak dapat dilihat dengan mata atau tidak dapat diamati, misalnya menggunakan khasanah ilmu pengetahuannya untuk memecahkan masalah. Jadi, siswa belajar secara aktif adalah dengan melibatkan keaktifan mental (intelektual-emosional) walaupun dalam banyak hal, diperlukan keaktifan fisik.

Menurut Mc. Keachie (Herry Sukarman, 2003-25) kadar keaktifan ditentukan oleh tujuh dimensi, yaitu :

1. Partisipasi siswa dalam belajar.
2. Tekanan pada afektif dalam pembelajaran.
3. Partisipasi siswa dalam pelaksanaan pembelajaran, terutama berinteraksi antar siswa.
4. Penerimaan guru terhadap perbuatan dan kontribusi siswa yang kurang relevan bahkan salah sama sekali.
5. Kekohesifan kelas sebagai kelompok.

6. Kesempatan yang diberikan kepada siswa, untuk mengambil keputusan-keputusan penting dalam kehidupan sekolah.
7. Jumlah waktu yang dipergunakan untuk menanggulangi masalah pribadi siswa baik berhubungan ataupun tidak berhubungan dengan mata pelajaran.

Pembagian kelompok pada metode Working Group Learning didasarkan atas keheterogenan dalam hal kemampuan belajar maupun jenis kelamin siswa agar terjadi keragaman dan tidak terkesan berat sebelah.

Tujuan penerapan metode kelompok menurut Moedjiono (Permana dan Sumantri, 1999:149) adalah untuk : (1) Memupuk kemauan dan kemampuan kerja sama para siswa; (2) Meningkatkan keterlibatan sosio emosioal dan intelektual siswa dalam Kegiatan Belajar Mengajar yang diterapkan guru, (3) Meningkatkan perhatian kepada proses dan hasil dari Kegiatan Belajar Mengajar secara berimbang dan proporsional.

Penerapan metode Working Group Learning memberikan peluang kepada siswa untuk menggalang kerja sama antar kelompok, juga sarana pengembangan kepemimpinan siswa.

### **C. Pelaksanaan Evaluasi pada Mata Pelajaran IPS**

Evaluasi adalah suatu proses yang sistematis dalam memberikan pertimbangan mengenai nilai dan arti sesuatu (Hamid Hasan dan Asmawi Zainul, 1993:18). Evaluasi dilakukan oleh guru dapat mengetahui tingkat keberhasilan karena guru selalu berinteraksi dengan siswa sehingga guru yang paling mengetahui dan menghayati permasalahan yang dihadapi siswa-siswinya.

Dalam kenyataan di lapangan, kadangkala orang menggunakan nama konsep yang sama tetapi pengertiannya berbeda. Konsep-konsep itu adalah evaluasi, pengukuran, ulangan / ujian, tes dan hasil belajar. Keempat istilah ini paling banyak dikacaukan orang. Tes adalah bagian dari pengukuran, sedangkan pengukuran lebih luas dari tes. Pengukuran adalah bagian dari evaluasi. Evaluasi dapat menggunakan alat-alat yang dikembangkan berdasarkan pengukuran tetapi dapat juga menggunakan alat-alat yang tidak berhubungan dengan pengukuran.

Tyler (Hamid Hasan dan Asmawi Zainul, 1993:18) dalam bukunya yang berjudul "Basic Principles of Curriculum and Instruction" mengartikan : "Suatu proses penentuan sampai berapa jauh sesungguhnya perubahan tingkah laku tersebut telah terjadi". Artinya, evaluasi berhubungan dengan proses memberikan keputusan mengenai tingkat hasil belajar yang telah dicapai siswa.

Definisi di atas masih banyak dianut orang tetapi kemudian mengalami perbaikan-perbaikan. Perbaikan itu dirasa perlu karena adanya pemikiran bahwa penentuan tingkat perubahan tingkat-tingkah laku itu baru sebagian dari proses evaluasi. Evaluasi hams menentukan pula nilai dan arti dari perubahan tingkah laku tersebut. Evaluasi seringkali mendasarkan diri pada hasil pengukuran. Oleh karena itu Ahmann dan Glock (S. Hamid Hasan dan Asmawi Zainul, 1993:20) mengatakan bahwa : "Pengukuran adalah merupakan bagian terpenting dari evaluasi".



Dalam bukunya yang berjudul "Educational Measurement and Testing", Wiersma dan Jurs (S. Hamid Hasan dan Asmawi Zainul, 1993:20) mengemukakan pengertian pengukuran sebagai berikut : "Technically, measurement is the assignment of numerals to objects or events according to rules that give numeral quantitative meaning". Artinya : secara teknis, pengukuran adalah pemberian angka kepada suatu obyek atau peristiwa menurut aturan yang memberikan angka kuantitatif.

Tes merupakan salah satu alat evaluasi yang paling dominan dalam penggunaannya. Tes adalah pengumpul data atau informasi yang dirancang khusus sesuai dengan karakteristik informasi yang diinginkan evaluator. Untuk itu pada umumnya evaluator menggunakan sejumlah pertanyaan. Tes adalah suatu istilah umum yang digunakan untuk menunjukkan setiap jenis alat atau prosedur bagi mengukur kemampuan, hasil kerja, minat dan karakteristik lainnya. Tes juga diartikan sebagai suatu prosedur yang sistematis untuk membandingkan perilaku dua orang (Ebel dalam S. Hamid Hasan dan Asmawi Zainul, 1993:2 1).

Dari definisi di atas tampak bahwa pengertian dasar suatu tes adalah suatu alat untuk mengukur kemampuan. Setiap alat yang digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang berbagai karakteristik dinamakan tes. Agar penggunaan istilah itu tidak terlalu luas maka Mahren dan Lehmann (S. Hamid Hasan dan Asmawi Zainul, 1993:2 1) mengatakan bahwa : "Tes menunjukkan suatu rangkaian pertanyaan yang harus dijawab".

Berdasarkan apa yang sudah dibahas dapat dikatakan bahwa evaluasi adalah suatu kerangka besar kegiatan dimana di dalamnya terdapat bagian pengukuran yang dapat menggunakan tes atau alat lainnya.

## HASIL PENELITIAN

### A. Tindakan Pertama

Pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran dan observasi dilaksanakan pada tanggal 9 maret 2018 pukul 07.15 - 09.55. Kegiatan proses pembelajaran dimulai dengan kegiatan berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas. Selesai berdoa siswa mengucapkan salam dan dijawab oleh guru dengan "Wa'alaiikum salam warohmatullahi wabarokatuh". Kemudian guru memberikan pre test kepada siswa untuk mengetahui pengetahuan awal siswa serta untuk mengukur kemampuan siswa secara keseluruhan tentang pokok bahasan Sumber Daya Alam yang Dapat Diperbarui. Dari hasil pre test yang dapat dinyatakan lulus hanya enam orang, yang lainnya sebanyak orang masih jauh di bawah nilai batas lulus. Nilai rata-rata pre test yaitu 4,86. Sementara nilai post test dinyatakan lulus sebanyak 21 orang (69,39%). Sedang siswa yang belum (30,61%). Nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil tindakan pertama adalah 7,10. kelompok yang dinyatakan lulus sebanyak lima kelompok (62,50%) dan tiga kelompok (37,50%) masih di bawah batas lulus, dinyatakan belum lulus.

B. Tindakan kedua

Nilai pretest siswa pada tindakan kedua siswa yang dinyatakan lulus adalah tujuh orang atau 14,29% dari jumlah seluruh siswa, sedangkan yang dinyatakan belum lulus berjumlah orang siswa atau 85,71%. Nilai rata-rata yang diperoleh adalah 5,04.

Pelaksanaan proses pembelajaran dimulai dengan kegiatan membuka pelajaran berupa apersepsi dengan mengarahkan siswa pada pokok bahasan yaitu Sumber Daya Alam yang Tidak Dapat Diperbarui. Guru juga mengemukakan tujuan yang akan dicapai dari proses pembelajaran. Untuk menumbuhkan sikap sosial dan adanya keseimbangan kerja sama dalam kelompok, guru mengemukakan perubahan kelompok serta membacakan anggota dari tiap-tiap kelompok yang telah disusun pada tahap perencanaan. Sementara nilai post test siswa siswa yang dinyatakan lulus pada tindakan kedua 83,67%, sedangkan siswa yang dinyatakan tidak lulus sebanyak delapan orang atau 16,33%. Dari seluruh nilai siswa diperoleh nilai rata-rata 7,20.

**SIMPULAN**

Setelah melakukan kegiatan penelitian tentang penerapan metode Working Group Learning dalam mata pelajaran IPS kelas VI Sekolah Dasar Negeri 37 Pekanbaru Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru Propinsi Riau yang dilaksanakan sebanyak dua kali tindakan, disimpulkan sebagai berikut :

1. Perolehan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS yang menerapkan metode Working Group Learning menunjukkan peningkatan berdasarkan atas hasil tes yang dilakukan siswa setelah mengikuti pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan kelulusan siswa. Siswa yang dinyatakan lulus adalah 69,39%, sementara pada siklus II siswa yang dinyatakan lulus meningkat 83,67% dengan rata-rata nilai pada siklus I 7,10 kemudian pada siklus II meningkat rata-rata nilai menjadi 7,20.
2. Partisipasi belajar siswa selama pembelajaran cukup aktif, terutama dalam hal disiplin, motivasi / semangat, komunikasi antar siswa, kerja sama, dan tanggung jawab siswa baik secara individu maupun kelompok.

**DAFTAR PUSTAKA**

Aristo, Rahadi. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Depdiknas.  
 Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1994). *Kurikulum Pendidikan Dasar*. Jakarta : Depdikbud.  
 Hasan, Hamid dan Zainul, Asmawi. ( 2001). *Evaluasi Hasil Belajar*. Jakarta : Depdikbud.  
 Indrawati dan Widjaya, Maman. (2001). *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Bandung : Depdiknas.  
 Kasbolah, K. (1998/1999). *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang : Depdikbud.  
 Rochmadi, W.N. (1997). "Prosedur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (*Educational Classroom Action Research*)". *Jurnal Pendidikan* No. 4 Tahun XVI.

- Roestiyah. (2001). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Sudikin, dkk. (2002). *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas*. Surabaya : Insan Cendikia.
- Sukarman, Herry. (2003). *Dasar-dasar Didaktik dan Penerapannya dalam Pembelajaran*. Jakarta : Depdiknas.
- Sumaatmadja, Ahmad. (1980). *Metodologi Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Bandung : Penerbit Alumni.
- Sumantri, M. dan Permana, J. (1998/1999). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Depdikbud.
- Wardana, Datta dkk. (2002). *Ilmu Pengetahuan Sosial 3*. Jakarta : Depdiknas.
- Wibawa, Basuki. (2003). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Depdiknas.
- Yahya, Yudrik (2003). *Working Group Learning Sebagai Model pembelajaran IPS* . Jakarta : Depdiknas.
- Yusnidar, dkk. (2003). *Ilmu Pengetahuan Sosial Jilid 3*. Bandung : PT. Sarana Panca Karya.

# **PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA MELALUI STRATEGI TURNAMEN BELAJAR KELAS III SDN 002 PULAU RAMBAI KECAMATAN KAMPAR TIMUR KABUPATEN KAMPAR**

**Nurfitriana**

Pasca Sarjana PGMI Universitas Sultan Syarif Kasim Riau

E-mail: NurfitrianaYudha@gmail.com

**Abstract.** The purpose of study was to improve students' learning results of mathematic at the third year students of state elementary school 002 Pulau Rambai sub-district of Kampar Timur the regency of Kampar. The subject of study was third year students of school year 2017-2018 numbering 27 students and the object of study was the implementation of learning tournament strategy to improve students' learning results of mathematic at the third year students of state elementary school 002 Pulau Rambai sub-district of Kampar Timur. For the success of study the writer has arranged the following stages namely: the preparation of action, the implementation of action, observation and reflection. The study consisted of two variables, learning tournament strategy as X variable and mathematic learning results as Y variable. The study was conducted on 5 February 2018-21 April 2018. The study was designed was classroom action research. Based on the results of study, the write concluded that the study improved students' learning results of mathematic at the third year students of state elementary school 002 Pulau Rambai sub-district of Kampar Timur the regency of Kampar on fraction material. At prior action, 7 students (25.92%) passed or reached KKM specified and 20 students (74.07%) failed. After action at the first cycle 12 students (44.4%) passed and 15 students (55.5%) failed. At the second cycle students' achievement has exceeded 70% or 81.5% or 22 students passed and reached KKM specified it was 75. The weaknesses through learning strategy at the first cycle reached the higher level after correction at the second cycle. Students' learning achievement was perfect with learning results average was 81.5%.

## **PENDAHULUAN**

Kejenuhan merupakan kondisi yang padat atau penuh sehingga tidak mampu lagi membuat apapun. Kejenuhan juga berarti jemu atau bosan. Kejenuhan merupakan rentang waktu tertentu yang digunakan untuk belajar, namun tidak mendatangkan hasil yang maksimal (Syah, 2010: 180). Kejenuhan yang dialami siswa membuat pembelajaran menjadi sia-sia karena siswa merasa tidak mendapatkan kemajuan dari proses pembelajaran. Biasanya siswa yang mengalami kejenuhan belajar tidak akan memperhatikan guru, malas untuk mengerjakan tugas, malas-malasan di dalam kelas yang pada akhirnya pencapaian keberhasilan siswa menurun.

Proses pembelajaran yang terus-menerus dilakukan oleh para siswa untuk mencapai prestasi belajar yang optimal, terkadang membawa siswa pada batas kemampuan berfikirnya. Hal ini kemudian membuat siswa mengalami keletihan, kebosanan, dan kejenuhan dalam belajar. Pencapaian tujuan pembelajaran yang dilakukan siswa di sekolah dipengaruhi oleh banyak faktor, sehingga tujuan pembelajaran yang dicapai akan sangat tergantung pada

interaksi dari berbagai kendala yang saling terkait antara satu dengan yang lainnya sehingga upaya pencapaian tujuan belajar atau keberhasilan akademik siswa menjadi terganggu.

Seorang siswa yang mengalami kondisi kejenuhan dalam belajar merasa seakan-akan pengetahuan dan kecakapan yang di peroleh dari belajar tidak ada kemajuan. Tidak adanya kemajuan proses pembelajaran ini pada umumnya tidak berlangsung selamanya, tetapi dalam rentang waktu tertentu saja, misalnya seminggu. Namun tidak sedikit siswa yang mengalami rentang waktu yang membawa kejenuhan itu berkali-kali dalam satu periode belajar tertentu. Seorang siswa yang sedang dalam keadaan jenuh sistem akalnya tidak dapat bekerja sebagaimana yang diharapkan dalam memproses item-item informasi atau pengalaman baru, sehingga kemajuan belajarnya seakan-akan “jalan ditempat”. Faktor yang menjadi penyebab kejenuhan belajar siswa diantaranya yaitu adanya guru dengan menggunakan metode yang tidak bervariasi saat belajar (Tohirin, 2011: 141). Hal yang sama juga dikemukakan oleh Anas Sudijono faktor-faktor yang dapat mengatasi kondisi kejenuhan belajar siswa salah satunya adalah menggunakan metode yang bervariasi pada saat belajar (Sudijono, 2001: 79).

Bagi seorang guru, seharusnya sangatlah penting mengetahui keadaan siswa, apakah mengalami kejenuhan belajar atau tidak. Dengan mengetahui kejenuhan belajar yang di alami oleh siswa, akan mempermudah guru dalam menentukan langkah yang akan di ambil untuk memecahkan masalah kejenuhan belajar. Guru dituntut untuk melaksanakan pembelajaran aktif dengan menggunakan berbagai macam strategi agar siswa bisa berpartisipasi aktif sehingga kemampuan yang ada dalam diri siswa dapat dimanfaatkan secara optimal. Salah satu strategi yang dapat digunakan oleh guru agar siswa tidak merasa jenuh saat belajar adalah strategi turnamen belajar.

## HASIL BELAJAR

Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku melalui interaksi antara individu dan lingkungan. Proses yang dimaksud dalam hal ini merupakan kegiatan yang berlangsung secara berkesinambungan, bertahap, bergilir, berkeselimbangan, dan terpadu yang mewarnai dan memberikan karakteristik terhadap belajar mengajar itu (Hamalik, 2009: 4). Pengertian belajar menurut Bell Gredler dalam buku Udin S. Winataputra menyatakan bahwa belajar adalah proses yang dilakukan manusia untuk mendapatkan aneka ragam *Compotencies*, *skills*, dan *attitudes*. Kemampuan (*competencies*), keterampilan (*skills*), dan sikap (*attitudes*) tersebut diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan mulai dari masa bayi sampai masa tua melalui rangkaian proses belajar sepanjang hayat (Winataputra, 2007: 15). Menurut Oemar Hamalik Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. (*learning is defined as the modification or streng thening of behavior through experiencing*) (Hamalik, 2007: 36). Dari pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah suatu proses dari suatu kegiatan pembelajaran tidak dilihat dari hasil atau tujuannya semata, tapi

dilihat dari perubahan kelakuan peserta didik. Hal yang sama juga di kemukakan oleh Lester D. Crow dan Alis Crow Belajar ialah perubahan individu dalam kebiasaan pengetahuan dan sikap (Roestiyah, 2008: 8).

Menurut Muhibbin syah yang dikutip oleh Ramayulis dalam buku ilmu pendidikan islam mengatakan bahwa belajar dalam arti kualitatif adalah kegiatan pengisian atau pengembangan kemampuan kognitif dengan fakta sebanyak-banyaknya. Secara institusional, belajar dipandang sebagai proses pengabsahan terhadap penguasaan terhadap materi yang telah ia pelajari. Kemudian belajar secara kualitatif ialah proses memperoleh arti-arti dan pemahaman. Belajar dalam pengertian ini difokuskan pada tercapainya daya fikir dan tindakan yang berkualitas untuk memecahkan masalah yang kini dan yang akan datang (Ramayulis, 2002: 237).

Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadi atau tidaknya terjadi proses belajar, proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh suatu yang ada di lingkungan sekitar. Lingkungan yang dipelajari siswa berupa alam, benda-benda, hewan, tumbuhan, manusia dan hal-hal yang dijadika Belajar digerakkan oleh beragam bentuk stimulasi yang datang dari lingkungan pelajar. Stimulasi ini merupakan masukan bagi proses belajar. Sedangkan keluarannya adalah perubahan tingkah laku seseorang. Bentuk penampilan yang dapat dilihat sebagai bukti belajar dalam program pendidikan banyak jumlah dan ragamnya.

### **Strategi Turnamen Belajar**

Strategi belajar merupakan pola umum perbuatan guru dan siswa dalam mewujudkan kegiatan belajar mengajar. Pengertian strategi dalam hal ini menunjukkan pada karakteristik abstrak perbuatan guru siswa dalam peristiwa belajar actual tertentu (Usman, 2002: 22) . Strategi diartikan sebagai suatu pola umum artinya bersifat menyeluruh dan menggambarkan adanya keterpaduan antar komponen yang terkait dalam proses pembelajaran (kusnadi, 2012: 16). Menurut wina sanjaya strategi pembelajaran merupakan rencana pertemuan (rangkaian kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemamfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam pembelajaran (sanjaya, 2008: 26). Sedangkan syaiful bahri warsita menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah pola-pola umum kegiatan guru dalam mewujudkan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang digariskan. Strategi dalam mengajar ada empat yaitu:

- a. Mengidentifikasi serta menetapkan spesifikasi dan kualifikasi perubahan tingkah laku dan kepribadian anak didik sebagaimana yang diharapkan.
- b. Memilih sistem pendekatan belajar mengajar berdasarkan aspirasi dan pandangan hidup masyarakat.
- c. Memilih dan menetapkan prosedur, metode, teknik belajar dan mengajar yang dianggap paling tepat dan efektif sehingga dapat dijadikan pegangan oleh guru dalam menunaikan kegiatan mengajarnya.

- d. Menetapkan norma-norma dan batas minimal keberhasilan atau kriteria serta standar keberhasilan sehingga dapat dijadikan pedoman oleh guru dalam melakukan evaluasi hasil kegiatan belajar mengajar yang selanjutnya akan dijadikan umpan balik dalam penyempurnaan sistem instruksional yang bersangkutan secara keseluruhan (Syarif, 2006: 5-6).

Made wena menjelaskan strategi pembelajaran sangat berguna bagi guru maupun siswa. Bagi siswa penggunaan strategi belajar ini dapat mempermudah proses belajar mengajar (mempercepat dan mempermudah isi pelajaran), karena setiap strategi pembelajaran dirancang untuk mempermudah proses belajar siswa (Wena, 2009: 3). Dari beberapa pendapat yang telah dipaparkan sebelumnya dapat diambil kesimpulan bahwa strategi pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang harus dipersiapkan oleh guru untuk mencapai tujuan dalam suatu proses pembelajaran secara bersama-sama agar efektif dan efisien. Strategi turnamen belajar adalah bentuk yang disederhanakan dari teams games tournaments. Teknik ini dikembangkan oleh Robert Slavin dan kawannya. Teknik ini juga menggabungkan satu kelompok belajar dan kompetensi tim, dan dapat digunakan untuk mengembangkan pelajaran atas macam-macam fakta, konsep, dan keahlian yang luas (Siberman, 2002: 180). Langkah-langkah strategi turnamen belajar adalah:

- a. Bagilah peserta didik dalam tim yang terdiri atas 2-8 orang anggota. Masing-masing tim harus memiliki jumlah yang sama (kalau tidak dapat, anda harus membuat skor rata-rata untuk setiap tim).
- b. Berilah materi untuk dibahas bersama.
- c. Kembangkan beberapa pertanyaan untuk menguji pemahaman dan atau mengingat materi pelajaran.
- d. Berikan serangkaian pertanyaan kepada peserta didik, sebagai “babak pertama” untuk turnamen belajar. Setiap peserta didik harus menjawab pertanyaan secara pribadi.
- e. Setelah pertanyaan-pertanyaan diberikan, sediakan jawaban dan mintalah peserta didik menghitung pertanyaan yang mereka jawab secara benar. Kemudian suruhlah mereka menyatakan skor mereka kepada anggota lain dalam tim tersebut untuk mendapatkan skor tim, umumkan skor masing-masing tim.
- f. Mintalah tim mempelajari lagi turnamen pada babak kedua. Kemudian mintalah tes pertanyaan yang lebih banyak sebagai “babak kedua”. Mintalah sekali lagi tim menyatakan skornya dan tambahkan satu skor pada gilirannya.
- g. Anda dapat melakukan beberapa mode seperti yang anda sukai. Akan tetapi, pastikan membolehkan tim memiliki sesi untuk belajar antara ronde belajar

## HASIL PENELITIAN

### 1. Pelaksanaan pertemuan Sebelum tindakan dilakukan

Sebelum diterapkan strategi turnamen belajar dalam pembelajaran matematika, peneliti terlebih dahulu mengadakan observasi awal pada hari selasa, untuk mengetahui aktivitas belajar guru dan siswa pada mata pelajaran matematika sebelum diterapkan strategi turnamen belajar dengan materi “pecahan”. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan berdasarkan RPP (Rencana pelaksanaan pembelajaran) yang telah dibuat oleh guru. Proses pembelajarannya yaitu ekspositori, Tanya jawab dan latihan. Setelah itu guru mengatur tempat duduk siswa dilanjutkan salam dan do’a dilanjutkan mengabsen dan memberikan appersepsi. Setelah appersepsi dilakukan guru masuk kepada metode yang baru. Pemaparan materi yang menggunakan metode ekspositori pada beberapa menit awal membuat seluruh siswa memperhatikan penjelasan dan dapat menjawab semua pertanyaan yang diajukan guru namun beberapa menit kemudian siswa mulai bermain dengan teman sebangku bahkan dengan teman yang ada di depan dan dibelakang tempat duduknya. Ada juga siswa yang mencoret-coret kertas, bercerita dan pada akhirnya tidak lagi berkonsentrasi pada penjelasan yang diberikan oleh guru. Sebelum memberikan latihan guru bertanya kepada siswa namun hanya beberapa orang saja yang dapat menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, setelah itu guru memberikan latihan kepada siswa.

Soal latihan yang diberikan oleh guru membuat siswa mengalami kesulitan untuk mencari jawaban yang dibuktikan dengan banyak siswa bertanya kepada teman disebelah dan disekitar tempat duduknya. Ada juga siswa yang berjalan dikelas untuk mencari jawaban dari teman-temannya. Setelah selesai menjawab siswa diminta mengumpulkan lembar jawaban. penerapan strategi turnamen belajar, dari table diatas dapat dilihat bahwa dari 27 orang siswa hanya 8 orang siswa yang mencapai ketuntasan individual, sedangkan ketuntasan secara klasikal  $100\% = 25,92\%$  dari 27 orang siswa yang mengikuti tes. Hal ini berarti sekitar 74,07% dari 27 orang siswa belum mencapai ketuntasan secara individual dan klasikal sebelum penerapan strategi turnamen belajar.

### 2. Hasil penelitian siklus I

#### a. Tahap persiapan

Pada tahap ini peneliti menyiapkan instrument penelitian yang terdiri dari perangkat pembelajaran dan instrument pengumpulan data. Data perangkat pembelajaran terdiri dari bahan ajar berupa silabus, Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk dua kali pertemuan, lembar kerja siswa (LKS) untuk dua kali pertemuan, soal ulangan siklus I, analisis ulangan siklus I.

#### b. Tahap pelaksanaan pembelajaran pertemuan pertama

Pendahuluan diawali dengan do’a dan perkenalan dengan siswa sekaligus melihat kehadiran siswa, selanjutnya guru melakukan appersepsi dan motivasi berupa penjelasan tentang hal-



hal yang akan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran. Kemudian guru menanyakan materi pembelajaran sebelumnya yaitu tentang mengenal pecahan dengan beberapa pertanyaan pecahan menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan dengan materi pecahan dengan sub pokok bahasan mengenal pecahan sederhana dengan strategi turnamen belajar. Guru membagi siswa dalam tim yang terdiri atas 5 orang anggota. Selanjutnya guru memberikan materi untuk dibahas bersama. Guru memberikan beberapa pertanyaan untuk menguji pemahaman dan mengingat materi pelajaran. Guru memberikan serangkaian pertanyaan kepada siswa, sebagai “babak pertama” untuk turnamen belajar. Setiap siswa harus menjawab pertanyaan secara pribadi.

Setelah pertanyaan-pertanyaan diberikan, guru menyediakan jawaban dan mintalah siswa menghitung pertanyaan yang mereka jawab secara benar. Kemudian siswa menyatakan skor mereka kepada anggota lain dalam tim tersebut untuk mendapatkan skor tim, umumkan skor masing-masing tim. Guru meminta siswa untuk mempelajari lagi materi yang diberikan guru. Setelah itu guru memberikan pertanyaan untuk melanjutkan babak kedua dari turnamen belajar. Lalu guru menyiapkan jawaban dari serangkain pertanyaan dan siswa menghitung skor yang mereka jawab benar dan menyatakannya pada kelompok lain. Pada pertemuan pertama ini kelompok 3 mendapat skor tertinggi. Pada akhir pertemuan guru bertanya kepada siswa mengenai apa saja yang tidak dipahami dalam pelajaran pecahan tadi dan menyimpulkan materi pecahan sederhana dengan sub materi mengenal pecahan sederhana. Pertemuan pertama setelah penerapan strategi turnamen belajar ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dilihat dari diskusi siswa pada LKS, walaupun belum memperoleh hasil maksimal yang diharapkan peneliti.

- c. Tahap pelaksanaan pembelajaran pertemuan kedua
  - pertemuan kedua ini diawali dengan do'a dan melihat kehadiran siswa, kemudian dilanjutkan dengan memberikan appersepsi dan motivasi kepada siswa terkait kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. Kemudian guru menanyakan materi pembelajaran sebelumnya yaitu tentang pecahan, dengan beberapa pertanyaan mengenai menulis pecahan dalam bentuk kata-kata kemudian menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan dengan materi pecahan sederhana dengan sub pokok bahasan membilang pecahan dengan lambang dan membandingkan pecahan dengan strategi turnamen belajar. Guru membagi siswa dalam tim yang terdiri atas 8 kelompok. Selanjutnya guru memberikan materi pecahan dengan sub materi membandingkan dua buah pecahan untuk dibahas bersama. Dalam membahas materi membilang pecahan dengan lambang dan membandingkan pecahan ini siswa tampak antusias. Keantusiasan siswa ini dapat dilihat dari salingnya

siswa bertanya kepada teman yang mengerti dalam kelompok ada juga siswa yang bertanya langsung kepada guru mengenai apa yang belum dipahaminya. Namun masih ada juga siswa yang mengganggu teman dan bercerita hal-hal yang diluar materi pembelajaran.

Setelah proses belajar selesai Guru memberikan pertanyaan mana yang lebih besar atau untuk menguji pemahaman dan mengingat materi pelajaran. Lalu Guru memberikan serangkaian pertanyaan kepada peserta didik, sebagai “babak pertama” untuk turnamen belajar. Setiap siswa harus menjawab pertanyaan secara pribadi didalam buku latihannya. Setelah pertanyaan-pertanyaan diberikan, guru menyediakan jawaban dan mintalah siswa menghitung pertanyaan yang mereka jawab secara benar. Kemudian siswa menyatakan skor mereka kepada anggota lain dalam tim tersebut untuk mendapatkan skor tim, umumnya skor masing-masing tim. Guru meminta siswa untuk mempelajari lagi materi yang diberikan guru. Setelah itu guru memberikan pertanyaan untuk melanjutkan babak kedua dari turnamen belajar. Lalu guru menyiapkan jawaban dari serangkain pertanyaan dan siswa menghitung skor yang mereka jawab benar dan menyatakannya pada kelompok lain. Pada pertemuan kedua ini kelompok 6 mendapat skor tertinggi.

Guru bertanya pada siswa tentang apa saja yang tidak dimengerti siswa mengenai perbandingan pecahan. Menarik kesimpulan dari kegiatan pembelajaran perbandingan pecahan yang dilakukan. Selanjutnya guru menutup pembelajaran dengan do'a. Berdasarkan pengamatan peneliti pada pertemuan ini, siswa sudah mulai melaksanakan tahapan-tahapan pembelajaran namun belum menunjukkan perubahan yang signifikan. Mengenai aktivitas siswa sudah mulai meningkat akan tetapi masih ada beberapa siswa yang masih belum berperan aktif dalam kegiatan membahas materi bersama dan hanya mengandalkan teman sekelompoknya saja dan tidak mau bertanya tentang hal-hal yang belum dipahaminya.

d. Observasi

Aktivitas guru dengan penerapan strategi turnamen belajar pada pertemuan I (siklus I) Ini masih berada pada kualifikasi kurang karena pada rentang 21-40% atau rentang <70% dengan kriteria “kurang baik”. aktivitas guru dengan penerapan strategi turnamen belajar pada pertemuan kedua siklus I ini berada kualifikasi baik karena terletak pada rentang 61-80 %.

observasi aktivitas siswa pada penerapan strategi turnamen belajar dengan alternatif “Tuntas” dan “Tidak Tuntas”, adapun Tuntas Sebanyak 41 kali dengan persentase 21,69% serta Tidak tuntas sebanyak 148 kali dengan persentase 78,3%. Setelah dibandingkan dengan standar kualifikasi pada Baab II, maka observasi aktivitas siswa pada pertemuan pertama siklus I ini berada pada

kualifikasi “sangat kurang” karena 21,69% berada pada rentang <50%. Adapun keterangan aktivitas siswa peraspek dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Siswa duduk menurut kelompoknya masing-masing dan menetapkan nilai untuk tiap tim. Setelah diamati pada aspek ini diketahui terdapat 10 siswa dengan persentase 37%
- 2) Siswa membahas materi bersama-sama teman timnya. Setelah diamati pada aspek ini terdapat 7 siswa dengan persentase 25,9%
- 3) Siswa menjawab pertanyaan untuk menguji kemampuannya. Setelah diamati pada aspek ini terdapat 5 siswa dengan persentase 18,5%
- 4) Siswa secara pribadi menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Setelah diamati pada aspek ini terdapat 7 siswa dengan persentase 25,9%
- 5) Siswa menghitung skor dari pertanyaan yang dijawab benar. Setelah diamati pada aspek ini terdapat 5 siswa dengan persentase 18,5%
- 6) Siswa mempelajari turnamen untuk babak kedua. Setelah diamati pada aspek ini terdapat 8 siswa dengan persentase 29,6%
- 7) Siswa belajar disetiap sesi sebelum turnamen. Setelah diamati pada sesi ini terdapat 2 siswa dengan persentase 7,4%

Observasi aktivitas siswa pada penerapan strategi turnamen belajar dengan alternatif “Tuntas” dan “Tidak tuntas”, adapun tuntas sebanyak 56 kali dengan persentase 30,16% serta Tidak tuntas sebanyak 132 kali dengan persentase 69,84%. Setelah dibandingkan dengan standar kualifikasi Bab II, maka observasi aktivitas siswa pada pertemuan kedua siklus I ini berada pada kualifikasi “kurang baik” karena pada rentang 21-40 %. Adapun keterangan aktivitas belajar siswa peraspek sebagai berikut:

- 1) Siswa duduk menurut kelompoknya masing-masing dan menetapkan nilai untuk tiap tim. Setelah diamati pada aspek ini diketahui terdapat 15 siswa dengan persentase 55,5 %
- 2) Siswa membahas materi bersama-sama teman timnya. Setelah diamati pada aspek ini terdapat 10 siswa dengan persentase 37,03%
- 3) Siswa menjawab pertanyaan untuk menguji kemampuannya. Setelah diamati pada aspek ini terdapat 5 siswa dengan persentase 18,51%
- 4) Siswa secara pribadi menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Setelah diamati pada aspek ini terdapat 4 siswa dengan persentase 14,81%

- 5) Siswa menghitung skor dari pertanyaan yang dijawab benar. Setelah diamati pada aspek ini terdapat 2 siswa dengan persentase 7,41%
- 6) Siswa mempelajari turnamen untuk babak kedua. Setelah diamati pada aspek ini terdapat 14 siswa dengan persentase 51,84%
- 7) Siswa belajar disetiap sesi sebelum turnamen. Setelah diamati pada sesi ini terdapat 7 siswa dengan persentase 25,92%

Aktivitas siswa dalam penerapan strategi turnamen belajar dengan alternatif jawaban “Tuntas” dan “Tidak tuntas” maka diperoleh jawaban mampu pertemuan pertama dan kedua sebanyak 98 kali dengan persentase 25,92% dan jawaban tidak pada pertemuan pertama dan kedua sebanyak 280 kali dengan persentase 74,05%. Setelah dibandingkan dengan standar kualifikasi yang telah ditetapkan, maka observasi aktivitas siswa secara keseluruhan pada siklus I berada pada kualifikasi “kurang baik ” karena masih 21-40% atau berada pada rentang <70%. Kelemahan-kelemahan aktivitas guru dan hasil observasi aktivitas siswa memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa siklus I, diketahui bahwa dari 27 siswa, 12 siswa tuntas dengan persentase 44,4%, sedangkan sisanya 15 siswa tidak tuntas dengan persentase 55,56% atau memperoleh nilai dibawah KKM yang ditetapkan yaitu 70%, untuk itu perlu diadakan perbaikan pada siklus selanjutnya.

e. Refleksi siklus I

Berdasarkan hasil pengamatan selama dua kali pertemuan didukung oleh tabel VI.11 data ketuntasan belajar hasil siswa masih rendah yaitu dari 27 orang siswa 12 siswa yang tuntas dengan persentase 44,4% dan selain itu masih banyak kekurangan- kekurangan yang dilakukan tersebut adalah:

- 1) Guru masih kurang dalam membagi siswa dalam tim, sehingga menghabiskan banyak waktu. Biasanya untuk membagi kelompok hanya membutuhkan waktu 5 menit tapi guru menghabiskan waktu sampai 15 menit untuk membagi kelompok.
- 2) Guru masih kurang dalam memberikan pengawasan, sehingga banyak siswa yang mencontek jawaban pada teman sekelompoknya.
- 3) Guru masih kurang dalam memberikan sesi belajar selanjutnya, sehingga siswa masih belum mengerti sepenuhnya mengenai tahap-tahap dari strategi turnamen belajar.

Dari hasil refleksi siklus I, maka perencanaan perbaikan akan dilakukan pada siklus II adalah:

- 1) Motivasi kepada siswa untuk percaya diri dan teliti pada pertemuan-pertemuan berikutnya guru meminta siswa untuk bisa mengatur dan menggunakan waktu sebaik mungkin serta duduk dengan tertib dikelompoknya masing-masing sehingga tidak menghabiskan banyak waktu.

- 2) Memberikan pengertian kepada siswa akan pentingnya peran serta mengawasi siswa dalam proses pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran bisa lebih bermakna dan tidak ada yang mencontek.
  - 3) Memberikan penjelasan secara lebih rinci tahapan pelaksanaan strategi turnamen belajar sehingga siswa lebih paham tentang strategi turnamen belajar .
3. Hasil penelitian siklus II
- a. Tahap persiapan

Pada tahap ini peneliti telah menyiapkan instrumen penelitian yang terdiri dari perangkat pembelajaran dan instrument pengumpulan data, data perangkat pembelajaran terdiri dari bahan ajar berupa silabus, RPP untuk dua kali pertemuan, LKS, soal ulangan siklus II instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar pengamatan aktivitas guru dan lembar aktivitas siswa

- b. Tahap pelaksanaan pertemuan ketiga

Pada pertemuan ketiga siklus II peneliti menggunakan RRP dan LKS, dengan materi pembelajaran tentang Pecahan sederhana dengan sub materi menyelesaikan soal cerita yang berkaitan dengan pecahan. Guru membagi tim yang terdiri dari 5 orang anggota. Lalu siswa berdo'a sebagai pembuka pelajaran kemudian melakukan absensi dan appersepsi, guru kembali membahas tentang soal-soal pada siklus I tentang membandingkan pecahan dan meminta beberapa orang siswa untuk menjawab pertanyaan guru. Selain itu juga ada pertanyaan rebutan untuk menguji psikomotorik siswa. Kemudian guru menanyakan materi pembelajaran sebelumnya yaitu tentang membandingkan pecahan dengan beberapa pertanyaan, kemudian menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan dengan materi pecahan sederhana dengan subpokok bahasan menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan pecahan menggunakan strategi turnamen belajar.

Guru memberikan materi untuk dibahas bersama. Setelah membahas materi tersebut bersama kelompoknya Guru memberikan beberapa pertanyaan untuk menguji pemahaman dan mengingat materi yang telah dibahasnya tadi. Pada tahap selanjutnya guru memberikan serangkaian pertanyaan kepada peserta didik, sebagai "babak pertama" untuk turnamen belajar. Setiap peserta didik harus menjawab pertanyaan tersebut secara pribadi. Pada pembelajaran ini siswa menjawab pertanyaan pada sebuah kertas lalu guru memberikan waktu yang bervariasi untuk setiap tingkat soalnya. Setelah pertanyaan-pertanyaan diberikan, guru menyediakan jawaban dan mintalah siswa menghitung pertanyaan yang mereka jawab secara benar. Setelah selesai siswa menyatakan skor mereka kepada anggota lain dalam tim tersebut untuk mendapatkan skor tim, pada waktu ini skor tertinggi didapat oleh kelompok 5 setelah skor diumumkan.

Guru meminta siswa untuk mempelajari lagi materi menulis kalimat matematika dari soal cerita.

Setelah waktu membahas materi habis guru memberikan pertanyaan untuk melanjutkan babak kedua dari turnamen belajar. Setelah itu guru bertanya kepada siswa apakah jawaban yang dikemukakan temannya benar atau salah. selanjutnya guru menyiapkan jawaban dari serangkaian pertanyaan dan siswa menghitung skor yang mereka jawab benar dan menyatakannya pada kelompok lain. Pada pembelajaran ini skor tertinggi didapat oleh kelompok 3.

c. Tahap pelaksanaan pertemuan keempat

Pertemuan keempat kegiatan pembelajaran membahas tentang memberikan contoh bangun datar. Pelaksanaan pembelajaran mengacu pada silabus dan RPP yang telah dibuat. Pada kegiatan awal dimulai dengan do'a bersama kemudian dilanjutkan dengan absensi dan mengumpulkan pekerjaan rumah yang diberikan pada pertemuan sebelumnya dan membahas secara bersama-sama. Guru memberikan beberapa pertanyaan mengenai materi sebelumnya sebagai appersepsi, selanjutnya guru membagi siswa menjadi 4 kelompok. Setelah siswa duduk bersama kelompoknya guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Selanjutnya Guru menyusun kelompok baru.

Tahap selanjutnya kegiatan inti, guru memberikan materi tentang sudut untuk dibahas bersama Waktu Proses diskusi berlangsung guru mengawasi dengan berkeliling dan mengarahkan alur proses diskusi yang baik dan memberikan bimbingan dan motivasi bagi siswa yang belum berperan aktif agar percaya diri dan memiliki keberanian untuk memberikan pendapatnya dan mengarahkan siswa yang ribut untuk dapat memperhatikan dan menghargai pendapat temannya. Selesai diskusi selesai Guru memberikan beberapa pertanyaan untuk menguji pemahaman dan mengingat materi yang telah dibahas oleh siswa bersama teman sekelompoknya. Guru memberikan serangkaian pertanyaan mengenai sudut, sebagai "babak pertama" untuk turnamen belajar. Setiap peserta didik harus menjawab pertanyaan secara pribadi berupa soal yang dikerjakan sendiri-sendiri. Setelah pertanyaan-pertanyaan diberikan, guru menyediakan waktu untuk menjawab. Setelah selesai guru bertanya siapa yang berani menjawab soal yang dijawab oleh siswa tiap kelompoknya. Setelah mendapat jawaban guru menyediakan jawaban jika jawaban yang dijawab siswa salah dan mintalah peserta didik menghitung pertanyaan yang mereka jawab secara benar. Kemudian siswa menyatakan skor mereka kepada anggota lain dalam tim tersebut untuk mendapatkan skor tim, lalu guru mengumumkan skor masing-masing tim.

Guru meminta siswa untuk mempelajari lagi materi tentang materi menentukan sudut. Setelah selesai dibahas guru memberikan pertanyaan untuk melanjutkan babak kedua dari turnamen belajar. Lalu guru menyiapkan jawaban dari serangkain pertanyaan dan siswa menghitung skor yang mereka jawab benar dan menyatakannya pada kelompok lain. Proses pembelajaran diakhir dengan ulangan siklus II. Soal diberikan peneliti dalam bentuk isian. Siswa menjawab soal sendiri-sendiri dengan tertib dan tenang. Pada pertemuan keempat ini berdasarkan pengamatan peneliti kegiatan pembelajaran berjalan sesuai dengan RPP. Kegiatan pembelajaran berlangsung dengan tertib, aktivitas guru sudah sangat baik dalam memberikan bimbingan dan motivasi kepada siswa, serta dalam menggunakan waktu pembelajaran. Aktivitas siswa dalam pembelajaran telah terfokus pada tugasnya, kegiatan diluar pembelajaran sudah semakin berkurang. Siswa antusias dalam berdiskusi percaya diri untuk merespon atau menanggapi siswa.

d. Observasi

Aktivitas guru dalam penerapan strategi turnamen belajar pertemuan pertama dengan alternatif jawaban “sangat sempurna, baik, sedang, kurang baik, sangat kurang baik” maka diperoleh skor 29 dari 7 aspek aktivitas guru dengan persentase 82,86% dengan kriteria “Sangat sempurna”.guru dalam penerapan strategi turnamen belajar dengan alternatif jawaban “sangat sempurna, baik, sedang, kurang baik, sangat kurang baik” maka skor dari 7 indikator aspek aktivitas guru dengan kriteria “sangat baik” dengan persentase 94,14%. Setelah dibandingkan dengan standar kualifikasi, maka aktivitas guru dengan penerapan strategi turnamen belajar pada pertemuan kedua siklus II ini berada kualifikasi baik karena terletak pada rentang 81-100%. Observasi aktivitas siswa pada penerapan strategi turnamen belajar dengan alternatif “Tuntas” dan “Tidak tuntas”, adapun tuntas Sebanyak 100 kali dengan persentase 52,91% serta Tidak mampu sebanyak 89 kali dengan persentase 47,09%. Setelah dibandingkan dengan standar kualifikasi pada Bab II, maka observasi aktivitas siswa pada pertemuan pertama siklus I ini berada pada kualifikasi “sedang” karena 52,91% berada pada rentang >50%. Adapun keterangan aktivitas siswa peraspek dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Siswa duduk menurut kelompoknya masing-masing dan menetapkan nilai untuk tiap tim. Setelah diamati pada aspek ini diketahui terdapat 15 siswa dengan persentase 55,5%
- 2) Siswa membahas materi bersama-sama teman timnya. Setelah diamati pada aspek ini terdapat 15 siswa dengan persentase 51,5%
- 3) Siswa menjawab pertanyaan untuk menguji kemampuannya. Setelah diamati pada aspek ini terdapat 14 siswa dengan persentase 51,85%

- 4) Siswa secara pribadi menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Setelah diamati pada aspek ini terdapat 15 siswa dengan persentase 55,5%
  - 5) Siswa menghitung skor dari pertanyaan yang dijawab benar. Setelah diamati pada aspek ini terdapat 14 siswa dengan persentase 51,85%
  - 6) Siswa mempelajari turnamen untuk babak kedua. Setelah diamati pada aspek ini terdapat 14 siswa dengan persentase 51,85%
  - 7) Siswa belajar disetiap sesi sebelum turnamen. Setelah diamati pada sesi ini terdapat 13 siswa dengan persentase 48,15%
- observasi aktivitas siswa pada pertemuan kedua siklus II ini berada pada kualifikasi “baik” karena pada rentang 61-80%. Adapun keterangan aktivitas belajar siswa peraspek sebagai berikut:
- 1) Siswa duduk menurut kelompoknya masing-masing dan menetapkan nilai untuk tiap tim. Setelah diamati pada aspek ini diketahui terdapat 23 siswa dengan persentase 85,18%
  - 2) Siswa membahas materi bersama-sama teman timnya. Setelah diamati pada aspek ini terdapat 21 siswa dengan persentase 77,8%
  - 3) Siswa menjawab pertanyaan untuk menguji kemampuannya. Setelah diamati pada aspek ini terdapat 15 siswa dengan persentase 55,5%
  - 4) Siswa secara pribadi menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Setelah diamati pada aspek ini terdapat 16 siswa dengan persentase 59,26%.
  - 5) Siswa menghitung skor dari pertanyaan yang dijawab benar. Setelah diamati pada aspek ini terdapat 19 siswa dengan persentase 70,37%
  - 6) Siswa mempelajari turnamen untuk babak kedua. Setelah diamati pada aspek ini terdapat 20 siswa dengan persentase 74,07%
  - 7) Siswa belajar disetiap sesi sebelum turnamen. Setelah diamati pada sesi ini terdapat 21 siswa dengan persentase 77,8%.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh turnamen belajar dapat meningkatkan hasil belajar belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Hal ini dapat dilihat pada hasil nilai siswa sebagai berikut: Nilai sebelum tindakan dengan rata-rata 62 dengan ketuntasan klasikal 25,92% dengan kategori tidak tuntas. Sedangkan Nilai siklus I dengan rata-rata 68,8 dengan ketuntasan klasikal 44,4% dengan kategori tidak tuntas. Nilai siklus II dengan rata-rata 81,5 dengan ketuntasan klasikal 81,48% dengan kategori tuntas.



## DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2001.
- Oemar Hamalik, *Pendekatan baru strategi belajar mengajar berdasarkan CBSA*, Bandung: Sinar Baru Algensindo. 2009. h. 4
- Basyiruddin Usman, M. Pd, *Metodologi pembelajaran agama islam*, Jakarta: Ciputat pers, 2002. h. 22
- Kusnadi, dkk. *Strategi pembelajaran pendidikan ilmu pengetahuan sosial (P-IPS Ekonomi)*, Pekanbaru: Yayasan pusaka riau, 2012. h. 46
- Made wena, *Strategi pembelajaran inovatif kontemporer*, Jakarta: Bumi aksara, 2009.
- Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010.
- Oemar , *kurikulum dan pembelajaran*, Jakarta: Bumi aksara, 2007.
- Ramayulis, *Ilmu pendidikan islam*, Jakarta: Kalam mulia, 2002.
- Roestiyah N. k, *Didaktik dan metodik*, Jakarta: Bumi aksara, 2008.
- Siberman. *Active learning 101 pembelajaran aktif*. Yogyakarta : Insane madani, 2002.
- Syaiful bahri djaramah, *Strategi belajar mengajar*, Jakarta: Rineka cipta, 2006.
- Tohirin , *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: Raja Grafindo Pers, 2011.
- Udin S. Winataputra, *Teori belajar dan pembelajaran*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2007.
- Wina sanjaya, *Strategi belajar mengajar*, Jakarta : Kencana, 2008, h.26

# METODE *REWARD* DAN *PUNISHMENT* DALAM MEMBENTUK AKHLAKUL KARIMAH PESERTA DIDIK

Nurhayati Sahibe, Nur Fitriani Zainal

[nurhayatisahibe981@gmail.com](mailto:nurhayatisahibe981@gmail.com), [nurfitrianiizainal.math09@gmail.com](mailto:nurfitrianiizainal.math09@gmail.com)

**Abstract.** *Reward* and *Punishment* methods are relevant applied in the formation of akhlakul karimah because it is able to stimulate positive learners in improving the character and achievement. *Reward* in the learning process is a form of appreciation to learners in the form of materials, a word of praise, a smile, or a simple behavior that can motivate learners to study hard and improve their character. *Punishment* in the learning process is a form of punishment to learners whose nature is educational and not physical violence that aims to improve the character of learners. In the world of education, rewards can be done in the form of giving praise, clapping, giving good value, and gift giving, while punishment can be done in the form of cleaning the school yard, cleaning the school toilet, respect flags, standing in class and not getting any rest time at recess.

**Keywords:** *Reward* and *Punishment* Method, Akhlakul Karimah

## PENDAHULUAN

Dalam hitungan waktu, perkembangan metode pembelajaran bergerak semakin pesat. Para pendidik disuguhi dengan keragaman konsepsi mengenai metode pembelajaran. Dari yang sifatnya temuan terbaru yang dibangun berdasarkan konteks perkembangan zaman, hingga yang sifatnya pembaruan dari metode lama agar lebih kontekstual dan adaptif dengan perkembangan pendidikan dewasa ini. Tentu akselerasi di bidang metodologi pembelajaran seperti ini didasari oleh kebutuhan atau tuntutan pendidikan yang menghendaki proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien dalam usaha mewujudkan tujuan pendidikan yang seutuhnya. Sebab, disadari bahwa proses pembelajaran yang efektif dan efisien tersebut tidak sekedar bergantung pada kepribadian pendidik, kapasitas keilmuannya, atau pola tingka lakunya (akhlaknya), namun juga yang lebih esensial adalah kemampuan pendidik dalam mengemas mekanisme pembelajaran melalui penggunaan metode yang tepat (Suryosubroto, 2013: 11). Disini kiranya dengan jelas dapat dipahami jika metode pembelajaran adalah bagian yang sangat urgen dalam dunia pendidikan. Hal ini berangkat dari satu logika sederhana bahwa sebaik apapun kepribadian dan penguasaan keilmuan seorang pendidik terhadap satu materi pelajaran, jika pada praktiknya tidak didukung dengan mekanisme metodologis yang tepat, dipastikan kurang memberikan hasil yang efektif. Implikasinya, proses pembelajaran yang terjadi tak lebih dari formalitas yang sekedar menggugurkan kewajiban absensi pendidik dan peserta didik di sekolah. Hal inilah yang mestinya pertama-tama disadari oleh para pendidik agar pembelajaran tak berjalan dalam kerangka, “belajar sekedar belajar,” namun belajar yang memiliki arti memajukan dan menghadirkan efek positif dan konstruktif bagi peserta didik. Metode belajar yang baik dan tepat, adalah garansi bagi hasil belajar demikian. Namun demikian, dengan cepat pula harus dicatat bahwa kecenderungan penekanan pada sisi metodologis ini bukanlah sebuah

pengabaian terhadap urgennya kapasitas keilmuan dan kepribadian (akhlakul karimah) pendidik, melainkan sebagai penguat dan pelengkap pada proses pendidikan *cum* pembelajaran di Sekolah.

Diantara sekian banyak metode pembelajaran yang berkembang saat ini, *Reward* dan *Punishment* adalah salah satunya. Meski tak lagi dapat dikategorikan sebagai metode yang baru, namun faktanya, metode ini masih banyak disalahpahami dalam konsep dan tidak tepat sasaran dalam praktik.

Dari sudut pandang ilmu Psikologi yang direpresentasikan lewat hukum efek atau "*The Law of Effect*," *Reward* dan *Punishment* adalah metode pembelajaran yang memiliki peranan yang sangat signifikan bagi keberhasilan sebuah proses pembelajaran. Entah dalam konteks *penggembleran* mental, peningkatan prestasi hingga perubahan karakter atau akhlak (Suarni, 2016: 119). Secara lebih eksplisit, Ni Ketut Suarni dalam tulisannya, "*Reward dan Punishment dalam pendidikan*" dengan mengutip temuan Thorndike, menjelaskan:

*"Intensitas interaksi antara S-R sangat dipengaruhi oleh konsekuensi dari hubungan yang terjadi. Apabila akibat hubungan S-R menyenangkan, maka perilaku akan diperkuat. Sebaliknya, jika akibat hubungan S-R tidak menyenangkan, maka perilaku akan melemah. Reward dan punishment merupakan salah satu metode yang lazim digunakan oleh pendidik dalam mempertahankan prinsip tentang kuat-lemahnya hubungan S-R tersebut. Interaksi SR dapat menggambarkan berlangsungnya sebuah proses pendidikan."*(Suarni, 2016: 118).

Merujuk pada teori ini, manusia hakikatnya digerakkan oleh stimulan-stimulan eksternal yang sifatnya menyenangkan, membahagiakan dan menguntungkan bagi dirinya, serta cenderung menghindari hal atau situasi yang merugikan atau menyakitkan. Jika direduksikan lagi dalam konteks pendidikan, peserta didik pada dasarnya adalah pribadi-pribadi dengan preferensinya masing-masing, yang tentu secara teoritik, dapat berkembang lewat dorongan *Reward* dan *Punishment* dalam proses pembelajaran.

Teori ini sekaligus membantah proses pembelajaran yang dalam praktiknya cenderung kaku, kasar dan keras yang dipraktikkan dengan dasar argumentasi yang kedengarannya baik, *penggembleran* mentalitas peserta didik. Beberapa contoh dapat dikemukakan disini misalnya, dipukul dengan kayu, dilempar dengan penghapus, dihukum berdiri selama proses pembelajaran, di kunci dalam kelas, hingga dijemur di lapangan sekolah atau di bawah terik matahari yang menyengat. Jika ini mesti dimasukkan sebagai bagian dari *Punishment*, maka ini adalah *Punishment* yang non- pedadogis. Ini hanyalah satu dari sekian bentuk pendidikan di sekolah yang dibangun di atas dasar ketakutan, ancaman, tekanan dan boleh dikatakan, ketertindasan. Beberapa studi menunjukkan penggunaan cara-cara demikian sudah tak lagi efektif dan relevan untuk mendorong perubahan sikap dan *penggembleran* mentalitas. Kini, penekanan pada daya motivasi ekstrinsik individu lebih banyak dilirik sebagai pilihan metodologis yang tepat arah (Schaefer, 1989: 21-22). Sebab cara-cara yang cenderung pada penekanan fisik peserta didik justru lebih problematik sehingga tak banyak memberikan impuls positif. Implikasi lebih jauh dari metode seperti ini adalah akan memunculkan bentuk-bentuk kekerasan yang baru dalam ragam variannya dalam konteks interaksi kehidupan peserta didik

(Kordi K, 2013: 54). Artinya, bentuk kekerasan yang sama akan direproduksi dari model kekerasan yang mereka terima dalam proses pendidikan di sekolah. Peserta didik pada akhirnya akan belajar bahwa cara menaklukkan orang lain agar mengikuti pikiran dan keinginan-keinginannya mesti dengan kekerasan pula sebagaimana diteladankan atau dituntunkan oleh pendidik di sekolah.

Jadi, hal paling mendasar yang membuat metode ini relevan dengan konteks pembelajaran hingga saat ini adalah karena sifatnya yang mengandung motivasi yang penting dibutuhkan oleh peserta didik agar memiliki stimulus positif untuk terus mengembangkan kapasitas, meraih prestasi hingga memperbaiki karakter. Metode ini juga menuntut peserta didik untuk bertindak di luar “*line of punishment*” (garis hukuman) sebab sanksi yang nantinya diterima tidaklah menyusahkan. Salah satu titik persoalannya adalah penekanan pada dimensi akhlak dalam pembelajaran nampak mulai kabur dan mengering. Praktik pendidikan lebih menekankan pada dimensi kognitif-akademis ketimbang proses pembangunan akhlak atau karakter (Yamin, 2009: 48). Artinya, pengajaran budi pekerti atau akhlak ini meski terus diupayakan, tapi dalam konteks orientasi akademisnya. Yakni, dalam bentuk hafalan dan tulisan jawaban di atas kertas ujian. Terdapat kecenderungan untuk mengapresiasi ranah-ranah yang sifatnya akademis, namun dalam wilayah akhlak apresiasi yang sama masih lemah bahkan bisa dikatakan belum sepenuhnya ditekankan. Padahal penekanan terhadap dimensi akhlak dalam pendidikan adalah hal yang sangat urgen dan mendasar.

Demikian halnya, jika mereka kadang berada dalam situasi membangkang, suka membantah, bertutur tidak baik dan ragam cerminan akhlakul madzmumah lainnya, bentuk *Punishment* yang diterapkan kepada mereka harus mempertimbangkan kecenderungan psikologis dan strata usia mereka. Sebab, *punishment* yang sebetulnya adalah mendorong, menguatkan dan mengukuhkan semangat mereka untuk menjadi pribadi yang lebih baik, dan sekali-kali tidak melalui proses hukuman dan siksaan fisik dan psikis (Suami, 2016: 120).

## **PENGETERIAN METODE *REWARD* DAN *PUNISHMENT***

Kata metode berasal dari Bahasa Yunani, yang terdiri dari dua kata, *meta* dan *bodos*. *Meta* berarti melalui, sedangkan *bodos* berarti jalan atau cara (Mufron, 2013: 85). Metode juga dapat ditemukan pengertiannya dalam leksikon Bahasa Inggris yakni dari kata *Method*, yang berarti cara (Wojowasito, 1976: 237). Dalam Bahasa Arab, kata metode dikenal dengan “*Thariqah*” yang berarti cara, langkah-langkah strategis yang dipersiapkan untuk melakukan suatu aktivitas (Nasharudin, 2015: 305). Sedangkan dalam kamus ilmiah populer, metode diartikan sebagai, “Cara yang teratur dan sistematis untuk pelaksanaan sesuatu; cara kerja” (Syahrul, 2010: 281). Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa metode adalah seperangkat langkah, cara atau jalan yang didesain secara khusus guna mencapai tujuan tertentu. Sedangkan dalam terminologi pendidikan, Winarno Surakhmat menyebutkan metode sebagai, “Cara-cara pelaksanaan daripada proses pengajaran atau soal bagaimana

teknisnya suatu bahan pelajaran diberikan kepada murid-murid di sekolah” (Suryosubroto, 2013, 140). Pandangan ini melihat metode sebagai hal-hal teknis-aplikatif dalam pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik selama proses pembelajaran berlangsung.

Pandangan yang lebih spesifik berasal dari Ramayulis, sebagaimana dikutip Ali Mufron dalam bukunya, “*Ilmu Pendidikan Islam*,” menurutnya metode adalah, “Sebentuk strategi atau teknik yang dirancang pendidik guna mewujudkan tujuan pembelajaran atau untuk mencapai sebetulnya kompetensi tertentu sebagaimana yang telah diatur dalam silabus pelajaran” (Mufron, 2013: 86). Disini metode tidak sekedar dimaknai sebagai instrumen semata, melainkan berfungsi untuk mengarahkan proses pembelajaran sesuai dengan apa yang telah ditentukan. Berdasarkan pandangan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa metode adalah seperangkat cara atau instrumen yang digunakan oleh pendidik sebagai proses untuk mengarahkan, menggiring dan mengontrol proses pembelajaran agar sesuai dengan mekanisme yang diatur dalam silabus pembelajaran. Selanjutnya, terkait dengan istilah *Reward* dan *Punishment*, sebagaimana halnya, istilah tersebut berasal dari bahasa Inggris. Kata *Reward* diartikan sebagai ganjaran, hadiah, memberi hadiah, mengganjar (Wojowasito, 1976: 339). Jika ditelisik secara lebih mendalam, munculnya istilah *Reward* pada mulanya dari disiplin ilmu Psikologi. Thorndike adalah tokoh yang terkenal mempopulerkan istilah tersebut lewat temuan teorinya, “*The Law Of Effect*” (Suryabrata, 1998: 248-249). Pada Thorndike, *Reward* dimaknai sebagai kecenderungan stimulus positif yang mendorong timbal balik yang kuat untuk melakukan sesuatu. Dari definisi teoritis keilmuan inilah, istilah *Reward* ditempatkan sebagai salah satu metode pembelajaran.

Sedangkan dalam konteks pendidikan, Ngalm Purwanto sebagaimana dikutip Ni Ketut Suarni dalam tulisannya, “*Reward dan Punishment dalam Pendidikan*” memaknai *Reward* sebagai, “Alat untuk mendidik anak-anak supaya anak dapat merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapat pujian. Atau mengandung makna penilaian yang bersifat positif terhadap belajarnya peserta didik” (Suarni, 2016: 119). Disini, *Reward* digunakan sebagai pemantik semangat atau pun motivasi bagi peserta didik sehingga diharapkan dapat terus berproses untuk meningkatkan hal-hal baik yang telah mereka lakukan atau pencapaian atas satu prestasi tertentu. Dalam pendidikan Islam, terdapat istilah *targhib* dan *tarhib* yang memiliki kesamaan konseptual dengan *Reward and Punishment* di atas. Yakni, sama-sama memberikan penekanan yang tinggi terhadap pemberian ganjaran dan hukuman dalam proses pendidikan dalam upaya mengembangkan stimulus positif dalam diri peserta didik untuk berbuat baik dan menjauhi keburukan (Mufron, 2013: 97). Meski juga, ada beberapa ahli pendidikan Islam yang cenderung membedakannya (Nasharudin, 2015: 101). Namun secara umum kedua istilah tersebut menunjuk pada satu praktik yang sama, yakni memberikan hadiah atau ganjaran terhadap peserta didik yang berbuat baik, dan memberikan hukuman terhadap peserta didik yang melanggar atau berbuat keburukan.

Ajaran tentang *Reward* dan *Punishment* sesungguhnya secara eksplisit dapat ditelusuri penegasannya dalam Al-Quran. Sebagaimana yang termaktub dalam ayat berikut ini:

Terjemahan Qs. Al-Bayyinah (98) 7 – 8 :

*“Sesungguhnya orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal saleh, mereka itu adalah sebaik-baik makhluk. Balasan mereka di sisi Tuhan mereka ialah syurga Adn yang mengalir di bawahnya sungai-sungai; mereka kekal di dalamnya selama-lamanya. Allah ridha terhadap mereka dan merekapun ridha kepadanya. Yang demikian itu adalah (balasan) bagi orang yang takut kepada Tuhannya”* (Departemen Agama RI , 2010: 598-599).

Ayat di atas menunjukkan bahwa sejatinya spirit *Reward* dan *Punishment* dapat digali dari sumber kitab suci Al-Quran. Pernyataan firman Allah Swt di atas lebih dari sekedar menegaskan urgensi metode *Reward* dan *Punishment*, melainkan juga menunjukkan bagaimana dakwah Islam sesungguhnya dijalankan dan dibangun berdasarkan prinsip *Reward* dan *Punishment* tersebut. Sehingga, jika dikontekskan dalam pendidikan Islam, tentu metode ini sudah cukup klasik namun tentu bukanlah klise. Yang perlu diperhatikan adalah bagaimana metode ini dapat diperankan secara tepat dan terarah sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Dalam semangat yang sama, Rasulullah pun telah menyatakan konsep *Reward* dan *Punishment* terhadap pendidikan anak. Hal tersebut sebagaimana yang telah termaktub dalam hadis berikut ini:

عن عمرو بن شعيب عن ابيه عن جده قل رسول الله صلى الله عليه وسلم "مرؤا اولا دكم بالصلاة وهم ابناء سبع سنين, وضربوهم عليها وهم ابناء عشر, وفرقتوا بينهم في المضاجع. (رواه ابو داود)

Terjemahannya:

*“Dari Amr Bin Syaib dari ayahnya, dari kakeknya bahwa Rasulullah Saw bersabda; “Suruhlah anak-anak kalian mengerjakan sholat sejak mereka berusia tujuh tahun. Pukulah mereka jika melalaikan ketika mereka berusia sepuluh tahun, dan pisahkan tempat tidur mereka. (HR. Abu Dawud)”* (Abu Thayyib : 161).

Hadis ini mengisyaratkan tentang penerapan metode *Reward* dan *Punishment*. Dalam konteks ini adalah metode *Punishment* itu sendiri. Dimana, anak-anak harus diberi hukuman tatkala tak melaksanakan sholat. Hukuman disini tentu sangat variatif dan edukatif, tak mesti berbentuk hukuman fisik yang menghadirkan efek traumatik.

## PENGERTIAN AKHLAKUL KARIMAH

Secara kebahasaan, kata akhlak diambil dari Bahasa Arab yakni, “Dari akar kata *‘Kbuluqun’* yang bermakna budi pekerti, perangai, tingkah laku atau tabiat” (Nasharudin, 2015: 206-207). Dalam leksikon bahasa Indonesia akhlakul karimah dimaknai dengan, “Akhlak yang mulia, agung dan luhur” (Ramadhan, 2010: 14). Pengertian ini menunjukkan akhlak sebagai suatu keadaan dalam diri manusia yang termanifestasi dalam perilakunya baik dalam bentuk positif ataupun negatif. Dalam bahasa Indonesia, sering dipadankan dengan kata karakter yang sama-sama merujuk pada tingkah laku (Haedar Natsir, 2013: 65). Demikian juga, kata akhlak juga sering disepadankan dengan kata moral dan

etika. Secara umum, ketiga kata ini memiliki makna yang serupa, yakni, sama-sama terkait dengan perilaku manusia dalam hubungannya dengan nilai baik dan buruk ditengah-tengah masyarakat (Nasharudin, 2015: 210-211). Namun demikian, jika ditelisik secara mendalam, sebetulnya terdapat perbedaan yang sangat prinsip dari ketiga istilah tersebut yakni terletak pada dasar sumber nilai baik dan buruk dari perilaku manusia.

Dalam akhlak sumbernya adalah wahyu Allah Swt yang termaktub dalam Al-Quran dan Sunnah Nabi. Sementara dalam moral dan etika terletak pada adat istiadat, budaya dan secara umum nilai-nilai yang terbentuk dalam masyarakat. Meskipun demikian, moral dan etika tetap dapat dibedakan, dimana disatu sisi etika lebih bersifat teoretis dan di sisi lainnya moral lebih bersifat praktis atau dalam bahasa lain, akhlak bisa bersifat objektif dalam realitas sedangkan etika dan moral sendiri cenderung subjektif (Nasharudin, 2015: 210-211). Lebih lanjut, Nasharudin dalam bukunya, “*Akhlak; Ciri Manusia Paripurna*” menguraikan bahwa, “Akhlak Islami memiliki rumus-rumus yang praktis dan tepat menurut fitrah dan akal pikiran manusia. Ajarannya dapat diterima dan dijadikan pedoman oleh seluruh umat manusia” (Nasharudin, 2015: 211-212). pandangan ini menunjukkan secara jelas perbedaan yang cukup mendasar dari etika, moral dan akhlak, meski sama-sama menunjuk pada tingkah laku manusia. Gambaran tersebut di atas juga menegaskan *differensiasi spesifik* dari akhlak yang bersumber dari ajaran ilahi dan bukan sekali-kali dari hasil olah pikir manusia yang terurai dalam tradisi ataupun kebudayaan dari zaman ke zaman. Sehingga, ia tidak sekedar berlaku sesuai dengan konteks waktu dan relativitas nilai yang menyertainya, namun melampaui sekat-sekat kontekstual, berlaku menyeluruh sepanjang bentangan peradaban manusia, dan bersifat absolut dalam tataran aksiologisnya.

Ditilik dari ruang lingkupnya, Muhammad Abdullah Darraz membagi akhlak dalam lima bagian:

- a. Akhlak Pribadi (*al-akhlaq al-fardiyyah*). Terdiri dari yang diperintahkan (*al-awamir*), yang dilarang (*al-nawahi*), yang dibolehkan (*al-mubabat*) dan akhlak dalam keadaan darurat (*almukhalafah bi al-idbthirar*).
- b. Akhlak Berkeluarga (*al-akhlak al-usariyyah*). Terdiri dari kewajiban timbal balik orang tua dan anak (*wajibat nahwa al-ushul wa alfurū*), kewajiban suami isteri (*wajibat baina al-azwaj*) dan kewajiban terhadap karib kerabat (*wajibat nahwa al-aqarib*).
- c. Akhlak Bermasyarakat (*al-akhlaq al-ijtimaiyyah*). Terdiri dari yang dilarang (*al-mahzhurat*), yang diperintahkan (*al-awamir*) dan kaedah-kaedah adab (*qawa'id al-adab*).
- d. Akhlak Bernegara (*akhlaq al-danlah*). Terdiri dari hubungan antara pemimpin dan rakyat (*al-'alaqah baina al-ra'is wa al-sya'b*), dan hubungan luar negeri (*al-'alaqat al-kharijiyyah*).
- e. Akhlak Beragama (*al-akhlaq al-diniyyah*). Yaitu kewajiban kepada Allah SWT. (*wajibat nahwa Allah*) (Ilyas, 2004: 5).

Pembagian Darraz ini menunjukkan secara eksplisit bahwa akhlak adalah konsepsi universal yang mencakup segala bidang kehidupan manusia.

Sehingga dimanapun seorang manusia berada, berkecimpung dalam kehidupan sosialnya sebagai seorang muslim atau pun muslimah, Islam telah memiliki perangkat tata laku yang akan menuntut setiap pemeluknya untuk berjalan sesuai dengan rel yang telah digariskan oleh Allah dan Rasul-Nya.

Tak jauh berbeda dengan Abdullah Darraz di atas, Al-Ghazali, salah seorang pakar pendidikan Islam, memandang akhlak bukan sebagai sesuatu yang netral, namun cenderung dapat dipengaruhi oleh hal-hal dari luar. Dapat dibagi dua, akhlak yang baik (*al-mahmudah*) dan akhlak buruk (*al-madzimumah*). Akhlak yang baik adalah akhlak yang serasi dengan akal dan agama (syariat), sedangkan akhlak yang buruk adalah akhlak yang bertentangan dengan akal (Mustaqim, 1999: 88). Al-Ghazali pada sisi ini telah menetapkan standar bagi kebaikan dan keburukan sebuah akhlak, yakni standar akal dan standar agama. Segala bentuk tata laku kehidupan manusia yang menyelisihi apa yang tertuang dalam ajaran agama dan hal-hal mendasar secara logika, disebut Al-Ghazali dengan manusia dengan tipikal akhlak yang buruk. Demikianlah sebaliknya.

### **Bentuk-Bentuk Akhlakul Karimah**

Tentu, istilah “berbuat baik” dan “menjauhi keburukan” masih terlampau normatif untuk dipahami. Sehingga diperlukan penjelasan yang lebih praktis untuk menunjukkan makna yang dimaksud dari dua istilah tersebut dalam realitas.

Secara teoritis, merujuk pandangan Haedar Nashir akhlakul karimah terbentuk lewat nilai-nilai berikut ini:

“...akhlak yang melekat dengan sifat-sifat mulia Nabi antara lain keberanian (*Ayy-Syajaah*), pemurah (*Al-Karam*), adil (*Al-‘Adl*), memelihara diri dari hal-hal buruk (*Al-Iffah*), jujur (*Ash-Sidq*), amanah (*Al-Amanat*), sabar (*Al-Sabr*), lembut atau lapang hati (*Al-Hilm*), pemaaf (*Al-Afm*), kasih sayang (*Ar-Rahman*), mengutamakan kedamaian (*Itsar Al-Salam*), bersahaja (*Al-Juhd*), malu (*Al-Haya*), rendah hati (*Al-Tawadhu*), kesetiaan (*Al-Wafa*), musyawarah (*Ayy-Syura*), kebaikan dalam pergaulan (*Thibul Isyrab*), gemar bekerja (*Hubb Al-Aml*) dan gembira (*Al-Bisyr Wa Fukhabah*)” (Haedar Natsir, 2013: 62-63).

Perincian secara lebih praktis dari bentuk-bentuk akhlak Rasulullah tersebut di atas akan memudahkan operasionalisasi akhlak dalam lingkup kehidupan sehari-hari. Adapun Sudewo, sebagaimana dikutip Haedar Natsir, menarasikan karakter sebagai sifat-sifat yang di dalamnya terkandung nilai-nilai kejujuran, kedisiplinan, keikhlasan, adil, arif, bijaksana, ksatria, tidak egois, tawadhu, sederhana, visioner, solutif, komunikatif dan inspiratif (Haedar Natsir, 2013: 62). Disini, tidak terdapat perbedaan yang mendasar antara akhlak dan karakter. Keduanya sama-sama merujuk pada watak atau kepribadian manusia. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa akhlak dan karakter sejatinya berbicara satu hal yang sama yakni situasi mental dalam diri manusia yang mewujudkan dalam watak atau kepribadian. Berdasarkan deskripsi akhlakul karimah yang sedemikian luas cakupannya tersebut, maka dalam penelitian ini akan dispesifikkan pada konteks akhlakul karimah dalam pembentukan sikap hormat dan patuh dalam diri peserta didik dalam kehidupan sehari-hari (konteks lingkungan sekolah dan keluarga).



## PERAN *REWARD* DAN *PUNISHMENT* DALAM PEMBELAJARAN

Dalam teori psikologi Behavioristik disebutkan perubahan tingkah laku dibentuk berdasarkan relasi antara stimulus dan respon (Suarni, 2016: 118). Teori ini menunjukkan bahwa kecenderungan individu untuk berubah ditentukan lewat hubungan antara rangsangan, motivasi dan dorongan dengan timbal balik yang diberikan oleh individu. Apabila dorongan itu kuat, maka akan membentuk sebuah timbal balik yang kuat sesuai dengan kehendak dorongan tersebut. Dan demikian sebaliknya, jika dorongan itu lemah, maka akan menghasilkan efek timbal balik yang lemah pula. Teori ini juga menjadi justifikasi bagi keberadaan metode *Reward* dan *Punishment* dalam pendidikan. Dimana, lewat proses pembelajaran, perkembangan peserta didik justru dapat dibentuk dengan menghadirkan atau menciptakan bentuk-bentuk *Reward* yang dapat menghidupkan semangat belajar, konsisten dalam sikap, disiplin dalam waktu dan seterusnya. Sekaligus disisi yang sama, ada *Punishment* yang tengah menanti manakala mereka cenderung melanggar. Sejalan dengan hal di atas, Ni Ketut Suarni Memandang *Reward* dan *Punishment* dalam pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dan menentukan, yaitu:

“Belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami peserta didik dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon. Melalui pendidikan formal, metode *reward* (ganjaran) dan *punishment* (hukuman) lazim digunakan oleh para praktisi pendidikan sebagai alat pendidikan merupakan suatu bentuk teori penguatan positif yang bertujuan untuk membantu individu memperoleh tingkah laku baru baik secara kognitif, afektif, dan psikomotor” (Suarni, 2016: 118).

Berdasarkan pandangan ini, lewat metode *Reward* dan *Punishment* dalam proses pembelajaran, pada dasarnya akan menjadi sarana yang paling efektif dalam membentuk tujuan pendidikan yang seutuhnya sebagaimana yang diamanatkan dalam undang-undang.

## SYARAT DAN BENTUK METODE *REWARD* DAN *PUNISHMENT* DALAM PEMBELAJARAN

### 1. Syarat *Reward*

Penerapan *Reward* dan *Punishment* tentu tak dapat dilakukan dengan begitu saja. Ada syarat yang menjadi ketentuan, dan pada hakikatnya akan menjadi ukuran sejauhmana efektivitas metode *Reward* dan *Punishment* diimplementasikan. Adapun syarat kedua metode tersebut sebagai berikut:

- a. Seorang guru hendaknya dapat mengetahui siapa yang berhak mendapatkan *reward*, seorang guru hendaklah bijaksana, jangan sampai *reward* menimbulkan iri hati pada peserta didik yang lain yang merasa dirinya lebih pandai, tetapi tidak mendapat *reward*.
- b. Memberi *reward* hendaklah hemat dan tepat. Terlalu kerap atau terus-menerus memberi *reward* akan menjadi hilang arti *reward* itu sebagai alat paedagogik,
- c. Jangan memberi *reward* dengan menjanjikan lebih dahulu sebelum peserta didik menunjukkan prestasi kerjanya apalagi *reward* yang diberikan kepada

seluruh kelas. *Reward* yang telah dijanjikan lebih dahulu hanyalah akan membuat peserta didik terburu-buru dalam bekerja dan akan membawa kesukaran-kesukaran bagi beberapa peserta didik yang kurang pintar.

- d. Pendidik harus berhati-hati memberikan *reward*, jangan sampai *reward* yang diberikan pada peserta didik diterima sebagai upah dari jerih payah yang telah dilakukannya (Suarni, 2016: 118).

## 2. Syarat *Punishment*

Syarat-syarat *punishment* yang bersifat pedagogis sebagai berikut:

- a. Tiap-tiap *punishment* handaknya dapat dipertanggung jawabkan. Ini berarti *punishment* itu tidak boleh sewenang-wenang,
- b. *Punishment* itu sedapatdapatnya bersifat memperbaiki,
- c. *Punishment* tidak boleh bersifat ancaman atau pembalasan dendam yang bersifat personal,
- d. Jangan menghukum pada saat sedang marah,
- e. Tiap-tiap *punishment* (hukuman) harus diberikan dengan sadar dan sudah diperhitungkan atau dipertimbangkan terlebih dahulu,
- f. Jangan melakukan *punishment fisik* sebab pada hakikatnya *punishment* fisik itu dilarang oleh Negara.
- g. *Punishment* tidak boleh merusakkan hubungan baik antara pendidik dan peserta didik,
- h. Adanya kesanggupan memberikan maaf dari pendidik, sesudah menjatuhkan *punishment* dan setelah peserta didik itu jera atas kesalahannya (Suarni, 2016: 118).

## 3. Bentuk-Bentuk *Reward*

Amir Daien Indrakusuma dalam bukunya, “*Pengantar Ilmu Pendidikan Islam*” mengklasifikasikan bentuk *Reward* sebagai berikut:

- a. Pujian, Pujian adalah satu bentuk ganjaran yang paling mudah dilaksanakan. Pujian dapat berupa kata-kata seperti baik, bagus, bagus sekali dan sebagainya.
- b. Penghormatan, Ganjaran berupa penghormatan dapat berbentuk dua macam, pertama, berbentuk semacam penobatan. Yaitu anak yangmendapat penghormatan diumumkan dihadapan temantemanya. Kedua, penghormatan berbentuk pemberian kekuasaan untuk melakukan sesuatu seperti anak yang rajin disertai wewenang untuk mengurus perpustakaan sekolah.
- c. Hadiah, ialah ganjaran yang berbentuk pemberian berupa barang. Seperti pensil, penggaris, buku pelajaran, baju dan kadangkadang juga berupa uang.
- d. Tanda penghargaan, Tanda penghargaan ini disebut juga dengan ganjaran simbolis. Ganjaran simbolis ini dapat berupa surat-surat tanda penghargaan, surat-surat tanda jasa, sertifikat-sertifikat, piala-piala dan sebagainya (Indrakusuma, 1973: 159).

## 4. Bentuk-Bentuk *Punishment*

Hukuman dibedakan dalam beberapa macam sebagai berikut:

- a. Hukuman preventif

Hukuman preventif adalah yang dilakukan dengan maksud agar tidak atau jangan terjadi pelanggaran. Hukuman tersebut bermaksud untuk mencegah agar tidak terjadi pelanggaran sehingga dilakukan sebelum pelanggaran tersebut terjadi.

*Punishment* atau hukuman preventif yang sesuai untuk alat pendidikan adalah sebagai berikut:

- 1) Tata tertib, Tata tertib adalah sederetan peraturan yang harus ditaati dalam suatu situasi dalam suatu tata kehidupan, misalnya tata tertib dalam kelas, tata tertib ujian sekolah, tata tertib kebersihan sekolah dan sebagainya.
- 2) Anjuran dan perintah, Anjuran adalah saran atau ajakan untuk berbuat atau melakukan sesuatu yang berguna. Misalnya anjuran untuk membagi waktu antara belajar dan bermain, anjuran untuk datang sekolah tepat waktu, anjuran menjaga kesehatan dan lingkungan, anjuran bebas narkoba dan sebagainya.
- 3) Larangan, Larangan sama halnya dengan perintah. Perintah merupakan keharusan untuk melakukan sesuatu, sedangkan larangan merupakan keharusan untuk tidak melakukan hal yang negatif. Misalnya larangan tidur di kelas, larangan membawa motor, larangan menggunakan *handphone* saat di kelas dan sebagainya.
- 4) Paksaan, Paksaan adalah suatu perintah dengan kekerasan terhadap peserta didik untuk melakukan sesuatu. Paksaan dilakukan agar proses pendidikan tidak terganggu.
- 5) Disiplin

Disiplin adalah kesediaan untuk mematuhi peraturan-peraturan dan larangan-larangan. Kepatuhan yang dimaksud atas kesadaran diri sendiri dan bukan suatu paksaan.

#### b. Hukuman represif

Hukuman represif yaitu hukuman yang dilakukan oleh karena adanya pelanggaran. Jadi hukuman dilakukan setelah terjadi pelanggaran atau kesalahan. *Punishment* atau hukuman represif yang sesuai untuk alat pendidikan adalah sebagai berikut:

- 1) Pemberitahuan, Pemberitahuan yang dimaksud adalah pemberitahuan kepada peserta didik yang telah melakukan hal yang dapat mengganggu atau menghambat jalannya proses pendidikan. Misal ketika ada peserta didik yang tidur di kelas saat pelajaran berlangsung. Kemungkinan adalah peserta didik tersebut tidak mengetahui peraturan kelas adalah tidak boleh tidur saat pelajaran, sehingga pendidik dapat memberitahukan apa saja hal yang diperbolehkan dan tidak diperbolehkan selama jam pelajaran berlangsung.
- 2) Teguran, Teguran adalah untuk peserta didik yang sudah mengetahui aturan tetapi masih melanggar.
- 3) Peringatan, Peringatan adalah nasihat untuk mengingatkan. Peringatan diberikan pada peserta didik yang telah beberapa kali melanggar dan sudah mendapat teguran (Indrakusuma, 1973: 165).

## FAKTOR-FAKTOR PENENTU EFEKTIVITAS PENERAPAN METODE *REWARD* DAN *PUNISHMENT* DALAM PEMBELAJARAN

Secara umum, efektivitas proses pembelajaran ditentukan oleh tiga faktor utama, yaitu, faktor pendidik, peserta didik dan situasi (lingkungan belajar) (Suryosubroto, 2013: 141). Dalam konteks yang lebih spesifik terkait dengan metode *reward* dan *punishment*, di bawah ini akan diuraikan secara lebih mendasar tiga faktor tersebut, yaitu:

### 1. Faktor Pendidik

Metode *Reward* dan *Punishment* meski secara teoritis dan praktis dijustifikasi oleh teori-teori motivasi, namun jika tak mampu dieksplorasi dengan baik oleh pendidik dapat jatuh pada persepsi yang keliru pemahaman peserta didik. Misalkan, menganggap *Reward* sebagai suatu suap, dan olehnya suap itu dibenarkan. Berbagai kecenderungan ini mesti diperhitungkan matang-matang oleh pendidik sehingga penerapan metode *Reward* dan *Punishment* dapat memberikan implikasi positif yang membangun bagi peserta didik dan bukan sebaliknya.

### 2. Faktor Peserta Didik

Faktor peserta didik pun mesti menjadi tinjauan yang penting dalam penerapan metode *Reward* dan *Punishment*. Sebab, peserta didik adalah warga belajar yang memiliki latar belakang yang berbeda juga dengan kecenderungan psikologis yang berbeda. Sehingga, tentu memperlakukan mereka mestilah dengan cara yang tak monolitik, melainkan sesuai dengan sudut sosio-psikologis mereka tersebut.

### 3. Faktor Situasi (Lingkungan Belajar)

Lingkungan belajar juga sangat menentukan efektivitas penerapan metode *Reward* dan *Punishment*. Mesti ada kekompakan yang terbangun antara pendidik di sekolah dan orang tua di rumah. Sehingga, apa saja yang terkait dengan perkembangan peserta didik di sekolah dapat ditinjau di lingkungan keluarga mereka, sebaliknya pun apa saja yang kurang pada peserta didik dapat ikut dibenahi di sekolah. Sinergitas ini harus tetap terjaga agar proses pembelajaran tak mengalami ketimpangan.

## DAFTAR PUSTAKA

- “*Al-Quran Al-Karim*,” 2010, Bandung, Diponegoro
- Charles Schaefer, “*Bagaimana Mempengaruhi Anak*,” 1989, Jakarta: Dahara Prize
- Dahar, Ratna Wilis, *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*, 2011, Jakarta: Penerbit Erlangga
- Fadjar, Malik, *Holistika Pemikiran Pendidikan*, 2005, Jakarta: Raja Grafindo
- Husani, Adian, et. al, *Pendidikan Berbasis Adab; Konsep dan Aplikasi di Pesantren At-Takwa (Pesantren Soul Lin Al-Islami) Depok*, 2016, Edisi Digital, Depok, At-Takwa Press
- Husaini, Adian, *Pendidikan Islam Membentuk Manusia Berkarakter dan Beradab*, 2010, Edisi Digital, Jakarta, Cakrawala Publishing

- Hurlock, Elizabeth B., *Perkembangan anak*, 1990, Terj. Med. Meitasari Tjandrasa, Jakarta, Erlangga
- Ibrahim, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, 2015, Bandung, Alfabeta
- Ilyas, Yunahar, *Kuliah Akhlak*, 2004, Yogyakarta: LPPI
- Kordi K, M. Ghufuran H., “*Sekolah Manusia dan Manusia Sekolah*,” 2013, Bandung, Pustaka Baru Press
- Mufron, Ali, *Ilmu Pendidikan Islam*, 2013, Yogyakarta, Lingkar Media
- Muhammad Syamsul Haq, Abu Thayyib, “*A’Annul Ma’bud*,” Syara’ Sunan Abu Dawud, t.th, Beirut, Daar Al-Fikr
- Natsir, Haedar, *Pendidikan Karakter Berbasis Agama dan Budaya*, 2013, Yogyakarta, Multi Presindo
- Nasharudin, “*Akhlak; Ciri Manusia Paripurna*,” 2015, Jakarta, PT. Rajagrafindo Persada
- Purwanto, M. Ngalm, *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*, 2011, Bandung: Remaja Rosdakarya
- \_\_\_\_\_, *Psikologi Pendidikan*, 2016, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Ramadhan, Syahrul, *Kamus Ilmiah Populer*, 2010, Surabaya, Khasanah Media Ilmu
- Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah; Wawasan Baru, Beberapa Metode Pendukung dan Beberapa Layanan Khusus*, 2013, Edisi Revisi, Jakarta, Rineke Cipta
- Setiawani, Mary Go, *Menembus Dunia Anak*, 2000, Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Satori, Djaman dan Aan Komariah, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, 2009, Bandung, Alfabeta
- Thoyib Ruswan, (eds), *Pemikiran Pendidikan Islam Kajian Tokoh Klasik dan Kontemporer*, 1999, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Bahasa Indonesia*, Jakarta, 2008, Pusat Bahasa
- Wojowasito, S., “*Kamus Umum Lengkap Inggris Indonesia-Indonesia Inggris*,” 1976, Bandung, Pengerang
- Wahyudin, “*Menuju Kreativitas*,” 2013, Jakarta, Gema Insani Press
- Yamin, Moh., *Menggugat Pendidikan Indonesia*, 2009, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media

# **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *STRUCTURED DYADIC METHODS* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

**Nuzus Sakinah**

Pasca Sarjana Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau  
nuzussakina@gmail.com

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 027 Paritbaru Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *structured dyadic methods*. Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa yang tidak mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 70. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 027 Paritbaru Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar yang berjumlah 20 orang. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *structured dyadic methods* dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, setiap siklus dilakukan dalam dua kali pertemuan. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi, tes hasil belajar dan dokumentasi. Data dianalisis dengan teknik deskriptif, data dikelompokkan dan dicari rata-rata serta persentasenya. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *structured dyadic methods* menunjukkan hasil belajar siswa sebelum tindakan hanya mencapai 55%. Kemudian setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *structured dyadic methods* hasil belajar siswa pada siklus I mencapai 70%. Pada siklus II hasil belajar siswa meningkat menjadi menjadi 85%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *structured dyadic methods* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 027 Paritbaru Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar.  
**Kata Kunci:** hasil belajar, model kooperatif, SD Negeri 027 Paritbaru

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting untuk mempersiapkan generasi muda agar memiliki kemampuan potensi dan kecerdasan emosional yang tinggi serta menguasai berbagai macam keterampilan. Pendidikan merupakan satu tolak ukur kelancaran dan kemajuan suatu pembangunan. Maka dari itu proses pembangunan yang sedang berlangsung saat ini harus disertai dengan pembangunan di bidang pendidikan. Untuk mencapai pembangunan dalam bidang pendidikan pemerintah telah mencantumkan sistem pendidikan dalam UU No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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. (Undang-undang system pendidikan, 2009) Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut perlu adanya belajar, karena belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti, bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa baik ketika siswa berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri. (Muhibbin Syah, 2011)

Karenanya pemahaman yang benar mengenai arti belajar dengan segala aspek, bentuk dan manifestasinya mutlak diperlukan oleh guru. Kekeliruan atau ketidaklengkapan persepsi guru terhadap proses belajar dan hal-hal yang berkaitan dengan belajar mungkin akan mengakibatkan kurang bermutunya hasil belajar yang dicapai siswa. Oleh karena itu, guru mempunyai peranan yang sangat penting selain itu guru harus menguasai pengetahuan yang mendalam dalam spesialisasinya. Penguasaan pengetahuan merupakan syarat yang penting disamping keterampilan lainnya. Oleh sebab itu guru berkewajiban menyampaikan pengetahuan, pengertian, keterampilan, dan lain-lain kepada siswanya. (Oemar Hamalik, 2009). Menurut pandangan Soemantri, Pendidikan Kewarganegaraan identik dengan istilah *civic*, yaitu mata pelajaran yang bertujuan membentuk atau membina warga Negara yang tahu, mau, sadar akan hak dan kewajibannya. Untuk mencapai tujuan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan tersebut dalam kegiatan belajar mengajar perlu adanya suatu pembelajaran yang mampu mendorong siswa belajar secara aktif. Sehingga pendidikan kewarganegaraan dapat dengan mudah dipahami oleh siswa. Sebagaimana peneliti temukan pada siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 027 Paritbaru Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar, proses pembelajaran yang berlangsung masih berpusat pada guru. Dimana guru hanya menggunakan metode ceramah sehingga hasil belajar siswa kurang memuaskan. Hal tersebut terlihat dari gejala-gejalanya yaitu:

1. Dari 20 siswa hanya sekitar 11 orang siswa (55%) yang mencapai KKM yang telah ditetapkan, yaitu 70.
2. Dari 20 orang terdapat 9 orang siswa (45%) yang tidak mampu menyelesaikan soal latihan yang diberikan oleh guru.
3. Dari 20 orang siswa hanya sekitar 11 orang siswa (55%) yang bisa mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan benar.

Usaha yang dilakukan selama ini untuk memperbaiki hasil belajar pendidikan kewarganegaraan, guru menggunakan metode tanya jawab dan guru memberikan tugas di rumah, namun belum memberikan hasil yang optimal, sehingga hasil belajar belum mencapai KKM yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, peneliti ingin mencoba memberikan alternatif solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *structured dyadic methods*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *structured dyadic methods* merupakan suatu bentuk kooperatif dalam bentuk berpasangan dimana satu siswa bertindak sebagai “tutor” dan siswa lain berperan sebagai “siswa”. (Muhammad

Fathurrohman, 2015) Model pembelajaran kooperatif tipe *structured dyadic methods* bertujuan untuk mengingat materi pembelajaran melalui informasi-informasi yang telah mereka baca. Model pembelajaran kooperatif tipe *structured dyadic methods* ini akan mampu meningkatkan hasil belajar siswa di dalam proses pembelajaran karena melalui model pembelajaran kooperatif tipe *structured dyadic methods* ini, siswa mampu mengembangkan kemampuan berpikir serta memacu ingatannya untuk menjawab pertanyaan yang akan diberikan oleh guru. Selain itu, model pembelajaran kooperatif tipe *structured dyadic methods* ini juga akan dapat membantu siswa dalam bekerjasama dan mengembangkan daya kritis, kreatif, disiplin, jujur sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 027 Paritbaru Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar kelas V. Waktu penelitian ini direncanakan selama enam bulan dengan pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan bulan Januari 2017. Penelitian ini terdiri 2 siklus, siklus I dilakukan dua kali pertemuan dan siklus II dilakukan dua kali pertemuan. Agar penelitian tindakan kelas ini berhasil dengan baik tanpa hambatan yang mengganggu kelancaran penelitian, peneliti menyusun tahapan-tahapan yang dilalui dalam penelitian tindakan kelas, yaitu: perencanaan/persiapan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, refleksi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pra Tindakan

Hasil belajar siswa sebelum tindakan tergolong kurang dengan persentase 55%. Untuk lebih jelasnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada sebelum tindakan dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1**  
**Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Sebelum Tindakan**

| No | Kode Sampel | Nilai | Keterangan   |
|----|-------------|-------|--------------|
| 1  | siswa 001   | 65    | Tidak Tuntas |
| 2  | siswa 002   | 70    | Tuntas       |
| 3  | siswa 003   | 70    | Tuntas       |
| 4  | siswa 004   | 50    | Tidak Tuntas |
| 5  | siswa 005   | 75    | Tuntas       |
| 6  | siswa 006   | 55    | Tidak Tuntas |
| 7  | siswa 007   | 80    | Tuntas       |
| 8  | siswa 008   | 60    | Tidak Tuntas |
| 9  | siswa 009   | 65    | Tidak Tuntas |
| 10 | siswa 010   | 75    | Tuntas       |
| 11 | siswa 011   | 70    | Tuntas       |
| 12 | siswa 012   | 80    | Tuntas       |
| 13 | siswa 013   | 55    | Tidak Tuntas |
| 14 | siswa 014   | 70    | Tuntas       |



|                            |           |              |              |
|----------------------------|-----------|--------------|--------------|
| 15                         | siswa 015 | 40           | Tidak Tuntas |
| 16                         | siswa 016 | 70           | Tuntas       |
| 17                         | siswa 017 | 80           | Tuntas       |
| 18                         | siswa 018 | 50           | Tidak Tuntas |
| 19                         | siswa 019 | 60           | Tidak Tuntas |
| 20                         | siswa 020 | 70           | Tuntas       |
| <b>Jumlah</b>              |           | <b>1.310</b> |              |
| <b>Rata-Rata</b>           |           | <b>65,50</b> |              |
| <b>Tuntas</b>              |           | <b>11</b>    |              |
| <b>Tidak Tuntas</b>        |           | <b>9</b>     |              |
| <b>Ketuntasan Klasikal</b> |           | <b>55%</b>   |              |

Berdasarkan Tabel 1 dapat digambarkan bahwa hasil penelitian belajar pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebelum tindakan dari 20 orang secara keseluruhan, hanya 11 orang yang memperoleh nilai di atas kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70, dan 9 siswa tidak tuntas. Dapat diketahui siswa yang mencapai ketuntasan secara klasikal hanya 55%. Lebih jelas dapat dilihat pada Tabel 2

**Rekapitulasi Data Awal Hasil Belajar Siswa Pendidikan Kewarganegaraan Kelas V Sekolah Dasar Negeri 027 Paritbaru Kecamatan Tambang**

| <b>Klasifikasi</b> | <b>Interval</b> | <b>Frekuensi</b> | <b>%</b>   |
|--------------------|-----------------|------------------|------------|
| Amat Baik          | 85-100          | 0                | 0          |
| Baik               | 71-84           | 5                | 25%        |
| Cukup              | 65-70           | 8                | 40%        |
| Kurang             | Kurang dari 65  | 7                | 35%        |
| <b>Jumlah</b>      |                 | <b>25</b>        | <b>100</b> |

*Sumber: Data penelitian, tahun 2017*

Berdasarkan data hasil belajar siswa di atas, dapat di simpulkan bahwa hasil belajar siswa sebelum tindakan tergolong “kurang” artinya jauh di bawah indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu 75%. Dengan demikian perlunya dilakukan tindakan perbaikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 027 Paritbaru Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar dengan penerapan model kooperatif tipe *structured dyadic methods*.

**Hasil Observasi Aktivitas Guru dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Structured Dyadic Methods* pada Pertemuan Pertama (Siklus I)**

| <b>No</b> | <b>Aktivitas Guru</b>  | <b>Skor</b> |          |          |          | <b>Jumlah Skor</b> |
|-----------|--|-------------|----------|----------|----------|--------------------|
|           |  | <b>1</b>    | <b>2</b> | <b>3</b> | <b>4</b> |                    |
| 1         | Guru meminta siswa untuk membentuk kelompok atau pasangan                      |             |          | √        |          | 3                  |
| 2         | Guru meminta siswa untuk mempelajari prosedur-prosedur tertentu atau meringkas |             |          | √        |          | 3                  |

|                   |  |               |   |   |  |   |
|-------------------|--|---------------|---|---|--|---|
|                   | informasi-informasi penting dari sebuah buku   |               |   |   |  |   |
| 3                 | Guru meminta siswa menjadi tutor   |               |   | √ |  | 3 |
| 4                 | Guru meminta siswa lain berperan sebagai siswa   |               |   | √ |  | 3 |
| 5                 | Guru memerintahkan tutor jika jawaban siswa benar mendapatkan poin   |               | √ |   |  | 2 |
| 6                 | Guru memerintahkan tutor jika jawaban siswa salah maka tutor memberikan jawaban dan siswa menuliskan tiga kali dan membacanya kembali secara benar |               | √ |   |  | 2 |
| 7                 | Guru meminta kepada siswa setiap sepuluh menit masing-masing siswa berganti peran  |               |   | √ |  | 3 |
| <b>Jumlah</b>     |  | <b>19</b>     |   |   |  |   |
| <b>Persentase</b> |  | <b>67,86%</b> |   |   |  |   |
| <b>Kategori</b>   |  | <b>Cukup</b>  |   |   |  |   |

Sumber: Data Hasil Observasi 2017

Keterangan Skala Penilaian:

- 4= Dilakukan dengan baik    2= Dilakukan dengan kurang baik  
 3= Dilakukan dengan cukup baik    1= Dilakukan dengan tidak baik

Melihat Tabel III diketahui persentase yang diperoleh aktivitas guru dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *structured dyadic methods* pada pertemuan 1 di siklus I adalah 67,86% dengan kategori “Cukup”, karena 67,86% berada pada rentang 56-75%. Pada awal pertemuan aktivitas guru masih tergolong cukup, sehingga masih terus memperbaiki beberapa kelemahan-kelemahan yang perlu dibenahi. Pada aktivitas pertama guru meminta siswa untuk membentuk kelompok atau pasangan dengan undian dan tidak membimbing siswa memperoleh nilai 3 atau dilakukan dengan cukup baik. Pada aktivitas kedua guru meminta siswa untuk mempelajari dan meringkas informasi-informasi penting dari buku yang mereka baca dengan cara guru memberikan contoh dan siswa ribut dan memperoleh nilai 3. Pada aktivitas ketiga guru meminta siswa agar siswa bertindak sebagai tutor dengan cara guru menunjuk siswa yang menjadi tutor dan guru mendapat nilai 3 atau dilakukan dengan cukup baik. Pada aktivitas keempat guru meminta siswa lain berperan sebagai siswa dan guru mengawasi siswa namun siswa sedikit ribut dan mendapat nilai 3 atau dilakukan dengan cukup baik. Pada aktivitas kelima guru meminta tutor jika jawaban siswa benar maka siswa mendapatkan poin dan guru tidak menyebutkan berapa poinnya guru mendapat nilai 2 atau dilakukan dengan kurang baik. Pada aktivitas keenam guru memerintahkan kepada tutor jika jawaban siswa salah maka tutor memberikan jawaban dan siswa menuliskan tiga kali dan membacanya kembali secara benar dengan suara yang tidak jelas dan tidak memantau siswa dan mendapatkan poin 2 atau dilakukan dengan kurang baik. Pada aktivitas ketujuh guru meminta siswa setiap sepuluh menit masing-masing siswa berganti peran dan membimbing siswa dengan baik dan mendapatkan skor 3 atau dilakukan dengan cukup baik. Sedangkan aktivitas guru dalam pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif

tipe *structured dyadic methods* pada pertemuan kedua, dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel IV**  
**Hasil Observasi Aktivitas Guru dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Structured Dyadic Methods* pada Pertemuan Kedua (Siklus I)**

| No                | Aktivitas Guru   | Skor         |   |   |   | Jumlah Skor |
|-------------------|--|--------------|---|---|---|-------------|
|                   |  | 1            | 2 | 3 | 4 |             |
| 1                 | Guru meminta siswa untuk membentuk kelompok atau pasangan  |              |   |   | √ | 4           |
| 2                 | Guru meminta siswa untuk mempelajari prosedur-prosedur tertentu atau meringkas informasi-informasi penting dari sebuah buku                        |              |   | √ |   | 3           |
| 3                 | Guru meminta siswa menjadi tutor   |              |   | √ |   | 3           |
| 4                 | Guru meminta siswa lain berperan sebagai siswa   |              |   | √ |   | 3           |
| 5                 | Guru memerintahkan tutor jika jawaban siswa benar mendapatkan poin   |              |   | √ |   | 3           |
| 6                 | Guru memerintahkan tutor jika jawaban siswa salah maka tutor memberikan jawaban dan siswa menuliskan tiga kali dan membacanya kembali secara benar |              | √ |   |   | 2           |
| 7                 | Guru meminta kepada siswa setiap sepuluh menit masing-masing siswa berganti peran  |              |   | √ |   | 3           |
| <b>Jumlah</b>     |  | <b>21</b>    |   |   |   |             |
| <b>Persentase</b> |  | <b>75 %</b>  |   |   |   |             |
| <b>Kategori</b>   |  | <b>Cukup</b> |   |   |   |             |

*Sumber: Data Hasil Observasi 2017*

Keterangan Skala Penilaian:

4= Dilakukan dengan baik

3= Dilakukan dengan cukup baik

2= Dilakukan dengan kurang baik

1= Dilakukan dengan tidak baik/rendah

Melihat tabel IV diketahui persentase yang diperoleh aktivitas guru dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *structured dyadic methods* pada pertemuan 2 di siklus I adalah 75% dengan kategori “Cukup”, karena 75% berada pada rentang 56-75%. Pada pertemuan kedua ini persentase aktivitas guru meningkat dari pertemuan pertama, namun kelemahan aktivitas guru pada pertemuan kedua tidak jauh berbeda pada pertemuan pertama. Pada aktivitas pertama guru meminta siswa untuk membentuk kelompok atau pasangan dengan undian dan membimbing siswa memperoleh nilai 4 atau dilakukan dengan baik. Pada aktivitas kedua guru meminta siswa untuk mempelajari dan meringkas informasi-informasi penting dari buku yang mereka baca dengan cara guru memberikan contoh dan siswa ribut dan memperoleh nilai 3. Pada aktivitas ketiga guru meminta siswa bertindak sebagai tutor dan menunjuk siswa yang menjadi tutor dan guru mendapat nilai 3 atau dilakukan dengan cukup baik. Pada aktivitas keempat guru meminta siswa lain berperan sebagai siswa

dan guru mengawasi siswa namun siswa sedikit ribut dan mendapat nilai 3 atau dilakukan dengan cukup baik. Pada aktivitas kelima guru meminta tutor jika jawaban siswa benar maka siswa mendapatkan poin dengan suara yang jelas namun tidak menyebutkan berapa poinnya guru mendapat nilai 3 atau dilakukan dengan kurang baik. Pada aktivitas keenam guru memerintahkan kepada tutor jika jawaban siswa salah maka tutor memberikan jawaban dan siswa menuliskan tiga kali dan membacanya kembali secara benar dengan suara yang tidak jelas dan tidak memantau siswa dan mendapatkan poin 2 atau dilakukan dengan kurang baik. Pada aktivitas ketujuh guru meminta siswa setiap sepuluh menit masing-masing siswa berganti peran dan membimbing siswa dengan baik dan mendapatkan skor 3 atau dilakukan dengan cukup baik.

**Tabel V**  
**Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa**  
**pada Siklus I (Pertemuan 1)**

| No | Aspek Yang Diamati  | Pertemuan 1 |               |           |               |
|----|---|-------------|---------------|-----------|---------------|
|    |   | Ya          |               | Tidak     |               |
|    |   | Jmlh        | %             | Jmlh      | %             |
| 1  | Siswa membentuk kelompok atau pasangan  | 20          | 100           | 0         | 0             |
| 2  | Siswa mempelajari prosedur-prosedur tertentu atau meringkas informasi-informasi penting dari sebuah buku                  | 11          | 55            | 9         | 45            |
| 3  | Siswa bertindak sebagai tutor   | 20          | 100           | 0         | 0             |
| 4  | Siswa lain berperan sebagai siswa   | 20          | 100           | 0         | 0             |
| 5  | Siswa yang menjadi tutor memberikan poin jika jawaban siswa benar   | 14          | 70            | 6         | 30            |
| 6  | Jika jawaban siswa salah maka tutor memberikan jawaban dan siswa menuliskan tiga kali dan membacanya kembali secara benar | 6           | 30            | 14        | 70            |
| 7  | Setiap sepuluh menit masing-masing siswa berganti peran   | 20          | 100           | 0         | 0             |
|    | <b>Jumlah/Persentase</b>  | <b>111</b>  | <b>79,29%</b> | <b>29</b> | <b>20,71%</b> |

*Sumber: Data Hasil Observasi, tahun 2017*

Berdasarkan Tabel V di atas, persentase aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada pertemuan pertama 79,29% atau tergolong “Baik”, karena 79,29% berada pada rentang 76-100%. Pada aspek siswa membentuk kelompok atau pasangan, hasil pengamatan terdapat 20 orang siswa atau 100% yang aktif. Siswa mempelajari prosedur-prosedur tertentu atau meringkas informasi-informasi penting dari sebuah buku, hasil pengamatan 11 orang siswa atau 55% yang aktif. Siswa bertindak sebagai tutor, hasil pengamatan terdapat 20 siswa atau 100% yang aktif. Siswa lain berperan sebagai siswa, hasil pengamatan terdapat 20 siswa atau 100% yang aktif. Siswa yang menjadi tutor memberikan poin jika jawaban siswa benar, hasil pengamatan

terdapat 14 siswa atau 70% yang aktif. Jika jawaban siswa salah maka tutor memberikan jawaban dan siswa menuliskan tiga kali dan membacanya kembali secara benar, hasil pengamatan terdapat 6 siswa atau 30% yang aktif. Setiap sepuluh menit masing-masing siswa berganti peran, hasil pengamatan terdapat 20 siswa atau 100% yang aktif.

Adapun hasil observasi aktivitas siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *structured dyadic methods*. Pada pertemuan kedua dapat dilihat pada Tabel VI

**Tabel VI**  
**Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa**  
**pada Siklus I (Pertemuan 2)**

| No | Aspek Yang Diamati  | Pertemuan 2 |               |           |               |
|----|---|-------------|---------------|-----------|---------------|
|    |   | Ya          |               | Tidak     |               |
|    |   | Jmlh        | %             | Jmlh      | %             |
| 1  | Siswa membentuk kelompok atau pasangan  | 20          | 100           | 0         | 0             |
| 2  | Siswa mempelajari prosedur-prosedur tertentu atau meringkas informasi-informasi penting dari sebuah buku                  | 13          | 65            | 7         | 35            |
| 3  | Siswa bertindak sebagai tutor   | 20          | 100           | 0         | 0             |
| 4  | Siswa lain berperan sebagai siswa   | 20          | 100           | 0         | 0             |
| 5  | Siswa yang menjadi tutor memberikan poin jika jawaban siswa benar   | 16          | 80            | 4         | 20            |
| 6  | Jika jawaban siswa salah maka tutor memberikan jawaban dan siswa menuliskan tiga kali dan membacanya kembali secara benar | 4           | 20            | 16        | 80            |
| 7  | Setiap sepuluh menit masing-masing siswa berganti peran   | 20          | 100           | 0         | 0             |
|    | <b>Jumlah/Persentase</b>  | <b>113</b>  | <b>80,71%</b> | <b>27</b> | <b>19,29%</b> |

*Sumber: Data Hasil Observasi, tahun 2017*

Berdasarkan Tabel VI di atas, persentase aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada pertemuan kedua 80,71% atau tergolong “baik”, karena 80,71% berada pada rentang 76-100%. Pada aspek siswa membentuk kelompok atau pasangan, hasil pengamatan terdapat 20 orang siswa atau 100% yang aktif. Siswa mempelajari prosedur-prosedur tertentu atau meringkas informasi-informasi penting dari sebuah buku, hasil pengamatan 13 orang siswa atau 65% yang aktif. Siswa bertindak sebagai tutor, hasil pengamatan terdapat 20 siswa atau 100% yang aktif. Siswa lain berperan sebagai siswa, hasil pengamatan terdapat 20 siswa atau 100% yang aktif. Siswa yang menjadi tutor memberikan poin jika jawaban siswa benar, hasil pengamatan terdapat 16 siswa atau 80% yang aktif. Jika jawaban siswa salah maka tutor memberikan jawaban dan siswa menuliskan tiga kali dan

membacanya kembali secara benar, hasil pengamatan terdapat 4 siswa atau 20% yang aktif. Setiap sepuluh menit masing-masing siswa berganti peran, hasil pengamatan terdapat 20 siswa atau 100% yang aktif.

**REFLEKSI**

Setelah dilaksanakan tindakan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *structured dyadic methods* dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada siklus I berada pada klasifikasi “Cukup” karena 69,50 berada pada rentang 65-70. Walaupun hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan disiklus I tergolong cukup, namun rata-rata persentase hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan belum mencapai standar keberhasilan yang ditetapkan 75%. Maka berdasarkan hasil pembahasan peneliti dan pengamat diketahui penyebab hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, disebabkan ada beberapa kelemahan-kelemahan. Adapun kelemahan-kelemahan yang perlu diperbaiki adalah:

- 1) Ketika guru meminta siswa untuk mempelajari prosedur-prosedur tertentu atau meringkas informasi-informasi penting dari sebuah buku, sebagian siswa masih ada yang tidak mengerjakan dan ribut dikarenakan guru belum menguasai kelas dengan baik dan guru menyuruh siswa meringkas menggunakan buku tulis siswa.
- 2) Ketika guru memerintahkan tutor jika jawaban siswa benar mendapat poin dan seharusnya guru menyebutkan berapa poin yang harus diberikan kepada siswa.

Solusi untuk mengatasi kelemahan-kelemahan yang perlu dibenahi untuk siklus II yaitu:

- 1) Ketika guru meminta siswa untuk mempelajari prosedur-prosedur tertentu atau meringkas informasi-informasi penting dari sebuah buku, harus guru menguasai kelas dengan mengenal nama-nama setiap siswa dan guru memberikan kertas yang berwarna agar semua siswa tertarik untuk meringkas.
- 2) Guru menyebutkan poin yang akan diberikan kepada siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar.

**Tabel VII**  
**Hasil Observasi Aktivitas Guru dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Stryctured Dyadic Methods* pada Pertemuan Ketiga (Siklus II)**

| No | Aktivitas Guru  | SKOR |   |   |   | Jumlah Skor |
|----|---|------|---|---|---|-------------|
|    |   | 1    | 2 | 3 | 4 |             |
| 1  | Guru meminta siswa untuk membentuk kelompok atau pasangan |      |   |   | √ | 4           |
| 2  | Guru meminta siswa untuk mempelajari                      |      |   | √ |   | 3           |

|                   |  |        |   |   |   |
|-------------------|--|--------|---|---|---|
|                   | prosedur-prosedur tertentu atau meringkas informasi-informasi penting dari sebuah buku   |        |   |   |   |
| 3                 | Guru meminta siswa menjadi tutor   |        | √ |   | 3 |
| 4                 | Guru meminta siswa lain berperan sebagai siswa   |        |   | √ | 4 |
| 5                 | Guru memerintahkan tutor jika jawaban siswa benar mendapatkan poin   |        | √ |   | 3 |
| 6                 | Guru memerintahkan tutor jika jawaban siswa salah maka tutor memberikan jawaban dan siswa menuliskan tiga kali dan membacanya kembali secara benar |        | √ |   | 3 |
| 7                 | Guru meminta kepada siswa setiap sepuluh menit masing-masing siswa berganti peran  |        | √ |   | 3 |
| <b>Jumlah</b>     |  | 23     |   |   |   |
| <b>Persentase</b> |  | 82,14% |   |   |   |
| <b>Kategori</b>   |  | Baik   |   |   |   |

Sumber: Data Hasil Observasi Tahun, 2017

Keterangan Skala Penilaian:

4= Dilakukan dengan baik

2 = Dilakukan dengan kurang baik

3= Dilakukan dengan cukup baik

1 = Dilakukan dengan tidak baik/  
rendah

Melihat Tabel VII dapat diketahui persentase yang diperoleh aktivitas guru dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *structured dyadic methods* pada pertemuan 1 di siklus II adalah 82,14% atau tergolong "Baik", karena 82,14% berada pada rentang 75-100%. Pada aktivitas pertama guru meminta siswa untuk membentuk kelompok atau pasangan dengan undian dan membimbing siswa memperoleh nilai 4 atau dilakukan dengan baik. Pada aktivitas kedua guru meminta siswa untuk mempelajari dan meringkas informasi-informasi penting dari buku yang mereka baca dengan cara guru memberikan contoh dan siswa ribut dan memperoleh nilai 3. Pada aktivitas ketiga guru meminta siswa bertindak sebagai tutor dengan cara menunjuk siswa yang menjadi tutor dan guru mendapat nilai 3 atau dilakukan dengan cukup baik. Pada aktivitas keempat guru meminta siswa lain berperan sebagai siswa dan guru mengawasi siswa dengan baik dan mendapat nilai 4 atau dilakukan dengan baik. Pada aktivitas kelima guru meminta tutor jika jawaban siswa benar maka siswa mendapatkan poin dengan suara yang jelas namun tidak menyebutkan berapa poinnya dan guru mendapat nilai 3 atau dilakukan dengan cukup baik. Pada aktivitas keenam guru memerintahkan kepada tutor jika jawaban siswa salah maka tutor memberikan jawaban dan siswa menuliskan tiga kali dan membacanya kembali secara benar dengan suara yang kurang jelas dan memantau siswa dan mendapatkan poin 3 atau dilakukan dengan cukup baik. Pada aktivitas ketujuh guru meminta siswa setiap sepuluh menit masing-masing siswa berganti peran dan membimbing siswa dengan baik dan mendapatkan skor 3 atau dilakukan dengan cukup baik. Sedangkan aktivitas guru dalam

pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *structured dyadic methods* pada pertemuan keempat, dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel VIII**

**Hasil Observasi Aktivitas Guru dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Structured Dyadic Methods* pada Pertemuan Keempat (Siklus II)**

| No                | Aktivitas Guru   | Skor           |   |   |   | Jumlah Skor |
|-------------------|--|----------------|---|---|---|-------------|
|                   |  | 1              | 2 | 3 | 4 |             |
| 1                 | Guru meminta siswa untuk membentuk kelompok atau pasangan  |                |   |   | √ | 4           |
| 2                 | Guru meminta siswa untuk mempelajari prosedur-prosedur tertentu atau meringkas informasi-informasi penting dari sebuah buku                        |                |   | √ |   | 3           |
| 3                 | Guru meminta siswa menjadi tutor   |                |   |   | √ | 4           |
| 4                 | Guru meminta siswa lain berperan sebagai siswa   |                |   |   | √ | 4           |
| 5                 | Guru memerintahkan tutor jika jawaban siswa benar mendapatkan poin   |                |   |   | √ | 4           |
| 6                 | Guru memerintahkan tutor jika jawaban siswa salah maka tutor memberikan jawaban dan siswa menuliskan tiga kali dan membacanya kembali secara benar |                |   | √ |   | 3           |
| 7                 | Guru meminta kepada siswa setiap sepuluh menit masing-masing siswa berganti peran  |                |   |   | √ | 4           |
| <b>Jumlah</b>     |  | <b>26</b>      |   |   |   |             |
| <b>Persentase</b> |  | <b>92,86 %</b> |   |   |   |             |
| <b>Kategori</b>   |  | <b>Baik</b>    |   |   |   |             |

Sumber: Data Hasil Observasi 2017

Keterangan Skala Penilaian:

4= Dilakukan dengan baik

2= Dilakukan dengan kurang baik= 2

3= Dilakukan dengan cukup baik

1= Dilakukan dengan tidak baik/ rendah

Melihat Tabel VIII dapat diketahui persentase yang diperoleh aktivitas guru dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *structured dyadic methods* pada pertemuan 4 di siklus II adalah 92,86% atau tergolong “baik”, karena 92,86% berada pada rentang 76-100%. Pada aktivitas pertama guru meminta siswa untuk membentuk kelompok atau pasangan dengan undian dan membimbing siswa memperoleh nilai 4 atau dilakukan dengan baik. Pada aktivitas kedua guru meminta siswa untuk mempelajari dan meringkas informasi-informasi penting dari buku yang mereka baca dengan cara guru memberikan contoh dan siswa ribut dan memperoleh nilai 3. Pada aktivitas ketiga guru meminta siswa bertindak sebagai tutor dengan cara menunjuk siswa yang mendapat undian yang berisi angka satu yang menjadi tutor dan guru mendapat nilai 4 atau dilakukan dengan baik. Pada aktivitas keempat guru



meminta siswa lain berperan sebagai siswa dan guru mengawasi siswa dengan baik dan mendapat nilai 4 atau dilakukan dengan baik. Pada aktivitas kelima guru meminta tutor jika jawaban siswa benar maka siswa mendapatkan poin dengan suara yang jelas dan menyebutkan berapa poinnya dan guru mendapat nilai 4 atau dilakukan dengan baik. Pada aktivitas keenam guru memerintahkan kepada tutor jika jawaban siswa salah maka tutor memberikan jawaban dan siswa menuliskan tiga kali dan membacanya kembali secara benar dengan suara yang kurang jelas dan memantau siswa dan mendapatkan poin 3 atau dilakukan dengan cukup baik. Pada aktivitas ketujuh guru meminta siswa setiap sepuluh menit masing-masing siswa berganti peran dan membimbing siswa dengan baik serta dengan suara yang jelas dan mendapatkan skor 4 atau dilakukan dengan baik. Rekapitulasi aktivitas guru dalam pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran tipe *structured dyadic methods*.

**Tabel IX**  
**Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa pada**  
**Siklus II (Pertemuan 3)**

| No | Aspek Yang Diamati  | Pertemuan 3 |               |           |               |
|----|---|-------------|---------------|-----------|---------------|
|    |   | Ya          |               | Tidak     |               |
|    |   | Jmlh        | %             | Jmlh      | %             |
| 1  | Siswa membentuk kelompok atau pasangan  | 20          | 100           | 0         | 0             |
| 2  | Siswa mempelajari prosedur-prosedur tertentu atau meringkas informasi-informasi penting dari sebuah buku                  | 15          | 75            | 5         | 25            |
| 3  | Siswa bertindak sebagai tutor   | 20          | 100           | 0         | 0             |
| 4  | Siswa lain berperan sebagai siswa   | 20          | 100           | 0         | 0             |
| 5  | Siswa yang menjadi tutor memberikan poin jika jawaban siswa benar   | 18          | 90            | 2         | 10            |
| 6  | Jika jawaban siswa salah maka tutor memberikan jawaban dan siswa menuliskan tiga kali dan membacanya kembali secara benar | 2           | 10            | 18        | 90            |
| 7  | Setiap sepuluh menit masing-masing siswa berganti peran   | 20          | 100           | 0         | 0             |
|    | <b>Jumlah/Persentase</b>  | <b>115</b>  | <b>82,14%</b> | <b>25</b> | <b>17,86%</b> |

*Sumber: Data Hasil Observasi, tahun 2017*

Berdasarkan Tabel IX di atas, persentase aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada pertemuan ketiga 82,14% atau tergolong baik, karena 82,14% berada pada rentang 76-100%. Pada aspek siswa membentuk kelompok atau pasangan, hasil pengamatan terdapat 20 orang siswa atau 100% yang aktif. Siswa mempelajari prosedur-prosedur tertentu atau meringkas informasi-informasi penting dari sebuah buku, hasil pengamatan 15 orang siswa atau 75% yang aktif. Siswa bertindak sebagai tutor, hasil pengamatan terdapat 20 siswa atau 100% yang aktif. Siswa lain berperan sebagai siswa, hasil pengamatan terdapat 20 siswa atau 100% yang aktif. Siswa yang menjadi tutor memberikan poin jika jawaban siswa benar, hasil pengamatan terdapat 18 siswa atau 90% yang aktif. Jika jawaban siswa salah maka tutor memberikan jawaban dan siswa menuliskan tiga kali dan

membacanya kembali secara benar, hasil pengamatan terdapat 2 siswa atau 10% yang aktif. Setiap sepuluh menit masing-masing siswa berganti peran, hasil pengamatan terdapat 20 siswa atau 100% yang aktif. Adapun hasil observasi aktivitas siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *structured dyadic methods*. Pada pertemuan keempat dapat dilihat pada Tabel X

**Tabel X**  
**Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa pada**  
**Siklus II (Pertemuan 4)**

| No | Aspek Yang Diamati  | Pertemuan 4 |               |           |               |
|----|---|-------------|---------------|-----------|---------------|
|    |   | Ya          |               | Tidak     |               |
|    |   | Jmlh        | %             | Jmlh      | %             |
| 1  | Siswa membentuk kelompok atau pasangan  | 20          | 100           | 0         | 0             |
| 2  | Siswa mempelajari prosedur-prosedur tertentu atau meringkas informasi-informasi penting dari sebuah buku                  | 17          | 85            | 3         | 15            |
| 3  | Siswa bertindak sebagai tutor   | 20          | 100           | 0         | 0             |
| 4  | Siswa lain berperan sebagai siswa   | 20          | 100           | 0         | 0             |
| 5  | Siswa yang menjadi tutor memberikan poin jika jawaban siswa benar   | 18          | 90            | 2         | 10            |
| 6  | Jika jawaban siswa salah maka tutor memberikan jawaban dan siswa menuliskan tiga kali dan membacanya kembali secara benar | 2           | 10            | 18        | 90            |
| 7  | Setiap sepuluh menit masing-masing siswa berganti peran   | 20          | 100           | 0         | 0             |
|    | <b>Jumlah/Persentase</b>  | <b>117</b>  | <b>83,57%</b> | <b>23</b> | <b>16,43%</b> |

*Sumber: Data Hasil Observasi, tahun 2017*

Berdasarkan Tabel X di atas, persentase aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada pertemuan ketiga 83,57% atau tergolong baik, karena 83,57% berada pada rentang 76-100%. Pada aspek siswa membentuk kelompok atau pasangan, hasil pengamatan terdapat 20 orang siswa atau 100% yang aktif. Siswa mempelajari prosedur-prosedur tertentu atau meringkas informasi-informasi penting dari sebuah buku, hasil pengamatan 17 orang siswa atau 85% yang aktif. Siswa bertindak sebagai tutor, hasil pengamatan terdapat 20 siswa atau 100% yang aktif. Siswa lain berperan sebagai siswa, hasil pengamatan terdapat 20 siswa atau 100% yang aktif. Siswa yang menjadi tutor memberikan poin jika jawaban siswa benar, hasil pengamatan terdapat 20 siswa atau 100% yang aktif. Jika jawaban siswa salah maka tutor memberikan jawaban dan siswa menuliskan tiga kali dan membacanya kembali secara benar, hasil pengamatan terdapat 2 siswa atau 10% yang aktif. Setiap sepuluh menit masing-masing siswa berganti peran, hasil pengamatan terdapat 20 siswa atau 100% yang aktif.

## REFLEKSI

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus II yang dikemukakan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran

Pendidikan Kewarganegaraan pada siklus II tergolong “Baik” dengan persentase ketuntasan klasikal 85%. Dengan demikian, rata-rata persentase hasil belajar siswa pada siklus II telah mencapai standar keberhasilan yang ditetapkan, yaitu 75%. Untuk itu, peneliti dan guru tidak perlu melakukan siklus berikutnya, karena sudah jelas hasil belajar siswa yang diperoleh. Keberhasilan itu disebabkan guru telah dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *structured dyadic methods* dengan baik, yaitu dengan menerapkan semua langkah-langkah yang telah ditetapkan sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat dari sebelumnya.

## PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan bahwa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *structured dyadic methods* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 027 Paritbaru Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar. Hal ini dapat dilihat pada sebelum dilakukan tindakan ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal hanya mencapai 55% atau 11 orang siswa yang tuntas, dan 9 orang siswa atau 45% yang belum tuntas. Setelah dilakukan tindakan siklus I, ketuntasan hasil belajar secara klasikal meningkat menjadi 70% atau 14 orang siswa yang tuntas, dan 6 orang atau 30% siswa yang belum tuntas. Setelah dilakukan tindakan pada siklus II ketuntasan hasil belajar secara klasikal mencapai 85% atau 17 orang siswa yang telah mencapai KKM yang ditetapkan, sedangkan 3 orang siswa atau 15% belum tuntas. Dengan demikian hasil belajar pada siklus II, telah mencapai indikator keberhasilan yaitu 75%

## DAFTAR PUSTAKA

- Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta, 2009.
- Depdiknas, *Rambu-rambu Penetapan Ketuntasan Belajar Minimum dan Analisis Hasil Pencapaian Standar Ketuntasan Belajar*, Jakarta: 2004.
- Muhammad Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, Jakarta: Ar-Ruzz Media, 2015.
- Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011.
- Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008
- Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009.
- Sakilah, *Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, Pekanbaru: Pustaka Mulya, 2013.
- \_\_\_\_\_, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Rineka Cipta, 2007.
- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003*, Bandung: Citra Umbara, 2009

# PENERAPAN MODEL DAN STRATEGI PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL (CTL) DI MI/SD

Anggi Fitri

Program Pascasarjana Magister PGMI UIN Sultan Syarif Kasim Riau

E-Mail : [yosgie88@gmail.com](mailto:yosgie88@gmail.com) / 0823 8291 0114

**Abstract.** Learning is essentially a process marked by a change in a person. Changes as a result of the learning process can be indicated in various forms such as changes in knowledge, understanding, attitudes and behavior, skills, skills, and abilities, as well as changes in other aspects that exist in the learning individual. To master these competencies requires appropriate models and strategies in every lesson. One of the models and strategies that can be used is contextual learning. Contextual Learning Model and Strategy (CTL) is the specific action taken by the learner to make learning easier, faster, more fun, more independent, more effective, and more transferable to new situations. The existing problems are answered through library research (library research). The data are collected from various references; both primary, secondary, and supporting data. Existing data are analyzed by hermeneutic approach by content analysis (content analysis). research results show that the use of contextual methods in learning there are some strategies and tips that must be done by the teacher and the form of contextual learning scenarios.

**Keywords:** *Model, Strategy and CTL*

## PENDAHULUAN

Belajar hakikatnya adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat diindikasikan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, kecakapan, keterampilan, dan kemampuan, serta perubahan aspek-aspek yang lain yang ada pada individu yang belajar. Guru sebagai seorang pengajar mempunyai tanggung jawab yang besar dalam proses kegiatan belajar peserta didik disekolah. Ini berarti bahwa seorang guru harus mampu memahami tentang model penyajian secara menarik tanpa mengabaikan komponen materi dan evaluasi sebagian dalam kegiatan belajar mengajar (sardiman 2003).

Peserta didik belajar lebih baik melalui kegiatan mengalami sendiri dalam lingkungan yang alamiah. Ada kecenderungan dewasa ini untuk kembali pada pemikiran bahwa anak akan belajar lebih baik jika lingkungan diciptakan alamiah. Belajar akan lebih bermakna jika anak mengalami apa yang dipelajarinya bukan mengetahuinya. Pendekatan kontekstual (*Kontekstual Teaching and Learning (CTL)*) merupakan konsep belajar yang membantu guru mengkaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswadan mendorong antara pengetahuan yang dialaminya dengan penerapan dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat.

George J. Mouly dalam bukunya *psychology for effective teaching*, bahwa belajar pada dasarnya adalah proses perubahan tingkah laku seseorang berkat adanya pengalaman. Perubahan tingkah laku ini dapat berupa perubahan keterampilan, kebiasaan, sikap, pengetahuan, pemahaman, dan apresiasi. (Al

tabany & Badar, 2104) Adapun pengalaman dalam proses belajar ialah bentuk interaksi antara individu dan lingkungan. Dalam proses belajar dan pembelajaran terdapat banyak model atau metode pembelajaran salah satunya, yaitu metode pembelajaran kontekstual.

Menurut teori pembelajaran kontekstual, bahwa belajar hanya terjadi ketika murid (pelajar) memproses informasi atau pengetahuan baru sedemikian sehingga informasi atau pengetahuan itu dipahami mereka dalam kerangka acuan (memori, pengalaman, dan respons) mereka sendiri (Al tabany & Badar, 2104:12-13). Berangkat dari landasan tersebut, maka dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) memberikan sinyal dalam implementasinya penggunaan strategi dengan menekankan pada aspek kinerja siswa (*contextual teaching and learning*). Jadi dalam hal ini fungsi dan peranan guru hanya sebagai mediator-siswa lebih proaktif untuk merumuskan sendiri tentang fenomena yang berkaitan dengan fokus kajian secara kontekstual. Berlakunya kurikulum 2004 yang tetap mengadopsi kurikulum berbasis kompetensi yang pembaru kurikulum 2006 (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) menuntut perubahan paradigma dalam pendidikan dan pembelajaran, khususnya di lembaga pendidikan formal (persekolahan). Perubahan ini harus pula diikuti oleh guru yang bertanggung jawab atas penyelenggaraan pembelajaran di sekolah (di dalam kelas ataupun luar kelas). Untuk itu kita juga akan membahas bagaimana silabus atau rancangan persiapan pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan teori pembelajaran kontekstual.

Kontekstual hanya sebagai strategi pembelajaran, seperti halnya strategi pembelajaran yang lain, kontekstual dikembangkan dengan tujuan agar pembelajaran lebih produktif dan bermakna. Pendekatan kontekstual dapat dijalankan tanpa harus mengubah kurikulum dan tatanan yang ada. Penelitian ini adalah penelitian kepustakaan atau Library Research. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji teks, buku-buku dan naskah publikasi mengenai strategi belajar bahasa. Yang bersumber dari naskah-naskah kepustakaan relevan yang diangkat sebagai permasalahan dalam topik penelitian ini. Sumber data yang digunakan adalah data-data hasil penelitian terdahulu yang relevan.

## **PENGERTIAN PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL**

Beberapa definisi pembelajaran kontekstual yang pernah ditulis dalam beberapa sumber menyatakan sebagai berikut : Johnson (2002) merumuskan pengertian CTL sebagai berikut : Sistem CTL merupakan suatu proses pendidikan yang bertujuan membantu siswa melihat makna dalam bahan pelajaran yang mereka pelajari dengan cara menghubungkannya dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari, yaitu dengan konteks lingkungan pribadinya, sosialnya, dan budayanya. Untuk mencapai tujuan tersebut, sistem CTL akan menuntun siswa melalui kedelapan komponen utama CTL yaitu melakukan hubungan yang bermakna, mengerjakan pekerjaan yang berarti, mengatur cara belajar sendiri, bekerjasama, berpikir kritis dan kreatif, memelihara/merawat pribadi siswa, mencapai standar yang tinggi, dan menggunakan asesmen autentik (Nuryadi, 2013).

The Washington State Consortium for Contextual Teaching and Learning (2001) merumuskan definisi CTL sebagai berikut : Pengajaran kontekstual adalah pengajaran yang memungkinkan siswa memperkuat, memperluas, dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan akademisnya dalam berbagai latar sekolah dan di luar sekolah untuk memecahkan seluruh persoalan yang ada dalam dunia nyata. Pembelajaran kontekstual terjadi ketika siswa menerapkan dan mengalami apa yang diajarkan dengan mengacu pada masalah-masalah real yang berasosiasi dengan peranan dan tanggung jawab mereka sebagai anggota keluarga, anggota masyarakat, siswa dan selaku pekerja. Pengajaran dan pembelajaran kontekstual menekankan berpikir tingkat tinggi, transfer pengetahuan melalui disiplin ilmu dan mengumpulkan, menganalisis dan mensintesis informasi dan data dari berbagai sumber dan sudut pandang.

Pembelajaran kontekstual bukan merupakan suatu konsep baru. Penerapan pembelajaran kontekstual di kelas-kelas Amerika, pertama-tama di usulkan oleh Jhon Dewey. Pada 1916, Dewey mengusulkan suatu kurikulum dan metodologi pengajaran yang dikaitkan dengan minat dan pengalaman siswa. Pengajaran dan pembelajaran kontekstual atau *contextual teaching and learning* (CTL) merupakan suatu konsepsi yang membantu guru mengaitkan konten mata pelajaran dengan situasi dunia nyata, dan memotivasi siswa membuat hubungan antara pengetahuan dan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga, warga negara, dan tenaga kerja (*US Departement of Education the National School-to-work Office* yang dikutip oleh Blanchard, 2001) (Nuryadi, 2013:138-139).

Pendekatan kontekstual merupakan konsep belajar yang dapat membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat (Ruhimat, 2009:186). Pendekatan kontekstual memfasilitasi kegiatan belajar siswa untuk mencari, mengolah, dan menemukan pengalaman belajar yang lebih bersifat kongkrit (terkait dengan kehidupan nyata) melalui pelibatan aktivitas belajar mencoba melakukan dan mengalami sendiri (*learning by doing*). Dengan demikian pembelajaran tidak hanya sekedar dilihat dari sisi produk, akan tetapi yang terpenting adalah proses (Ruhimat, 2009:187).

CTL menekankan pada berpikir tingkat lebih tinggi, transfer pengetahuan lintas disiplin, serta pengumpulan, penganalisisan dan penyintesisan informasi dan data dari berbagai sumber dan pandangan. Pembelajaran kontekstual (*contextual teaching and learning*) adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari, dengan melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran kontekstual, yakni: konstruktivisme (*constructivism*), bertanya (*questioning*), inkuiri

(*inquiry*), masyarakat belajar (*learning Community*), pemodelan (*modeling*), dan penilaian autentik (*authentic assesment*) (Al tabany dan Badar, 2014:140).

## KARAKTERISTIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

There are some characteristics of contextual teaching and learning that differentiate with the other approaches. Johnson characterizes it into eight important elements. They are as the followings.

1. Melakukan hubungan yang bermakna (*making meaningful connections*). Siswa dapat mengatur diri sendiri sebagai orang yang belajar secara aktif dalam mengembangkan minatnya secara individual, orang yang dapat bekerja sendiri atau bekerja dalam kelompok, dan orang yang dapat belajar sambil berbuat (*learning by doing*).
2. Melakukan kegiatan-kegiatan yang signifikan (*doing significant work*). Siswa membuat hubungan-hubungan antara sekolah dan berbagai konteks yang ada dalam kehidupan nyata sebagai pelaku bisnis dan sebagai anggota masyarakat (Wijayanti, 2013).
3. Belajar yang diatur sendiri (*self-regulated learning*). Siswa melakukan pekerjaan yang signifikan. Ada tujuannya, ada urusannya dengan orang lain, ada hubungannya dengan penentuan pilihan, dan ada produknya/hasilnya yang sifatnya nyata.
4. Bekerja sama (*collaborating*). Siswa dapat bekerjasama. Guru membantu siswa bekerja secara efektif dalam kelompok, membantu mereka memahami bagaimana mereka saling mempengaruhi dan saling berkomunikasi.
5. Berpikir kritis dan kreatif (*critical and creative thinking*). Siswa dapat menggunakan tingkat berpikir yang lebih tinggi secara kritis dan kreatif. Dapat menganalisis, membuat sintesis, memecahkan masalah, membuat keputusan, dan menggunakan logika dan bukti-bukti.
6. Mengasuh atau memelihara pribadi siswa (*nurturing the individual*). Siswa memelihara pribadinya. Mengetahui, memberi perhatian, memiliki harapan-harapan yang tinggi, memotivasi dan memperkuat diri sendiri. Siswa tidak dapat berhasil tanpa dukungan orang dewasa. Siswa menghormati temannya dan juga orang dewasa.
7. Mencapai standar yang tinggi (*reaching high standards*). Siswa mengenal dan mencapai standar yang tinggi. Mengidentifikasi tujuan dan memotivasi siswa untuk mencapainya. Guru memperlihatkan kepada siswa cara mencapai apa yang disebut "excellence".
8. Menggunakan penilaian autentik (*using authentic assesment*). Siswa menggunakan pengetahuan akademis dalam konteks dunia nyata untuk suatu tujuan yang bermakna. Misalnya, siswa boleh menggambarkan informasi akademis yang telah mereka pelajari dalam pelajaran sains, kesehatan, pendidikan, matematika, dan pelajaran bahasa inggris dengan mendesain sebuah mobil, merencanakan menu sekolah, atau membuat penyajian perihal emosi manusia (Nuryadi,2013).

## PENERAPAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL DI KELAS

Pendekatan kontekstual (Contextual Teaching and Learning (CTL)) melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran efektif, yakni : Konstruktivisme, Bertanya (Questioning), Inquiry (Menemukan), Masyarakat Belajar (Learning Community), Pemodelan (Modeling), Refleksi (Reflection) dan penilaian sebenarnya (authentic assessment). Penerapan CTL dalam kelas cukup mudah, secara garis besar langkahnya sebagai berikut (Yatim Riyanto, 2010):

- 1) Kembangkan pemikiran bahwa siswa akan belajar lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri dan mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan barunya.
- 2) Laksanakan kegiatan inquiry untuk semua topik
- 3) Kembangkan rasa ingin tahu siswa dengan bertanya
- 4) Ciptakan masyarakat belajar.
- 5) Hadirkan model sebagai contoh pembelajaran.
- 6) Lakukan refleksi di akhir pertemuan
- 7) Lakukan penilaian yang sebenarnya dengan berbagai cara (Ihat Hatimah, 2008:14)

Pendekatan CTL memiliki tujuh komponen utama, yaitu: (Ihat Hatimah, 2008:145)

### 1. Konstruktivisme (*constructivism*)

Pendekatan ini menekankan pentingnya siswa membangun sendiri pengetahuan mereka lewat keterlibatan aktif proses belajar mengajar. Konstruktivisme merupakan landasan berpikir (filosofi) pendekatan kontekstual, yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta, konsep, atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat. Manusia harus mengkonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata.

Esensi dari teori konstruktivis adalah ide bahwa siswa harus menemukan dan mentransformasikan suatu informasi kompleks ke situasi lain, dan apabila dikehendaki, informasi itu menjadi milik mereka sendiri. Dengan dasar itu, pembelajaran harus dikemas menjadi proses pembelajaran, siswa membangun sendiri pengetahuan mereka melalui keterlibatan aktif dalam proses belajar dan mengajar. Siswa menjadi pusat kegiatan bukan guru.

Landasan berpikir konstruktivisme agak berbeda dengan pandangan objektivis, yang lebih menekankan pada hasil pembelajaran. Dalam pandangan konstruktivis, strategi memperoleh lebih diutamakan dibandingkan seberapa banyak siswa memperoleh dan mengingat pengetahuan. Untuk itu, tugas guru yaitu memfasilitasi proses tersebut dengan:

- a) Menjadikan pengetahuan bermakna dan relevan bagi siswa;
- b) Memberi kesempatan siswa menemukan dan menerapkan idenya sendiri; dan
- c) Menyadarkan siswa agar menerapkan strategi mereka sendiri dalam belajar.



## 2. Inkuiri (*inquiry*)

Inkuiri merupakan bagian inti dari kegiatan pembelajaran berbasis kontekstual. Pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa diharapkan bukan hasil mengingat seperangkat fakta, melainkan hasil dari menemukan sendiri. Guru harus selalu merancang kegiatan yang merujuk pada kegiatan menemukan, apapun materi yang diajarkannya. Siklus inkuiri terdiri dari:

- a) Observasi (*observastion*)
- b) Bertanya (*questioning*)
- c) Mengajukan dugaan (*hypothesis*)
- d) Pengumpulan data (*data gathering*)
- e) Penyimpulan (*conclusion*)

Langkah-langkah kegiatan inkuiri sebagai berikut:

- a) Merumuskan masalah
- b) Mengamati atau melakukan observasi
- c) Menganalisis dan menyajikan hasil dalam tulisan, gambar, laporan, bagan, tabel, dan karya lainnya.
- d) Mengkomunikasikan atau menyajikan hasil karya pada pembaca, teman sekelas, guru, atau audiensi yang lain.

## 3. Bertanya (*questioning*)

*Questioning* merupakan strategi utama yang berbasis kontekstual. Bertanya dalam pembelajaran dipandang sebagai kegiatan guru untuk mendorong, membimbing, dan menilai kemampuan berpikir siswa. Bagi siswa, kegiatan bertanya merupakan bagian penting dalam melaksanakan pembelajaran yang berbasis *inquiry*, yaitu mengali informasi, mengkonfirmasi apa yang sudah diketahui, dan mengarahkan perhatian pada aspek yang belum diketahuinya.

## 4. Masyarakat belajar (*learning Community*)

Konsep *learning Community* menyarankan agar hasil pembelajaran diperoleh dari kerja sama dengan orang lain. Hasil belajar yang diperoleh dari *sharing* antarteman, antarkelompok, dan antara yang tahu ke yang belum tahu. Di ruang ini, di kelas ini, dan di sekitar sini, juga orang-orang yang ada di luar sana, semua adalah anggota masyarakat belajar.

Dalam kelas CTL, guru disarankan selalu melaksanakan pembelajaran dalam kelompok belajar. Siswa dibagi dalam kelompok yang anggotanya heterogen; yang pandai mengajari yang lemah. Masyarakat belajar bisa terjadi apabila ada proses komunikasi dua arah. Seseorang yang terlibat dalam kegiatan masyarakat belajar memberi informasi yang diperlukan oleh teman bicaranya dan sekaligus juga meminta informasi yang diperlukan dari teman belajarnya.

## 5. Pemodelan (*modeling*)

Dalam pembelajaran kontekstual guru bukan satu-satunya model. Pemodelan dapat dirancang dengan melibatkan siswa. Seseorang bisa ditunjuk untuk memodelkan sesuatu berdasarkan pengalaman yang diketahuinya. Model juga dapat didatangkan dari luar yang ahli di

bidangnya, misalnya mendatangkan seorang perawat untuk memodelkan cara menggunakan termometer untuk mengukur suhu tubuh pasiennya.

6. Refleksi (*reflection*)

Refleksi adalah cara berpikir tentang apa yang baru dipelajari atau berpikir ke belakang tentang- apa-apa yang sudah kita lakukan di masa yang lalu. Refleksi merupakan respons terhadap kejadian, aktivitas, atau pengetahuan yang baru diterima.

Pengetahuan dimiliki siswa diperluas melalui konteks pembelajaran, yang kemudian diperluas sedikit demi sedikit. Guru membantu siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki sebelumnya dan pengetahuan-pengetahuan baru. Dengan begitu, siswa merasa memperoleh sesuatu yang berguna bagi dirinya tentang apa yang baru dipelajarinya.

7. Penilai autentik (*authentic Assesment*)

*Assesment* adalah proses pengumpulan berbagai data yang bisa memberikan gambaran perkembangan belajar siswa. Gambaran perkembangan siswa perlu diketahui oleh guru agar dapat memastikan bahwa siswa mengalami proses pembelajaran dengan benar. *Assesment* menekankan proses pembelajaran, maka data yang dikumpulkan harus diperoleh dari kegiatan nyata yang dikerjakan siswa saat melakukan proses pembelajaran.

Penilaian autentik menilai pengetahuan dan keterampilan (*performance*) yang diperoleh siswa. Penilai tidak hanya guru, tetapi bisa juga teman atau orang lain. Karakteristik penilaian autentik:

- a) Dilaksanakan selama dan sesudah proses pembelajaran berlangsung
- b) Bisa digunakan untuk formatif maupun sumatif
- c) Yang diukur keterampilan dan performansi, bukan mengingat fakta.
- d) Berkesinambungan
- e) Terintegrasi
- f) Dapat digunakan sebagai *feedback*.

## STRATEGI PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Kurikulum dan instruksi yang berdasarkan strategi kontekstual haruslah dirancang untuk merangsang lima bentuk dasar dari pembelajaran (Al-tabany, trianto ibnu badar, 2014) :

1. Menghubungkan (*relating*)

*Relating* adalah belajar dalam suatu konteks suatu pengalaman hidup yang nyata atau awal sebelum pengetahuan itu diperoleh siswa. Guru menggunakan *relating* ketika mereka mencoba menghubungkan konsep baru dengan sesuatu yang telah diketahui oleh siswa.

2. Mencoba (*experiencing*).

Pada *experiencing* mungkin saja mereka tidak mempunyai pengalaman langsung berkenaan dengan konsep tersebut, akan tetapi pada bagian ini guru harus dapat memberikan kegiatan *hands-on* kepada siswa, sehingga dari kegiatan yang dilakukan siswa tersebut dapat membangun pengetahuannya.

3. Mengaplikasikan (*applying*)

Strategi *applying* sebagai belajar dengan menerapkan konsep konsep. Siswa mengaplikasikan konsep-konsep ketika mereka berhubungan dengan aktivitas penyelesaian masalah yang *hands-on* dan proyek. Guru juga dapat memotivasi suatu kebutuhan untuk memahami konsep dengan memberikan latihan yang realistik dan relevan.

4. Bekerja sama (*cooperating*)

Bekerjasama belajar dalam konteks saling berbagi, merespons, dan berkomunikasi dengan pelajar lainnya adalah strategi instruksional yang utama dalam pengajaran kontekstual. Pengalaman dalam bekerja sama tidak hanya menolong untuk mempelajari suatu bahan pelajaran, hal ini juga secara konsisten berkaitan dengan penitikberatan pada kehidupan nyata dalam pengajaran kontekstual.

5. Proses transfer ilmu (*transferring*).

*Transferring* adalah strategi mengajar yang kita definisikan sebagai menggunakan pengetahuan dalam suatu konteks baru atau situasi baru. Strategi Pengajaran yang Berasosiasi dengan CTL antara lain:

- CBSA
- Pendekatan Proses
- Life Skill education
- Autentick instruction
- Inquiry based learning
- Cooperatif learning
- Service learning.

## SKENARIO PEMBELAJARAN CTL

Pendekatan Sebelum melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan CTL, tentu saja terlebih dahulu guru harus membuat desain (skenario) pembelajarannya, sebagai pedoman umum dan sekaligus sebagai alat kontrol dalam pelaksanaannya. Pada intinya pengembangan setiap komponen CTL dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Mengembangkan pemikiran siswa untuk melakukan kegiatan belajar lebih bermakna apakah dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri, dan mengonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan baru yang harus dimilikinya.
2. Melaksanakan sejauh mungkin kegiatan inkuiri untuk semua topik yang diajarkan.
3. Mengembangkan sifat ingin tahu siswa melalui memunculkan pertanyaan-pertanyaan.
4. Menciptakan masyarakat belajar, seperti melalui kegiatan kelompok berdiskusi, Tanya jawab, dan lain sebagainya.
5. Menghadirkan model sebagai contoh pembelajaran, bisa melalui ilustrasi, model, bahkan media yang sebenarnya.

6. Membiasakan anak untuk melakukan refleksi dari setiap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.
7. Melakukan penilaian secara objektif, yaitu menilai kemampuan yang sebenarnya pada setiap siswa.

Dalam pembelajaran kontekstual, program pembelajaran merupakan rencana kegiatan kelas yang dirancang oleh guru, yaitu dalam bentuk skenario tahap demi tahap tentang apa yang akan dilakukan bersama siswa selama berlangsungnya proses pembelajaran. Dalam program tersebut harus tercermin penerapan dari ketujuh komponen CTL dengan jelas, sehingga setiap guru memiliki persiapan yang utuh mengenai rencana yang akan dilaksanakan dalam membimbing kegiatan belajar-mengajar di kelas.

## SIMPULAN

Pengajaran dan pembelajaran kontekstual atau *contextual teaching and learning* (CTL) merupakan suatu konsepsi yang membantu guru mengaitkan konten mata pelajaran dengan situasi dunia nyata, dan memotivasi siswa membuat hubungan antara pengetahuan dan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga, warga negara, dan tenaga kerja (US Departement of Education the Nationnal School-to-work Office yang dikutip oleh Blanchard, 2001).

Pendekatan kontekstual merupakan konsep belajar yang dapat membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat.

Dalam penerapannya di kehidupan sehari-hari, dengan melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran kontekstual, yakni: konstruktivisme (*constructivism*), bertanya (*questioning*), inkuiri (*inquiry*), masyarakat belajar (*learning Community*), pemodelan (*modeling*), dan penilaian autentik (*authentic assesment*).

Strategi dalam pembelajaran kontekstual harus memiliki lima bentuk dasar dari pembelajaran yaitu: menghubungkan (*relating*), mencoba (*experiencing*), mengaplikasi (*applying*), bekerja sama (*cooperating*), dan proses transfer ilmu (*transferring*).

## SARAN

Pemakalah menyadari masih banyak kekurangan dari makalah yang pemakalah buat karena keterbatasan ilmu dan pengetahuan maka dari itu diharapkan agar memberikan masukan serta mempersiapkan referensi dan pengetahuan mengenai konsep model pembelajaran kontekstual

## DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, Iif Khoiru. Amri, Sofan. (2010). Konstruksi Pengembangan Pembelajaran. Jakarta: Depertemen Pendidikan Nasional Universitas Terbuka.

- Riyanto, Y. (2010). *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakaerta: Pranada Media Kencana.
- jaran (pengaruhnya Terhadap Mekanisme dan Praktik Kurikulum). Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Al-tabany, trianto ibnu badar. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.
- Aqib, Zainal. (2015). *Model-model Media & Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Gafur, Abdul. (2003). Penerapan konsep dan prinsip pembelajaran kontekstual (*contextual teaching and learning*) dan Desain Pesan dalam pengembangan pembelajaran dan bahan ajar. *Cakrawala Pendidikan*. Vol. XXII. No.3
- Masjid, Abdul. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ruhimat, Toto. (2009). *Kurikulum & Pembelajaran*. Bandung: Kurtekpen FIP UPI.
- Sanjaya, Wina. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana PRENAMEDIA GROUP.

# THE EFFECTIVNESS OF SCIENTIFIC APPROACH USING VISUAL MEDIA TO IMPROVE THE ATTITUDE ASPECT FOR ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

Mufida Awalia Putri

Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta

[mufida.awalia@uinjkt.ac.id](mailto:mufida.awalia@uinjkt.ac.id)

**Abstract.** This research aims to improving the attitude aspect of students after teaching of natural science by using media visual with scientific approach. This research held in SD Negeri Benda, Cicurug, Sukabumi. This study uses quasi experiment research method type nonequivalent control group pre-posttest design. The product validation was done by subject matter and media expert, then assessed by the elementary teacher. The subjects in this study were students of class III in SD Negeri Benda, Cicurug, Sukabumi. The data were collected by using a validation sheet and observation sheet. The results show that the scientific attitude between the control class and experimental class is significantly different.

**Keywords:** *visual media, scientific approach, and attitude aspect*

## INTRODUCTION

The quality of education in Indonesia needs to be improved. Various efforts are made so that the quality and quantity of human resources increases along with the development of the global era and competition. Curriculum changes to the Curriculum 2013 that impact on practitioners such as educators, principals, supervisors, students, and other stake holders. The 2013 curriculum implies that learning is not results-oriented but rather on the process, in addition to the assessment being done is a thorough assessment, covering aspect of knowledge, skills, and attitudes.

Education is not only oriented to the human intelligence one, but also on the aspect of religious, self-control, personality, intelligence, noble character, and skills needed himself, society, nation, and country. Education becomes a step taken by the government to prepare its citizens to be able to compete in life and to survive in global competition (Depdiknas, 2003).

Apart from learning that not only activates students, learning should be able to provide life skills so that students are able to prepare themselves for global challenges. Lessons-learned in the 2013 curriculum can not be separated from activities that encourage students to actively discuss or experiment. These activities are expected to improve students' scientific attitude. A scientific attitude is a science dimension that supports the 2013 Curriculum vision of character education. Doran & Tamir (Fatonah & Prasetyo, 2014: 59) says scientific attitudes include the character of honesty, openness, and curiosity, so it can be interpreted that the scientific attitude is the character of students to science.

Mendikbud (2013) on Process Standards of learning should be directed at students who are initially notified to be students who find out and learn resources not just teachers so that teachers only act as facilitators. The existence

of instructional media is needed to support the tasks of teachers in order to motivate and improve students' understanding. A learning media is good if by using the learning media, students can easily understand the existing material. In addition, students can also be happy and light in understanding the existing material. The learning process undertaken by teachers can not be separated from the learning media. Learning media has been developed, but the fun and in accordance with the formal thinking stage of its existence is not much. One of the media that can be used is the student worksheet completed with learning materials. In the application of curriculum 2013 to the learning process of science of the depth of material obtained less, because the time is widely used for laboratory activities, while in terms of content teaching methods are very interesting and varied. Media learning is expected that the media that follow the development of child psychology so that children will like then interested. Most students love to read and love science lessons.

Learning media is a container of the message, the material to be conveyed is a message of learning, the goal to be achieved is the learning process Rudi Susilana in the Science Education Development Team (2007: 206). At the beginning of learning history, the media is simple tool used by a teacher to explain the lesson. As technology grew, especially in audio technology, by the mid-20th century the first audio visual aids were built using concrete experiences to avoid verbalism. In an attempt to use the media as a tool, Edgar Dale classify according to the most concrete level to the most abstract, known as Edgar Dale's "cone of experience" and at that time profoundly embraced in determining the most appropriate tool for the learning experience.



Picture 1. Edgar Dale's Cone of Experience

In this study using visual media in the form of drawings on Student Worksheet so that students can do learning activities with the help of images. Worksheet is equipped with the delivery of objectives and indicators of learning, materials, and practice questions. Learning outcomes according to Nana (2002: 22) are the abilities that students have after receiving their learning experience. Benjamin Bloom in Nana classifies learning outcomes into three aspect namely cognitive, affective, and psychomotor aspect. As in this research used learning result which viewed from cognitive and affective aspect but did

not rule out psychomotor aspect. The affective aspect relates to attitudes and values. Some experts say that a person's attitude can be predicted change, if someone already has a high level of cognitive mastery (Nana, 2002: 29). While (Martinis, 2005: 32) affective area is the goal associated with feelings, emotions, value systems, and attitude attitude that shows acceptance or rejection of something.

- a. Receiving, A kind of sensitivity in receiving the stimuli from the outside that comes to the students in the form of problems, situations, symptoms, etc.. In this type include awareness, desire to receive, stimulation, control, and selection of external symptoms or stimuli.
- b. Responding, Responding is the reaction given by a person to the stimuli that come from outside. Like the speed of reaction, feeling, satisfaction in answering the stimuli that come to him.
- c. Valuing, Judging with respect to values and beliefs on symptoms or stimuli. Willingness to receive value, background, or experience to receive value and agreement on the value.
- d. Organization, Organization that is the development of value into one organizational system, including the relationship of one value to another value, stabilization and priority value that has been owned.
- e. Characterization, Characterization is the integration of all value systems that have owned a person who affect the pattern of personality and behavior (Nana, 2002: 30).

This is similar to the one listed in the standard process. In accordance with the characteristics of attitude, then one of the chosen alternative is the affection process from receiving, running, appreciate, live, to practice. All learning activities are oriented to the competence stages that encourage learners to do the activity (Mendikbud, 2016c). Aspect of attitude are divided into spiritual attitudes and social attitudes. This sorting is necessary to emphasize the importance of the balance of functions as a whole person which includes both the spiritual and social aspect as mandated in the national educational goals (Mendikbud, 2016a). The Content Standards also describe the revised assessment on attitude aspect, present in Table 1.

Table 1.

Description of Core Competencies on Elementary School

| No | Core Competencies  | Description of Competencies  |
|----|--------------------|--|
| 1  | Spiritual Attitude | Receive, do, and appreciate the religious teachings that he embraces   |
| 2  | Social Attitude    | <ol style="list-style-type: none"> <li>a. honest,</li> <li>b. discipline,</li> <li>c. polite,</li> <li>d. confidence,</li> <li>e. care, and</li> <li>f. responsible</li> </ol> |

Assessment of student learning outcomes in primary and secondary education includes aspect: attitude, knowledge, and skills. Assessment of



attitudes is an activity undertaken by educators to obtain descriptive information about the behavior of learners (Mendikbud, 2016b).

This study aims to determine the effectiveness of applying the scientific approach to learning using visual media in terms of aspect of the attitude of elementary school students class III. Curriculum used is the Curriculum 2013. Aspect of attitude examined refers to the curriculum used, including honest, disciplined, polite, confident, caring, and responsible.

## RESEARCH METHOD

The experimental design was conducted using a quasi experiment type of nonequivalent control group pretest posttest design (Sugiyono, 2010: 116). One class is used as a control class and another class is used as an experiment class by using developed visual media that called worksheet and power point. The trial was conducted on 51 students consisting of two classes. The first class as the control class (III C) consist of 24 students, the class that does not use the media but uses the media made by the teacher as usual and the second class as the experimental class (III A) consist of 27 students, the class using the media. Before doing research, then make the media in advance by considering several aspect:

a. Curriculum Analysis

This curriculum analysis contains an analysis of Core Competence (KI) and Basic Competence (KD) which will be developed in a particular theme. This curriculum analysis is important to determine the relationship pattern of Core Competence and Basic Competency selected. The results of the curriculum analysis are used as the basis for conceptual analysis and the formulation of learning objectives.

b. Concept Analysis

Conceptual analysis is conducted to identify concepts to be taught and to arrange them systematically so that they can be broken down into concepts relevant to the theme taken. The result of this concept analysis is the concept map of the theme used.

c. Formulation of Learning Objectives

The formulation of this learning objective is based on the results of curriculum analysis and concept analysis. The formulation of this objective aims to further operationalize the competencies selected and can be expressed in observable behavior. Based on the selected competencies and concept maps that have been created, it can be formulated learning objectives in accordance with the curriculum and level of student development. The formulation of this learning objective can facilitate the researcher in determining the scope of the submitted material, determining the type of assessment used, composing the grid assessment, and can determine the achievement of the competencies taken.

Preparation of natural sciences visual media conducted in March 2018. Implementation of trials conducted in April 2018. Implementation of natural sciences visual media trials conducted at SD Negeri Benda, Cicurug, Sukabumi.

The data contained in this study consist of primary data and secondary data. Primary data is data about the feasibility of developed visual media. The data obtained from the results of visual media assessment conducted by experts and elementary school teachers. Furthermore, secondary data is expected to be collected at the time of the learning process. These secondary data include data on increasing student attitudes. The instrument used to summarize the research data is: Assessment of attitude competence through observation or observation can also be done to see the attitude or response of students to the learning done by the teacher. The attitude observation sheet is preceded by the manufacture of gratings and observation sheets. Analysis of attitude observation sheet is done by observing students' attitudes during learning. Scores of observation sheets obtained by students on each assessment component. The data obtained is the interval data with the vulnerable score of 1 to 4. The overall calculation, then the score of each student is converted into a value with the following formula: Value = total score of six indicators

## RESULTS AND DISCUSSION

In this research, students' attitude evaluation is done by observer observation which then analyzed using SPSS program. The assessment using this questionnaire was conducted every meeting, first meeting, second meeting, and third meeting. The average observation data of experiment class attitude in Table 2 and the mean data of control class attitude attitudes in Table 3.

Table 2.

The Average Observation Data of Scientific Attitude in Experiment Class

| No | Aspect   | Meeting to- |       |       |
|----|----------|-------------|-------|-------|
|    |          | 1           | 2     | 3     |
| 1  | Attitude | 14,92       | 19,59 | 21,33 |

Table 2 shows that each meeting experienced an increase. Difference in value from first and second meeting is 4.67. The difference in value from the second and third meeting is 1.74.

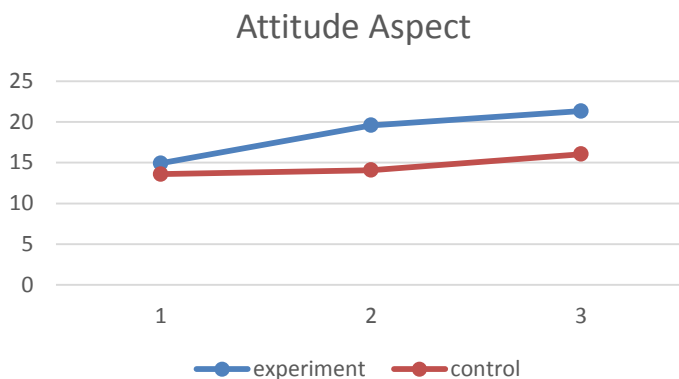
Table 3.

The Average Observation Data of Scientific Attitude in Control Class

| No | Aspect   | Meeting to- |       |       |
|----|----------|-------------|-------|-------|
|    |          | 1           | 2     | 3     |
| 1  | Attitude | 13,58       | 14,08 | 16,04 |

Table 3 shows that each meeting experienced an increase. Difference in value from the first and second meeting is 0.5. Difference in value from the

second and third meeting is 1.96. Based on the average table of student attitudes can be described in Graph 1.



Graph 1. Average Aspect of Experiment Class Attitudes and Control Classes

To know the difference between control and experiment class, the experimental data of the control and experimental class were tested by using Two Independent Sample Test with significance level of 5%. This calculation obtained Sig value. of 0.036 in other words there is a difference in the experimental class and control class at the 5% significance level as presented in Table 4.

Table 4. Results of Hypothesis Analysis of Attitude Aspect

***Asymp. Sig. (2-tailed)***  
**0,036**

At the 0.05 significance level in the two independent samples test that is 0.036, the hypothesis is rejected means that there is a significant difference in the learning outcomes of the attitude aspect between students who learn to use visual media and who do not use visual media.

## CONCLUSION

At the 0.05 significance level and based on the significance value in the two independent samples test that is 0.036, the hypothesis is rejected means that there is a significant difference in the learning outcomes of the attitude aspect among students who learn to use visual media and who do not use visual media.

## BIBLIOGRAPHY

- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang RI Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Fatonah, S. & Prasetyo, Z. K. (2014). *Pembelajaran sains*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Martinis Yamin. (2005). *Strategi Pemmebejaraan Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Gaung Persada Press.

- Mendikbud. (2013). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 65, tahun 2013, tentang Standar Proses.*
- \_\_\_\_\_. (2016a). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21, tahun 2016, tentang Standar Isi.*
- \_\_\_\_\_. (2016b). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23, tahun 2016, tentang Standar Penilaian.*
- \_\_\_\_\_. (2016c). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22, tahun 2016, tentang Standar Proses.*
- Nana Sudjana. (2002). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar.* Bandung: Penerbit PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2010). *Metode penelitian pendidikan.* Bandung: Alfabeta.

# **PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA MATERI PESAWAT SEDERHANA MELALUI STRATEGI *TAKE AND GIVE* PADA SISWA KELAS V A SDN KATERUNGAN KRIAN SIDOARJO**

**Kusnul Munfa'ati, Jauharoti Alfin, Sulthon Mas'ud**

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

**Abstract.** This research is motivated by the low student learning outcomes SDN Katerungan VA grade in science subjects plane matter is simple. There are still many students who have difficulty in working on a simple plane material so that the average student score below KKM. The cause is a relatively common method of learning. Hence the need for a new strategy that is applied in science learning, one of which is the strategy of Take and Give. This strategy is used to build the skills to work in pairs and exchange information. The purpose of this research is to know how the implementation of Take and Give strategy on science lesson of simple aircraft material in fifth grade student of SDN Katerungan and to know how to improve the learning result of science lesson of simple aircraft material in fifth grade student of SDN Katerungan. This research method using action research model of Kurt Lewin. Subjects consisted of 31 grade Siwa VA SDN Katerungan second semester of academic year 2014-2015. Given action is the strategy of Take and Give as much as two cycles (cycle I and II). Data collection techniques used were interviews, observation, testing learning outcomes, assessment and documentation process. Research instrument used include sheet teacher and student activity observation, interview guides, items, scoring rubric and student activity sheets process documentation. Validity test is done by expert judgment. The results showed: 1) Implementation of the strategy of Take and Give implemented through two cycles. Implementation of the first cycle is not maximized because the students are still puzzled how learning steps using a give and take strategy. While the implementation of the second cycle has increased very well due to the improvement of the results of a reflection on the cycle I. 2) Improved student learning outcomes is increasing very good. This was evident in the first cycle of students learning completeness reached 64.5% with an average value of 77.77 class. Peningkatan occurred on the second cycle with mastery learning outcomes of students reached 90.32% (very good category) with an average value of 87.82 class.

**Keywords:** *Learning Outcomes , Strategy Take and Give, Aircraft Simple*

## **PENDAHULUAN**

Alam semesta dengan segala isinya termasuk bumi dan makhluk hidup yang berada di dalamnya merupakan ciptaan Allah SWT. Allah SWT. menciptakan semua itu sebagai bukti tanda-tanda kekuasaan-Nya dalam menciptakan segala sesuatu yang dikehendaki-Nya. Salah satu usaha untuk memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa akan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya yaitu dengan belajar mata pelajaran IPA. Ilmu Pengetahuan Alam yang merupakan kepanjangan dari IPA memegang peranan yang sangat penting pada kehidupan manusia. Mata pelajaran IPA merupakan rumpun ilmu yang memiliki ciri-ciri khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang faktual, baik berupa kenyataan atau kejadian

dan hubungan sebab akibat (Wisudawati, 2014:22). IPA sering disebut dengan sains. Sains yaitu pengetahuan yang diperoleh dari serangkaian proses sistematis yang dilakukan manusia (saintis) dalam menjelaskan alam semesta (Nur Athiroh, dkk, 2008:1-10).

Landasan filosofis dalam pembelajaran IPA pada jenjang dasar (SD/MI) yaitu menyangkut sistem nilai. Aliran konstruktivisme berpendapat bahwa anak di luar sekolah sudah memperoleh banyak pengetahuan dan pendidikan yang seharusnya memperhatikan dan menunjang proses alamiah tersebut. Seorang anak yang bila belajar di sekolah atau madrasah akrab disebut siswa, selalu berinteraksi dengan guru, apalagi ketika pembelajaran di kelas. Seorang guru dituntut memiliki kemampuan untuk merancang sekaligus melaksanakan kegiatan pembelajaran. Sehingga posisi guru dapat sebagai pembimbing, fasilitator, motivator, inovator, pembawa cerita dan kreator. Bukan hanya sekedar menyampaikan materi saja. Kerangka filosofis lain yang perlu menjadi landasan bagi guru adalah bahwa pembelajaran harus melibatkan keaktifan siswa – siswi secara penuh. Dalam hal ini, guru diharuskan memberi kesempatan pada siswa – siswi untuk belajar mencari, menemukan, menyimpulkan dan mengomunikasikan sendiri berbagai pengetahuan serta nilai-nilai pengalaman yang dibutuhkan (Sugianto, 2009:1-11). Dalam pembelajaran IPA, masalah utamanya adalah bagaimana menghubungkan fakta yang pernah dilihat dan dialami siswa dalam kehidupan sehari-hari dengan konsep IPA itu sendiri, sehingga menjadikan pengetahuan yang bermakna dalam benak siswa (Faizi, 2013:203).

Hal tersebut terjadi pada SDN Katerungan kecamatan Krian, kabupaten Sidoarjo. Berdasarkan data hasil wawancara dengan Ibu Malia Ulfa, S.Pd. selaku wali kelas V A menyatakan bahwa peserta didik mengalami kesulitan belajar pada standar kompetensi memahami hubungan antara gaya, gerak, dan energi, serta fungsinya. Kompetensi dasarnya adalah menjelaskan pesawat sederhana yang dapat membuat pekerjaan lebih mudah dan lebih cepat. Kebanyakan siswa belum mengerti materi pesawat sederhana. Pada ulangan harian kedua mata pelajaran IPA, rata-rata nilai siswa sebesar 65. Nilai terendah siswa adalah 45 dan nilai tertinggi siswa adalah 85. Dari nilai ulangan harian tersebut terlihat bahwa hanya sekitar 45,2% dari 31 siswa dinyatakan tuntas, sedangkan 54,8% sisanya dinyatakan tidak tuntas.

Hal ini disebabkan oleh proses pembelajaran siswa yang hanya mengacu pada buku paket, LKS IPA dan juga penggunaan metode pembelajaran yang relative sama dalam setiap pembelajaran yaitu dengan menggunakan metode ceramah, diskusi dan tanya jawab. Siswa kurang diaktifkan dalam proses pembelajaran dan penggunaan strategi atau metode pembelajaran yang kurang variatif. Oleh karena itu perlu adanya strategi pembelajaran yang tepat dan dapat mengatasi permasalahan tersebut, salah satunya adalah dengan strategi *Take and Give*. Strategi ini digunakan untuk membangun keterampilan siswa – siswi dalam bekerja berpasangan dan saling bertukar informasi. Strategi *Take and Give* merupakan strategi pembelajaran yang didukung penyajian data yang diawali dengan pemberian kartu kepada siswa. Pada salah satu sisi kartu yang digunakan

dalam strategi *take and give* terdapat catatan yang harus dikuasai atau dihafal masing-masing siswa. Komponen penting dalam strategi *Take and Give* yaitu penguasaan materi yang terdapat pada kartu *take and give*, keterampilan bekerja berpasangan, berbagi informasi dari kartu dan evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman atau penguasaan siswa terhadap materi yang diberikan didalam kartu yang dipegang oleh siswa dan kartu pasangannya (Miftahul Huda, 2014:241).

Tujuan dari strategi *Take and Give* pada pembelajaran IPA materi pesawat sederhana antara lain yaitu meningkatkan kemampuan siswa dalam menemukan pengetahuan baru dan dapat mempermudah daya ingat, memotivasi keaktifan siswa dalam proses belajar, memperdalam dan mempertajam pengetahuan siswa melalui kartu yang diberikan, membangun suasana pembelajaran yang dinamis, penuh semangat dan antusiasme serta menciptakan suasana pembelajaran IPA materi pesawat sederhana menjadi aktif dan menyenangkan (Miftahul Huda, 2014:240). Berdasarkan permasalahan di atas dan juga berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V A SDN Katerungan, peneliti mengangkat masalah ini menjadi Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Ipa Materi Pesawat Sederhana Melalui Strategi *Take And Give* Pada Siswa Kelas V A SDN Katerungan Krian Sidoarjo”.

## KERANGKA TEORITIK

Peningkatan berasal dari kata dasar tingkat. Sedangkan peningkatan sendiri berarti proses, cara, perbuatan, meningkatkan (usaha, kegiatan, dsb) (KBBI, 2008:1712). Yang dimaksud dengan Peningkatan dalam hal ini adalah meningkatnya hasil belajar siswa kelas V A SDN Katerungan Krian Sidoarjo pada mata pelajaran IPA materi pesawat sederhana.

Hasil Belajar adalah hasil yang dicapai setelah melakukan kegiatan pembelajaran. Hasil belajar mempunyai tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Penelitian ini menggunakan tiga ranah dalam teori hasil belajar yang mengarah pada ranah kognitif, afektif dan psikomotorik (Olivia, 2011). Pada ranah kognitif diukur dengan menggunakan soal-soal tes tulis. Sedangkan pada ranah afektif dan psikomotorik diukur dengan menggunakan rubrik penilaian proses aktivitas siswa. Materi Pelajaran IPA SD/MI kelas V semester II BAB VIII adalah materi pesawat sederhana yang standar kompetensinya adalah memahami hubungan antara gaya, gerak dan energi, serta fungsinya. Sedangkan Kompetensi Dasarnya adalah menjelaskan pesawat sederhana yang dapat membuat pekerjaan lebih mudah dan lebih cepat. Strategi *Take and Give* merupakan strategi pembelajaran yang didukung penyajian data yang diawali dengan pemberian kartu kepada siswa. Pada kartu tersebut terdapat catatan yang harus dipahami ataupun dihafal oleh masing-masing siswa. Siswa kemudian mencari pasangan untuk bertukar pengetahuan sesuai apa yang didapatkannya di kartu, lalu kegiatan pembelajaran diakhiri dengan mengevaluasi siswa dengan menanyakan pengetahuan yang mereka miliki dan pengetahuan yang mereka terima dari pasangannya (Miftahul Huda, 2014:241). Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK).

Dalam pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menggunakan model Kurt Lewin yang menyatakan bahwa satu siklus terdiri dari empat langkah pokok yaitu : *planning* (perencanaan), *acting* (pelaksanaan tindakan), *observing* (observasi) dan *reflecting* (refleksi)(Kurnianto, ddk, 2009:5-12).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan pembelajaran IPA melalui strategi *Take and Give* yang telah dilakukan selama dua siklus adalah sebagai berikut:

### 1. Pembahasan siklus I

#### a. Ketuntasan Hasil Belajar IPA Materi Pesawat Sederhana

Pada penelitian ini akan diungkapkan bagaimana penerapan pembelajaran IPA materi pesawat sederhana dengan menggunakan strategi pembelajaran *Take and Give* yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini pengukuran hasil belajar siswa menggunakan dua jenis penilaian. Penilaian yang pertama adalah penilaian proses aktivitas siswa yang dijadikan sebagai penilaian dalam bidang afektif dan psikomotorik siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Penilaian yang kedua adalah penilaian tes tulis (*post test*) pada akhir pembelajaran yang digunakan sebagai penilaian dalam bidang kognitif. Sesuai dengan rumusan masalah, tujuan penelitian dan hasil penelitian tindakan kelas dengan penerapan strategi pembelajaran *Take and Give* yang dilaksanakan pada siswa kelas V A SDN Katerungan Krian Sidoarjo mendapatkan hasil sebagai berikut:

1. Pada penilaian proses aktivitas siswa, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan (nilai  $\geq 78$ ) sebanyak 15 siswa (48,39%) dan yang belum tuntas sebanyak 16 siswa (51,61%).
2. Pada penilaian tes tulis (*post test*), jumlah siswa yang mencapai nilai  $\geq 78$  sebanyak 19 siswa (61,29%) dan yang belum tuntas sebanyak 12 siswa (38,71%).
3. Tingkat keberhasilan belajar siswa (hasil nilai akhir) pada siklus I merupakan akumulasi dari penilaian proses aktivitas siswa dan penilaian tes tulis pada akhir pembelajaran. Tingkat keberhasilan belajar siswa pada siklus I yaitu sebesar 64,5% atau sebanyak 20 siswa dari 31 siswa dinyatakan tuntas dengan nilai  $\geq 78$ . Sedangkan 35,5% atau sebanyak 11 siswa dari 31 siswa dinyatakan belum tuntas dengan nilai  $< 78$ . Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus I masih dalam kategori cukup sehingga diadakan siklus II agar peserta didik lebih menguasai dan memahami materi pesawat sederhana.

#### b. Aktivitas Guru dan Siswa dalam Pembelajaran

Hasil observasi aktivitas guru selama proses belajar mengajar IPA materi pesawat sederhana pada siklus I mendapatkan jumlah skor 96 dari skor maksimum 132. Dengan demikian prosentase skornya adalah 72,72%. Selama proses pembelajaran guru telah berusaha melaksanakan pembelajaran dengan baik meskipun terdapat beberapa aspek yang belum sempurna. Hal ini disebabkan guru belum terbiasa dan belum



mengetahui bagaimana efektivitasnya pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *Take and give*. Sedangkan hasil observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran melalui strategi *Take and Give* pada siklus I mendapatkan jumlah skor 70 dari skor maksimum 100. Dengan demikian prosentase skornya adalah 70%. Selama proses belajar mengajar berlangsung peserta didik belum terbiasa dengan penggunaan strategi *Take and Give* sehingga siswa terlihat bingung saat proses belajar mengajar. Peserta didik juga belum terbiasa dalam menyampaikan informasi yang didapatkannya kepada orang lain.

## 2. Pembahasan Siklus II

### a. Ketuntasan Hasil Belajar IPA Materi Pesawat sederhana

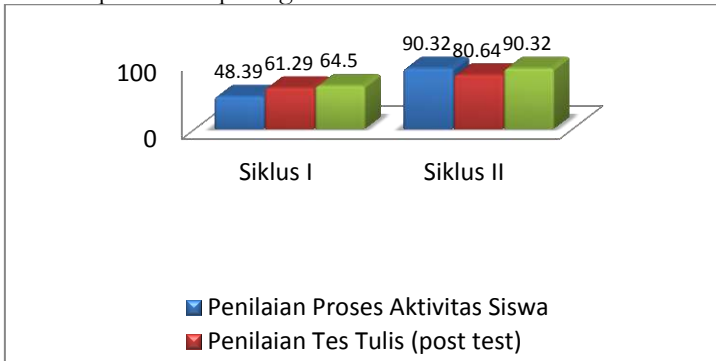
Pada siklus II ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran *Take and Give* berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar IPA materi pesawat sederhana pada siswa kelas V A SDN Katerungan Krian Sidoarjo. Hal ini dapat dilihat dari semakin meningkatnya hasil belajar IPA terhadap materi pesawat sederhana yang telah disampaikan peneliti dari siklus I ke siklus II. Hasil penelitian pada siklus II adalah sebagai berikut:

1. Pada penilaian proses aktivitas siswa, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan (nilai  $\geq 78$ ) sebanyak 28 siswa (90,32%) dan yang belum tuntas sebanyak 3 siswa (9,68%).
2. Pada penilaian tes tulis (*post test*), jumlah siswa yang mencapai nilai  $\geq 78$  sebanyak 25 siswa (80,64%) dan yang belum tuntas sebanyak 6 siswa (19,36%).
3. Tingkat keberhasilan belajar siswa (hasil nilai akhir) pada siklus II merupakan akumulasi dari penilaian proses aktivitas siswa dan penilaian tes tulis pada akhir pembelajaran. Tingkat keberhasilan belajar siswa pada siklus II yaitu sebesar 90,32% atau sebanyak 28 siswa dari 31 siswa dinyatakan tuntas dengan nilai  $\geq 78$ . Sedangkan 9,68% atau sebanyak 3 siswa dari 31 siswa dinyatakan belum tuntas dengan nilai  $< 78$ . Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus II sudah dalam kategori sangat baik. Hal ini dikarenakan siswa lebih antusias dan semangat dalam mengikuti pembelajaran serta siswa telah memahami bagaimana alur proses belajar mengajar dengan menggunakan strategi *Take and Give*.

### b. Aktivitas Guru dan Siswa dalam Pembelajaran

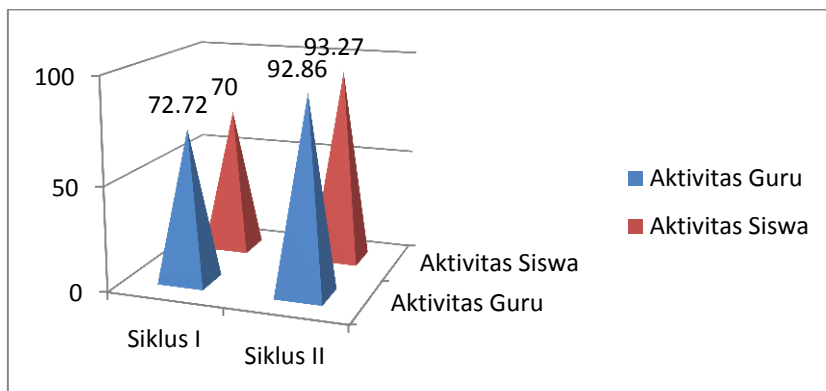
Dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan strategi *Take and Give* dapat dilihat bahwa prosentase skor aktivitas guru dan siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Aktifitas guru meningkat dari perolehan prosentase skor 72,72% pada siklus I menjadi 92,86% pada siklus II dengan kategori sangat baik. Sedangkan aktivitas siswa meningkat dari perolehan prosentase skor 70% pada siklus I menjadi 93,27% pada siklus II dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, pembelajaran dengan menggunakan strategi *Take and Give* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V A SDN Katerungan pada

mata pelajaran IPA materi pesawat sederhana. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada grafik berikut ini:



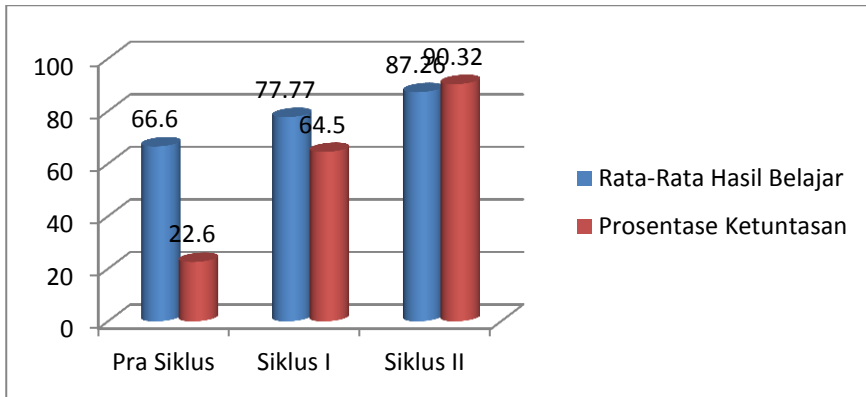
Gambar 1. Perbandingan Presentase hasil belajar siswa siklus I dan siklus II

Dari penjelasan grafik diatas dapat dibuktikan bahwa prosentase penilaian proses aktivits siswa, penilaian tes tulis (*post test*) dan hasil akhirnya mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Sedangkan untuk prosentase keaktifan guru dan siswa dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 2. Perbandingan prosentase aktivitas guru dan siswa siklus I dan siklus II

Dari penjelasan grafik diatas dapat dibuktikan bahwa prosentase aktivitas guru dan siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Dan untuk rata – rata hasil belajar dan prosentase ketuntasan atau keberhasilan belajar siswa dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 3. Perbandingan rata-rata hasil belajar dan prosentase ketuntasan pra siklus, siklus I dan siklus II

Dari penjelasan grafik diatas dapat dibuktikan bahwa rata – rata hasil belajar dan prosentase ketuntasan mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Dengan demikian, penerapan strategi pembelajaran *Take and Give* dapat meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPA materi pesawat sederhana pada siswa kelas V A SDN Katerungan Krian Sidoarjo.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan selama dua siklus dan dari hasil seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

Penerapan strategi pembelajaran *Take and Give* di setiap siklus dalam pembelajaran IPA materi pesawat sederhana pada siswa kelas V A SDN Katerungan Krian Sidoarjo dapat berlangsung dengan sangat baik. Dari hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I memperoleh prosentase skor sebesar 70% yang termasuk dalam kategori cukup. Hal ini dikarenakan siswa masih belum terbiasa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan strategi *Take and Give*. Pada siklus II mengalami peningkatan dengan memperoleh prosentase skor sebesar 93,27% yang tergolong dalam kategori sangat baik. Sedangkan hasil observasi aktivitas guru pada siklus I memperoleh prosentase skor sebesar 72,72% yang termasuk dalam kategori cukup. Hal ini karena guru juga belum mengetahui bagaimana efektivitas penggunaan strategi *Take and Give* pada pembelajaran IPA materi pesawat sederhana. Pada siklus II mengalami peningkatan dengan memperoleh prosentase skor sebesar 92,86% yang tergolong dalam kategori sangat baik. Dengan demikian menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran *Take and Give* memiliki pengaruh positif terhadap kualitas guru dalam mengajar dan keaktifan siswa selama proses belajar mengajar.

Hasil belajar mata pelajaran IPA materi pesawat sederhana pada siswa kelas V A SDN Katerungan Krian Sidoarjo terbukti meningkat setelah menerapkan strategi pembelajaran *Take and Give*. Penerapan strategi *Take and Give* di setiap siklus dalam pembelajaran IPA materi pesawat sederhana pada

siswa kelas V A SDN Katerungan Krian Sidoarjo berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan peningkatan nilai ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu pada siklus I prosentase ketuntasan belajar siswa sebesar 64,5% dengan nilai rata-rata ketuntasan belajar siswa sebesar 77,77. Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan dengan prosentase sebesar 90,32% dan nilai rata-rata ketuntasan belajar siswa mencapai 87,82. Pada siklus I, dari 31 siswa yang berhasil mencapai ketuntasan belajar sebanyak 20 siswa, sementara 11 siswa lainnya tidak tuntas belajar. Sedangkan pada siklus II, yang berhasil mencapai ketuntasan belajar sebanyak 28 siswa, sedangkan 3 siswa lainnya tidak tuntas. Dengan demikian maka dapat dikatakan bahwa penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan oleh peneliti dan berkolaborasi dengan guru kelas ini telah dilaksanakan dengan sangat baik dan berhasil meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPA materi pesawat sederhana.

### DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Siti. 2011. *Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Take and Give terhadap Retensi Siswa dalam Tata Nama Ilmiah pada Konsep Jamur*. (Jakarta).
- Amin, Choirul dan Amin Priyono. 2009. *Ilmu Pengetahuan Alam untuk SD dan MI Kelas IV*. (Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional).
- Arikunto, Suharsimi. 1993. *Dasar Evaluasi Pembelajaran*. (Jakarta: Bumi Aksara).
- Athiroh, Nour, dkk. 2008. *Ilmu Pengetahuan Alam 1*. (Surabaya: Lapis-PGMI).
- Basrowi dan Suwandi, 2008. *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*. (Bogor: Ghalia Indonesia).
- Bungin, Burhan. 2005. *Metode Penelitian Kuantitatif*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup).
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2001. *Psikologi belajar*. (Jakarta: Rineka Cipta).
- Eng, James Ang Jit. 2014. *Pengurusan Bilik Darjah: Strategi-strategi mewujudkan komuniti pembelajaran berkesan*, (Kuala Lumpur: PTS Publications & Distributors Sdn Bhd).
- Faizi, Mastur. 2013. *Ragam Metode Mengajar Eksakta pada Murid*. (Jogjakarta: DIVA Press).
- Gulo, W. *Strategi Belajar Mengajar (Cover Baru)*. (Jakarta: PT Grasindo).
- Hamdani. *Strategi Belajar Mengajar*. (Bandung: CV Pustaka Setia).
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar).
- Juliandi, Azuar, dkk. 2014. *Metode Penelitian Bisnis*. (Medan: UMSU Press).
- Kunandar. 2011. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. (Jakarta: Rajawali Pers).
- Kurnianto, Rido, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas : Edisi Pertama*, (Surabaya: Lapis PGMI).
- Olivia, Femi. 2011. *Teknik Ujian Efektif*. (Jakarta : PT Elex Media Komputindo).
- Purwanto, M. Ngalim. 2006. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. (Bandung : PT Remaja Rosdakarya).

- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media).
- SM, Ismail. 2008. *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM* (Semarang : Rasail Media Group).
- Subagyo, Joko. 2006. *Metode Penelitian*. (Jakarta: Rineka Cipta).
- Sudaryono. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*. (Yogyakarta: Graha Ilmu).
- Sudijono. 2012. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. (Depok: PT Raja Grafindo Persada).
- Sudjana, Nana. 2013. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: Sinar Baru Algesindo).
- Sudjana. 1988. *Evaluasi Hasil Belajar*. (Jakarta: Bumi Aksara).
- Sugianto, Agus, dkk. 2009. *Pembelajaran IPA MI*. (Surabaya: LAPIS-PGMI).
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung: Alfabeta).
- Sulistiyanto, Heri dan Edy Wiyono. 2008. *Ilmu Pengetahuan Alam Untuk SD dan MI Kelas VI*. (Jakarta : Pusat Perbukuan, Dapertemen Pendidikan Nasional).
- Sunaryo. 2004. *Psikologi Untuk Keperawatan*. (Jakarta : EGC).
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group).
- Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI. 2007. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan : Bagian 2 Ilmu Pendidikan Praktis*. (Jakarta : PT Imperial Bhakti Utama).
- Trianto. 2009. *mendesain model pembelajaran inovatif-progresif*. (Jakarta : PT fajar Interpretama mandiri)
- Winarti, Wiwik. 2009. *Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Sekolah Dasar/MI Kelas 5*. (Jakarta: Pusat Perbukuan Dapertemen Pendidikan Nasional).
- Wisudawati, Asih Widi. 2014. *Metodologi Pembelajaran IPA*. (Jakarta: Bumi Aksara).

# STRATEGI KEPALA SEKOLAH DALAM PENINGKATAN KINERJA GURU

**Mahluddin, Kiki Fatmawati**  
Universitas Islam Negeri STS Jambi  
Email: [mahluddinsekiur@gmail.com](mailto:mahluddinsekiur@gmail.com)

**Abstrak.** Tujuan penelitian ini untuk mengetahui strategi kepala sekolah dalam peningkatan kinerja guru pada SD Negeri 149/VIII Muara Tebo dan kinerja Guru di SD Negeri 149/VIII Muara Tebo. Penelitian dengan menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data dokumentasi, observasi, dan wawancara. Subjek penelitian adalah kepala sekolah, guru dan siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Strategi Kepala Sekolah Dalam Peningkatan Kinerja Guru (2) Kinerja Guru di SD Negeri 149/VIII Muara Tebo dilihat dari proses belajar mengajar guru sudah mengikuti standar pendidikan yang saat ini digunakan, disiplin dalam menjalankan tugasnya, memberikan motivasi, menggunakan strategi pembelajaran, penggunaan media dan sumber belajar dan menyusun administrasi secara tertib.

**Kata Kunci :** *Strategi Kepala Sekolah, Kinerja Guru*

## PENDAHULUAN

Guru merupakan salah satu SDM yang berada di sekolah. Kinerja guru di sekolah mempunyai peran penting dalam pencapaian tujuan sekolah. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, pasal 1, ayat (1) menjelaskan bahwa: “Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utamanya mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini, jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah”. Sehingga, guru yang semakin bermutu semakin besar sumbangannya bagi perkembangan diri siswanya dan perkembangan masyarakatnya. Tugas utama guru tersebut merupakan indikator yang akan dijadikan untuk mengukur kinerja guru dalam melaksanakan tugasnya.

Dalam pelaksanaannya tugas mendidik, guru memiliki sifat dan perilaku yang berbeda, ada yang semangat dan penuh tanggung jawab. Ada juga guru dalam mengerjakan pekerjaan itu tanpa dilandasi rasa tanggung jawab dalam arti tidak sesuai kinerja guru yang diharapkan seperti seringkali guru tidak dapat mengajar pada satu mata pelajaran, karena hal lain berakibat pada siswa hanya diberi tugas yang harus cepat diselesaikan pada waktu yang ditentukan lalu dikumpulkan secara bersama-sama. Selain itu ada juga guru yang datang tidak tepat pada waktunya ketika jam pembelajaran harus segera dilangsungkan yang kemudian mengakibatkan murid harus menunggu dan tidak ada kontrol dari guru sehingga kondisi kelas menjadi kurang kondusif dan menggau kelas lain.

Kinerja guru tidak lepas dari pengaruh kepemimpinan kepala sekolah. Pengertian kepemimpinan menurut Gary Yulk (1994) dalam (Sagala 2011:115) “Kepemimpinan adalah proses mempengaruhi, memerintah secara persuasif, memberi contoh, dan bimbingan kepada orang lain untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan”. Kepemimpinan kepala sekolah memiliki pengaruh terhadap

kinerja guru. Peran dan fungsi yang harus dilaksanakan oleh kepala sekolah sebagai seorang pemimpin seperti yang dijelaskan oleh Dinas Pendidikan dalam Mulyasa (2004 : 97) diantaranya sebagai *edukator, manajer, administrator, supervisor, leader, inovator dan motivator*. Peran atau indikator tersebut untuk memperbaiki dan meningkatkan situasi belajar mengajar. Prioritas utamanya yaitu memperbaiki dan meningkatkan mutu belajar dengan memperbaiki kinerja guru yang menanganinya.

Kepemimpinan kepala sekolah menjadi faktor penentu dalam proses pendidikan yang berlangsung di sekolah. Kepala sekolah berperan penting dalam mengejawantahkan visi pendidikan. Dalam hal ini, kepala sekolah memiliki pengaruh signifikan terhadap kualitas praktik pengajaran dan pencapaian belajar peserta didik di sekolah. Kepala sekolah melaksanakan fungsi kepemimpinan, yang melibatkan pendidik dan tenaga kependidikan lainnya, dalam rangka memetakan arah pendidikan sekolah di masa yang akan datang, mengembangkan pencapaian kualitas sekolah yang diharapkan, memelihara fokus perhatian terhadap proses pengajaran dan pembelajaran yang efektif serta membangun lingkungan belajar yang kondusif untuk menghasilkan peserta didik yang unggul.

Prioritas kepala sekolah SD Negeri 149/VIII Muara Tebo terhadap kemampuan guru-guru bertujuan supaya kualitas pendidikan yang diberikan kepada murid-murid meningkat dari tahun ke tahun. Untuk mencapai tujuan tersebut, kepala sekolah menerapkan kebijakan yang telah disusun dan dijalankan secara berkala. Kebijakan ini akan memicu semangat semua guru untuk melakukan hal yang lebih baik setiap waktu untuk mencapai tujuan bersama. Kepala sekolah adalah sebagai pendidik yang fungsinya memberi bimbingan kepada guru-guru selaku bawahannya, atas bimbingan-bimbingannya tersebut kepala sekolah dapat mengukur kinerja guru dengan melihat meningkatnya kemampuan murid-murid seperti semakin membaik nilai dan perilaku murid-murid. Kepala sekolah adalah orang yang bertanggung jawab untuk menjalankan roda organisasi sekolah. Kepala sekolah selalu dihadapkan pada tantangan untuk melakukan perubahan dan pengembangan pendidikan secara berencana, terarah dan berkesinambungan untuk meningkatkan mutu kelulusan. Kualitas kepala sekolah sebagai manajer sangat di pengaruhi oleh kinerja (*capability*) manajerial yang dimiliki dalam upaya memberdayakan guru sehingga terwujud guru yang profesional yang selalu ingin mengaktualisasi dalam bentuk peningkatan mutu pendidikan.

Kepala sekolah harus dapat mengelola sekolahnya agar mampu berkembang dari waktu ke waktu. Kemampuan memimpin oleh kepala sekolah adalah hal terpenting di dalam sebuah sistem sekolah dasar. Murniati (2008:133) mengatakan bahwa: “kepemimpinan menjadi strategis dan sifatnya krusial dalam tugas dan wewenang yang melekat pada jabatan kepala sekolah, mutu persekolahan sangat dipengaruhi oleh mutu kepemimpinan kepala sekolah. Sekolah bermutu menjadi tuntutan *stakeholder*”. Dalam kepemimpinan pendidikan, pemimpin harus percaya bahwa mereka dapat bekerja serta memiliki kemampuan dan potensi yang maksimal yang dapat bermanfaat bagi

sekolah. Hal itu akan terjadi asalkan situasi dan kesempatan untuk berbuat kreatif dijamin oleh pemimpin. Berdasarkan latar belakang penelitian tersebut di atas, maka fokus utama penelitian ini adalah strategi kepala sekolah dalam peningkatan kinerja guru di SDN149/VIII Muara Tebo. Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui strategi kepala sekolah dalam peningkatan kinerja guru pada SD Negeri 149/VIII Muara Tebo.

## **METODE PENELITIAN**

Dalam penelitian ini pendekatan yang dilakukan adalah melalui pendekatan kualitatif. Artinya data yang dikumpulkan bukan berupa angka-angka, melainkan data tersebut berasal dari naskah wawancara, catatan lapangan, dokumen pribadi, dan dokumen resmi lainnya. Sehingga yang menjadi tujuan dari penelitian kualitatif adalah menggambarkan realita di balik fenomena secara mendalam, rinci dan tuntas. Sesuai dengan fokus penelitian tentang strategi kepala sekolah dalam peningkatan kinerja guru, maka subjek dalam penelitian ini, adalah: (1) Kepala Sekolah SD Negeri 149/VIII Muara Tebo (2) Guru SD Negeri149/VIII Muara Tebo (3) Siswa SD Negeri 149/VIII Muara Tebo. Pengumpulan data merupakan langkah yang sangat penting dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Selanjutnya bila dilihat dari *segi cara* atau teknik pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi (pengamatan), interview (wawancara), quisioner (angket), dokumentasi dan gabungan keempatnya.(Creswell,2017,210-212)

## **PEMBAHASAN**

### **1. Strategi Kepala Sekolah Dalam Peningkatan Kinerja Guru Pada SD Negeri 149/VIII Muara Tebo.**

Strategi dalam dunia pendidikan khususnya dalam aktivitas belajar mengajar adalah suatu seni dan ilmu untuk membawakan pengajaran di kelas sehingga tujuan yang telah ditetapkan dapat dicapai secara efektif dan efisien.(Yanuar;2015;20)

Strategi berkaitan erat dengan bagaimana melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu. Strategi merupakan seni untuk mengelola sumber daya agar mampu mencapai sasaran yang dituju dengan efektif dan efisien. Strategi bersifat mendasar dan menyeluruh sehingga tidak gampang untuk diubah. Konsep strategi berbeda dengan taktik. Taktik merupakan cara untuk mencapai sasaran yang bersifat kondisional dan situasional sehingga dapat diubah sesuai dengan tuntutan kondisi yang terjadi di lapangan. Pengembangan strategi bermula dari kondisi yang ada pada saat ini dan kondisi masa depan yang dituju. Berdasarkan kondisi masa depan yang dituju, kemudian diformulasikan skenario. Skenario tersebut dirumuskan dalam bentuk tertulis dan verbal, yang dikenal dengan istilah visi, yang merupakan gambaran atau mimpi yang rasional dan logis tentang masa depan yang ingin diwujudkan. (Priansa, 2014:19)



Kepala sekolah, di dalam menjalankan tugasnya sebagai pemimpin, harus mewujudkan tindakannya dalam menjawab beberapa pertanyaan yang dengannya menentukan keberhasilannya sebagai seorang pemimpin. Indikator Kepala Sekolah efektif secara umum dapat diamati dari tiga hal pokok sebagai berikut: pertama; komitmen terhadap visi sekolah dalam menjalankan tugas dan fungsinya, kedua; menjadikan visi sekolah sebagai pedoman dalam mengelola dan memimpin sekolah, dan ketiga; senantiasa memfokuskan kegiatannya terhadap pembelajaran dan kinerja guru di kelas. Konsep kepemimpinan kepala sekolah telah berkembang sepanjang waktu karena semakin majunya dunia pendidikan. Menurut Purwanto (2009:24) ada beberapa konsep kepemimpinan ditinjau dari sejarah perkembangannya di antaranya adalah: Suatu konsep yang menganggap bahwa kepemimpinan merupakan suatu kemampuan yang berupa sifat-sifat yang dibawa sejak lahir yang ada pada diri seorang pemimpin.

Kepemimpinan strategis harus mengenali dan memahami komponen yang dapat mempengaruhi dalam setiap keputusan strategis yang dapat mempengaruhi dalam setiap keputusan strategis yang diambil, suatu keputusan harus mempertimbangkan pengaruh yang ada seperti politik, diplomasi, ekonomi.

Konsep kepemimpinan strategis:

1. Organisasi Pembelajaran;
2. Keterampilan Organisasi Pembelajaran;
3. Kepemimpinan Strategis oleh Para Eksekutif. (Hamdan, Bandung, Pustaka Setia,124)

## **2. Strategi Kepala Sekolah dalam merumuskan Kebijakan untuk Meningkatkan Kemampuan Guru-Guru SDN 149/VIII Muara Tebo**

Berdasarkan data yang diperoleh di lapangan kepala sekolah SDN 149/VIII Muara Tebo dalam melaksanakan kebijakan-kebijakannya selalu bermusyawarah atau meminta pendapat dari bawahannya. Kepala Sekolah SDN 149/VIII Muara Tebo senantiasa memperhatikan kebutuhan bawahan dan berusaha menciptakan suasana saling percaya dan mempercayai, berusaha menciptakan saling menghargai, simpati terhadap sikap bawahan dalam pembuatan keputusan dan kegiatan lain. Sesuai dengan Priansa (2104:194) menyatakan bahwa kepala sekolah harus menghargai pendapat orang lain, untuk kemudian mengkombinasikannya dengan ide-ide yang dimilikinya. Dengan demikian, kepala sekolah bisa membangkitkan inisiatif guru, staf dan pegawai lainnya untuk memberikan saran-saran yang terbaik bagi sekolah.

Kepala sekolah menerapkan kebijakan yang telah disusun dan dijalankan secara berkala. Kebijakan ini akan memicu semangat semua guru untuk melakukan hal yang lebih baik setiap waktu agar kualitas pendidikan yang diberikan kepada murid-murid meningkat dari tahun ke tahun. Kepala sekolah adalah sebagai pendidik yang fungsinya memberi bimbingan kepada guru-guru selaku bawahannya, atas bimbingan-bimbinganya tersebut kepala sekolah dapat mengukur kinerja guru dengan melihat meningkatnya kemampuan murid-murid seperti semakin membaik nilai dan perilaku murid-murid.

Kebijakan-kebijakan semacam itu memicu guru-guru untuk melakukan hal sebaik-baiknya di dalam cara mengajar di kelas dan memberikan contoh langsung. Ini mengartikan bahwa kepala sekolah percaya penuh kepada sekalian guru terhadap semua komintmennya. Selain itu, kepala sekolah juga berkomunikasi langsung dengan murid-murid dan melihat langsung setiap metode yang dipakai oleh guru untuk setiap pelajaran dan kelas mereka. Cara ini, dengan sendirinya membuat semua hal yang dilakukan guru akan diketahui oleh kepala sekolah yang disampaikannya di dalam pertemuan resmi dengan semua guru. Inilah yang membuat semua guru terpicu karena murid-murid adalah bentuk evaluasi mereka secara langsung dan tidak langsung.

Kualitas kepemimpinan baru dapat dicapai apabila dalam diri setiap pemimpin tumbuh kesadaran dan pemahaman yang mendalam terhadap makna kepemimpinan dengan segala aspeknya seperti prinsip-prinsip, berbagai persyaratan dan fungsi-fungsi kepemimpinan, sehingga pemimpin mampu mengembangkan keterampilan serta mewujudkan berbagai fungsi kepemimpinan yang diperlukan. Sebagai seorang pimpinan, kepala sekolah dalam mengangkat wakil di bidang kurikulum hendaknya mengevaluasi kemampuan dan kinerja guru yang hendak diangkat. Terlebih dahulu kepala sekolah mencalonkan satu atau dua orang guru yang sudah berpengalaman di bidang kurikulum. Kepemimpinan memiliki karakteristik yang saling berhubungan sehingga menjadi sebuah kesatuan yang dimiliki oleh seorang pemimpin dan yang dipimpinnya. Penerapan kepemimpinan sangat ditentukan oleh situasi kerja atau keadaan anggota/bawahan dan sumber daya pendukung organisasi. Pemimpin yang efektif harus belajar dari kesalahan pada masa lalu dan berusaha memperbaiki dengan cara yang bijak dan memberikan kesempatan kepada bawahan untuk memberikan kritik dan saran perbaikan. Kepemimpinan memiliki peran penting untuk mencapai tujuan yang diinginkan sekolah. Sekolah akan maju apabila dipimpin oleh kepala sekolah yang memiliki visi, memiliki keterampilan manajemen, memiliki integritas keberibadian dalam melakukan perbaikan mutu.

Kepala sekolah, di dalam menjalankan tugasnya sebagai pemimpin, harus mewujudkan tindakannya dalam menjawab beberapa pertanyaan yang dengannya menentukan keberhasilannya sebagai seorang pemimpin. Indikator Kepala Sekolah efektif secara umum dapat diamati dari tiga hal pokok sebagai berikut: pertama; komitmen terhadap visi sekolah dalam menjalankan tugas dan fungsinya, kedua; menjadikan visi sekolah sebagai pedoman dalam mengelola dan memimpin sekolah, dan ketiga; senantiasa memfokuskan kegiatannya terhadap pembelajaran dan kinerja guru di kelas. Konsep kepemimpinan kepala sekolah telah berkembang sepanjang waktu karena semakin majunya dunia pendidikan. Menurut Purwanto (2009:24) ada beberapa konsep kepemimpinan ditinjau dari sejarah perkembangannya di antaranya adalah: Suatu konsep yang menganggap bahwa kepemimpinan merupakan suatu kemampuan yang berupa sifat-sifat yang dibawa sejak lahir yang ada pada diri seorang pemimpin.

### **3. Strategi Kepala Sekolah sebagai pemimpin dalam meningkatkan kedisiplinan guru-guru**

Kepala sekolah SD Negeri 149/VIII Muara Tebo memiliki strategi untuk meningkatkan kedisiplinan guru-guru. Komunikasi yang lancar secara timbal balik di antara kepala sekolah dan guru-guru merupakan hal terpenting di antara semua jenis program yang ia terapkan. Kedisiplinan dari kepala sekolah sudah terlihat sangat baik, karena selain berangkat tepat waktu, kepala sekolah yang memimpin SDN 149/VIII Muara Tebo selalu pulang paling akhir dari warga sekolah lainnya untuk melayani warga sekolah terkecuali jika ada kepentingan yang lebih diutamakan maka terpaksa pulang lebih awal. Sikap kepala sekolah yakni memberikan contoh kedisiplinan dengan tindakannya sendiri ditambah dengan penekanan di kesempatan-kesempatan resmi sekolah telah membuat guru-guru di sana termotivasi untuk menjalankan kedisiplinan sebagaimana ditentukan dan disepakati.

Komunikasi langsung dan merata yang diterapkannya bisa membuat semua program berjalan dengan baik. Misalnya, di dalam menjalankan programnya tersebut, kepala sekolah menyebutkan nama-nama guru yang hadir ke sekolah dan masuk ke dalam kelas tugasnya masing-masing dengan tepat waktu di hadapan umum, akan tetapi ia menegur guru yang datang terlambat atau terlambat masuk jam pelajarannya secara terpisah. Selanjutnya Pembinaan disiplin dengan memberikan contoh yang baik seperti datang tepat waktu serta menaati peraturan-peraturan sekolah. Hal tersebut dilakukannya untuk memotivasi guru-guru untuk berlaku disiplin dan menjaga perasaan serta nama baik guru yang secara sengaja maupun tidak sengaja melanggar kedisiplinan yang telah diberlakukan. Tindakan seperti ini membuat semua guru merasa dihargai baik saat mereka melakukan hal benar maupun ketika mereka salah.

### **4. Strategi Kepala Sekolah sebagai pemimpin dalam meningkatkan tanggung jawab guru-guru**

Strategi yang dipakai oleh kepala sekolah SD Negeri 149/VIII Muara Tebo adalah dengan membuat aturan-aturan secara bersama-sama dengan guru, kemudian ia mengunjungi setiap kelas untuk melakukan sendiri tugas guru yang berhalangan. Kepala sekolah juga mengevaluasi di dalam rapat dengan sekalian guru tentang sejauh mana tanggung jawab yang disetujui untuk dijalankan telah dapat dilakukan. Dengan strategi tersebut, kepala sekolah dapat mengukur sejauh mana tanggung jawab guru-guru, apa kendala yang timbul dan bagaimana solusinya. Keterlibatan langsung saat membuat aturan-aturan akan membuat guru-guru merasa bertanggung jawab atas berjalannya hal tersebut karena diri mereka sendiri yang membuatnya sehingga itu tidak dianggap perintah, namun menjalankan kesepakatan. Kepala Sekolah sebagai *Supervisor*, Supervisi ini dilakukan secara langsung dan tidak langsung, Supervisi Kepala Sekolah yang dilakukan secara langsung yaitu dengan kunjungan ke kelas pada waktu guru mengajar di kelas. Sedangkan yang secara tidak langsung yaitu dengan menanyakan kepada siswa bagaimana guru dalam memberikan pelajaran di

kelas. Kepala Sekolah SDN 149/VIII Muara Tebo mengikutsertakan guru pada program KKG, MGMP, seminar, diskusi, dan lain sebagainya.

Ditinjau dari teknik yang digunakan, kegiatan pengembangan profesional guru, secara garis besar dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu pengembangan intensif (*intensive development*), pengembangan kooperatif (*cooperative development*), dan pengembangan mandiri (*self directed development*) (Glatthorn, 1991). Pengembangan intensif (*intensive development*) adalah bentuk pengembangan yang dilakukan pimpinan terhadap guru yang dilakukan secara intensif berdasarkan kebutuhan guru. Model ini biasanya dilakukan melalui langkah-langkah yang sistematis, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, sampai dengan evaluasi dan pertemuan balikan atau refleksi. Teknik pengembangan yang digunakan antara lain melalui pelatihan, penataran, kursus, loka karya, dan sejenisnya. Pengembangan kooperatif (*cooperative development*) adalah suatu bentuk pengembangan guru yang dilakukan melalui kerja sama dengan teman sejawat dalam suatu tim yang bekerja sama secara sistematis. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kemampuan profesional guru melalui pemberian masukan, saran, nasehat, atau bantuan teman sejawat. Teknik pengembangan yang digunakan bisa melalui pertemuan kelompok kerja guru (KKG). Teknik ini disebut juga dengan istilah *peer supervision* atau *collaborative supervision*.

##### **5. Faktor-Faktor yang mempengaruhi kepemimpinan kepala sekolah dalam meningkatkan kinerja guru**

Faktor-faktor yang mempengaruhi kepala sekolah SD Negeri 149/VIII Muara Tebo memberikan contoh langsung melalui tindakannya terhadap semua hal yang terkait dengan meningkatkan kinerja guru dan lainnya adalah meningkatnya derajat sekolah yang ia pimpin. Prestasi dan nama baik sekolah merupakan tujuan besar yang ingin dicapai sebagai faktor utama yang membuatnya memiliki komitmen kuat untuk meningkatkan sumber daya guru-guru di sana sehingga sumber daya murid-murid pun meningkat yang menghasilkan tujuannya, prestasi dan nama baik sekolah SD Negeri. Dengan berbagai faktor tersebut, secara menyeluruh, kepala sekolah berkeinginan, murid sekolah yang dipimpinya bisa mengikuti acara dan kompetisi di tingkat propinsi dan nasional sebagaimana SD Negeri 149/VIII Muara Tebo yang berprestasi lainnya. Keinginan tersebut menjadi pemicu dirinya sehingga memperbaiki semua sistem di sana. Ia menyadari bahwa dukungan dari semua guru merupakan modal penting bagi seluruh kebijakannya sehingga ia memperlakukan guru-guru tersebut sebagai rekan kerja bukan sebagai bawahan. Apabila semua guru telah mendukung yang ia programkan, maka ia hanya memantau proses itu berlangsung tanpa harus melibatkan diri lebih banyak. Penghargaan yang diberikannya kepada semua guru sehingga mereka merasakan bahwa tujuan kepala sekolah adalah tujuan mereka sendiri dan jika tujuan itu tercapai, maka mereka ikut bangga. Guru-guru di sana menyadari bahwa tugas mereka bukan semata mengajar di kelas, akan tetapi turut bertanggung jawab untuk menjaga nama baik dan meningkatkan prestasi sekolah.

Pengembangan mandiri (*self directed development*) adalah bentuk pengembangan yang dilakukan melalui pengembangan diri sendiri. Bentuk ini memberikan otonomi secara luas kepada guru. Guru berusaha untuk merencanakan kegiatan, melaksanakan kegiatan, dan menganalisis balikan untuk pengembangan diri sendiri. Teknik yang digunakan bisa melalui evaluasi diri (*self evaluation*) atau penelitian tindakan (*action research*). Di sisi lain, hasil penelitian Raudenbush (1993) menunjukkan bahwa *internal supervision* yang termasuk kegiatan pengembangan guru, memiliki dampak terhadap pengajaran guru. Hasil penelitian Bisset dan Nichol (1998) juga menunjukkan bahwa pengembangan profesional guru melalui kegiatan supervisi yang menekankan *action research* bisa meningkatkan kemampuan profesional guru. Hasil penelitian Horn (1992) juga menunjukkan bahwa pengalaman guru berpengaruh terhadap pertumbuhan personal dan jabatan guru. Lebih lanjut, berdasarkan hasil telaah Neagley dan Evans (1980), Glickman (1981) atau Sergiovanni (1991) menunjukkan bahwa kegiatan supervisi yang termasuk pada kegiatan pengembangan guru dapat meningkatkan kemampuan profesional guru dalam melaksanakan tugas, khususnya tugas di bidang pengajaran. Tujuan akhir dari program peningkatan sumber daya manusia dalam suatu organisasi adalah pencapaian profesionalisme personel dalam menjalankan tugas. Peningkatan kemampuan personel pada dasarnya diarahkan untuk meningkatkan profesionalisme personel dalam melaksanakan tugas. Demikian juga, peningkatan semangat kerja personel dalam organisasi, pada dasarnya diarahkan untuk meningkatkan profesionalisme personel dalam melaksanakan tugas. Dengan demikian, peningkatan semangat kerja ataupun kemampuan guru dalam melaksanakan tugas pada dasarnya ditujukan untuk meningkatkan profesionalisme guru dalam menjalankan tugas-tugas sebagai guru.

### **7. Kinerja Guru di SD Negeri 149/VIII Muara Tebo.**

Dalam kaitannya dengan kinerja guru, di SD Negeri 149/VIII Muara Tebo para guru di sana sudah melaksanakan tugasnya dengan baik, hal ini bisa dilihat dari (a) Dalam proses belajar mengajar guru sudah mengikuti standar pendidikan yang saat ini digunakan yaitu menggunakan KTSP untuk kelas 2, kelas 3, kelas 5 dan kelas 6 dan menggunakan K13 untuk kelas 1 dan kelas 4 (b) Guru sudah disiplin dalam menjalankan tugasnya sebagai pendidik. (c) Guru sudah memberikan motivasi kepada para siswa untuk lebih giat belajar. (d) Guru juga menggunakan strategi pembelajaran, penggunaan media dan sumber belajar. (e) Guru sudah menyusun administrasi secara tertib

Hal tersebut sesuai tentang tugas-tugas seorang guru yang wajib dilakukan. Kriteria yang digunakan untuk menilai kinerja guru adalah berdasarkan SK Mendikbud Nomor 025/01/1995 tentang standar prestasi kerja yang mana di dalamnya dinyatakan bahwa standar prestasi kerja guru adalah minimal yang wajib dilakukan guru dalam proses belajar dan mengajar atau bimbingan. Para guru di SD Negeri 149/VIII Muara Tebo sudah berusaha untuk lebih baik dalam menjalankan tugasnya sebagai pendidik, ini karena kemampuan yang dimilikinya dan tidak terlepas dari peran Kepala Sekolah

untuk memantau, memberi motivasi, dan dukungan kepada para guru dalam menjalankan tugasnya agar berjalan dengan baik. Hal ini sesuai dengan Malthis dan Jackson ada tiga faktor yang mempengaruhi kinerja karyawan, yaitu kemampuan, usaha yang dicurahkan, dan dukungan organisasi, atau dituliskan ke dalam rumus adalah Kinerja (*Performance/P*) = Kemampuan (*ability/A*) x Usaha (*effort/E*) x Dukungan (*support/S*). Guru sebagai salah satu komponen penting dalam sebuah lembaga pendidikan, diharuskan memiliki potensi yang mampu sebagai dengan profesinya sebagai guru, lalu ia juga harus mampu menyampaikan dengan baik semua potensi yang dimilikinya dalam bentuk pendidikan dan pembelajaran, sehingga hasil dari keduanya dapat terlihat dan dirasakan oleh peserta didik dengan pengertian kinerja sebagai kemampuan kerja, aplikasi dan hasil kerja di atas, maka kemampuan kepribadian seorang guru. Kemampuan profesional guru dan kemampuan interaksi guru dengan masyarakat dan lingkungan kerja guru, serta pola tingkah laku guru dalam implementasi potensi dirinya, dan hasil yang dicapai dan diperlihatkan oleh guru dalam proses pengajaran dan pembelajaran merupakan bentuk dari kinerja guru yang harus ditingkatkan dan dievaluasi sejauh mana pencapaian hasilnya.

Kemampuan profesional guru dan kemampuan interaksi guru dengan masyarakat dan lingkungan kerja guru, serta pola tingkah laku guru dalam implementasi potensi dirinya, dan hasil yang dicapai dan diperlihatkan oleh guru dalam proses pengajaran dan pembelajaran merupakan bentuk dari kinerja guru yang harus ditingkatkan dan dievaluasi sejauh mana pencapaian hasilnya. Kepemimpinan kepala sekolah yang telah terbukti berhasil hendaknya turut dijelaskan pula kepada guru-guru dan sekalian murid supaya mereka bisa menerapkannya di luar sekolah, baik di rumah maupun di lingkungan masyarakat. Sistem kepemimpinan yang baik dan telah berhasil diterapkan oleh kepala sekolah SD Negeri 149/VIII Muara Tebo Dalam hendaknya dirumuskan secara tertulis supaya bisa menjadi perbandingan bagi pemimpin pengganti kelak. Pemerintah hendaknya mengirim tim untuk memeriksa sendiri sistem kepemimpinan kepala sekolah yang ada di Kabupaten Tebo sehingga sekolah terbaik dapat diberikan penghargaan. Bila ditelaah dari unsur-unsurnya, pada dasarnya ada dua aspek yang menentukan tingkat profesionalisme guru dalam melaksanakan tugas, yaitu aspek kemampuan dan kemauan. Guru yang profesional adalah guru yang memiliki kemampuan dan kemauan yang baik dalam melaksanakan tugas-tugas jabatan. Dengan kata lain, memiliki kemampuan dan semangat kerja yang baik dalam melaksanakan tugas. Untuk itu, dalam meningkatkan profesionalisme guru, perlu didukung dengan kemampuan yang baik dan semangat kerja yang baik. Dan semua itu, bisa berkembang dengan baik, bila kepala sekolah menerapkan kepemimpinan yang baik. Kontribusi kepemimpinan kepala sekolah terhadap kemampuan dan semangat kerja, serta profesionalisme guru dalam melaksanakan tugas tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

Peranan kepemimpinan kepala sekolah SD Negeri 149/VIII Muara Tebo sangat besar dalam meningkatkan kemampuan guru, semangat kerja guru, dan profesionalisme guru dalam melaksanakan tugas. Bahkan dapat dikatakan

kepemimpinan kepala sekolah merupakan faktor kunci yang menentukan terhadap peningkatan kemampuan, semangat kerja, dan profesionalisme guru dalam melaksanakan tugas. Guru akan bisa berkembang, bila kepala sekolah menciptakan situasi dan kondisi yang memungkinkan guru bisa berkembang dengan baik. Guru juga akan memiliki semangat kerja yang baik, bila kepala sekolah mampu menciptakan iklim kerja yang kondusif. Dengan meningkatnya kemampuan dan semangat kerja guru yang berkelanjutan merupakan kunci tercapainya profesionalisme guru dalam melaksanakan tugas.

## **KESIMPULAN**

Perumusan kebijakan kepala sekolah dalam meningkatkan kemampuan guru-guru pada SD Negeri 149/VIII Muara Tebo telah membuat aturan-aturan tertulis maupun lisan sesuai visi misi sekolah dengan melibatkan guru, sasaran sekolah dan kepala sekolah merumuskan kegiatan-kegiatan untuk meningkatkan kemampuan guru seperti KKG Program kepala sekolah sebagai pemimpin dalam meningkatkan kedisiplinan guru-guru pada SD Negeri 149/VIII Muara Tebo dengan memakai komunikasi yang baik Strategi Kepala Sekolah sebagai pemimpin dalam meningkatkan tanggung jawab guru-guru pada SD Negeri 149/VIII Muara Tebo dengan melibatkan semua guru dan memberikan contoh langsung. Faktor-faktor yang mempengaruhi kepemimpinan kepala sekolah dalam meningkatkan kinerja guru adalah keinginannya meningkatkan prestasi sekolah supaya punya prestasi yang lebih baik di tingkat Kabupaten Tebo dan nasional.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Creswell, 2017, *Research Design*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar.
- Hamdan, 2014, *Model Kepemimpinan Sistem Pengambilan Keputusan*, Bandung Pustaka Setia
- Karwati, Euis dan Priansa, Donni Juni. 2013. *Kinerja dan Profesionalisme Kepala Sekolah Membangun Sekolah yang Bermutu*. Bandung: Alfabeta.
- Masaong, Abd Kadim dan Arfan A. Tilome. 2011. *Kepemimpinan Berbasis Multiple Intelligence*. Bandung: Alfabeta.
- Murniati, AR. 2008. *Manajemen Strategik Peran Kepala Sekolah Dalam Pemberdayaan*. Bandung: Cita Pustaka Media Perintis
- Purwanto, M. Ngauli. 2009. *Administrasi Supervisi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Rivai. 2007. *Kepemimpinan dan perilaku Organisasi*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Usman, Nasir. 2007. *Manajemen Peningkatan Kinerja Guru*. Bandung: Mutiara Ilmu.
- Yuarni, 2015. *Rahasia Jadi Guru Favorit Inspiratif*. Yogyakarta: Diva Press

# PENGARUH BUDAYA LOKAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Roza Almustari

Pasca Sarjana PGMI Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau  
rozalmustari@gmail.com

**Abstract.** Culture local is part from local wisdom, culture which is very different with what we understand about culture local, even culture that already eroded and replaced by culture. The same foreign once no we understand. For existence culture permanent solid, then to generation successor and straighteners struggle nation need instilled a sense of love will culture local especially in the regions. One of them how can embedded in school is with way integrate values wisdom culture local in the learning process, extra curricular, or activities student at school. For example with apply optimally. Education Character Based Wisdom Culture Local. Research this is something form research Literature or *library research*. that referring on theories the expert about something problems. Research this bert Objective reviewing text, books and script publication about culture sourced workshops texts literature relevant ones raised as per problem in topic Article this.

**Keywords:** Influence Culture local, results learning, Student School Basic

## PENDAHULUAN

Indonesia merupakan bangsa yang memiliki keanekaragaman dalam berbagai hal. Salah satunya adalah budaya yang berkembang dalam masyarakat adat sebagai kekayaan nasional. Masyarakat adat secara tradisi terus berpegang pada nilai-nilai lokal yang diyakini kebenarannya dan menjadi pegangan hidup yang diwariskan secara turun temurun. Sistem budaya lokal merupakan modal sosial (*social capital*) yang besar, telah tumbuh dan berkembang secara turun-temurun yang hingga kini kuat berurat-berakar di masyarakat. Penting untuk melembagakan kembali (*reinstitutionalisasi*) kearifan lokal, mengingat peranannya dalam membantu penyelamatan lingkungan. Lingkungan hidup memang sedang mengalami degradasi sebagai dampak negatif dari lompatan pertumbuhan jumlah penduduk yang tidak terkendali serta globalisasi.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat sekarang ini, memudahkan kita dalam mencari dan mendapatkan suatu informasi. Informasi yang kita terima harus kita pelajari agar kemampuan kita bertambah. Penambahan informasi ini bisa dimasukkan Dalam proses belajar. Karena belajar ditandai dengan adanya perubahan pada diri seorang yang belajar, ditandai dengan perubahan ilmu pengetahuan.

Tugas guru didalam kelas tidak hanya sekedar menyampaikan informasi demi pencapaian tujuan belajar, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar siswa. Guru harus berupaya agar kegiatan dikelas dapat memberi kesempatan yang seluas-luasnya bagi pengalaman siswa. Guru harus menemukan metode, teknik dan strategi yang mendukung perannya dalam proses belajar tersebut. Sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang



kompleks sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadi atau tidaknya proses belajar, proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh suatu yang ada dilingkungan sekitar. Siswa juga yang dituntut untuk mendapatkan hasil yang maksimal setelah pembelajaran selesai.

Eyford (1993) menegaskan bahwa latar belakang budaya siswa mempunyai pengaruh yang kuat pada cara seseorang (siswa) belajar. Ia memberikan alasannya bahwa siswa telah menghabiskan waktunya, terutama enam tahun pertama sebelum masuk ke sekolah dasar, di tengah-tengah lingkungan yang secara total lebih dibentuk/dipengaruhi oleh budaya masyarakatnya dari pada oleh teori-teori pendidikan formal. Kemudian dua tahun berikutnya, Ogunniyi, Jegede, Ogawa, Yandila, dan Oladede (1995) menyatakan bahwa latar belakang budaya yang dibawa oleh guru dan siswa ke dalam kelas (terutama pada saat pembelajaran IPA) sangat menentukan dalam penciptaan atau pengkondisian suasana belajar dan mengajar yang bermakna dan berkonteks.<sup>12</sup> Pada tahun yang sama, Baker dan Taylor (1995) menyampaikan hasil *review* mereka khusus tentang pengaruh kebudayaan pada proses pembelajaran disekolah.

Kurangnya hasil belajar peserta didik khususnya berkemungkinan dipengaruhi oleh kurang menariknya strategi yang digunakan oleh guru. Guru telah berusaha memberikan latihan-latihan dan menggunakan beberapa metode seperti metode ekspositori, metode Tanya jawab dan metode pemberian tugas serta bimbingan khusus kepada siswa yang belum mencapai KKM. Namun usaha yang dilakukan guru belum mendapatkan hasil yang maksimal. Untuk mewujudkan suatu pembelajaran yang meningkatkan hasil belajar, seorang guru memerlukan strategi khusus. Strategi ini diharapkan membawa hasil optimal dalam proses belajar mengajar. Strategi pembelajaran akan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, sehingga siswa akan dapat belajar secara efektif dan efisien. Selain itu, Strategi pembelajaran ini juga dapat menjadi pedoman oleh guru untuk mengajar yang berdampak terhadap hasil belajar siswa. Untuk itu disini peneliti mencoba untuk menggunakan budaya daerah dalam pembelajaran.

## PEMBAHASAN

### 1. BUDAYA LOKAL

Kearifan lokal dari dua kata yaitu kearifan (wisdom), dan lokal (local). Secara umum maka local wisdom (kearifan setempat) dapat dipahami sebagai gagasan-gagasan setempat (local) yang bersifat bijaksana,. Kearifan lokal merupakan pengetahuan atau pandangan hidup masyarakat setempat yang memiliki hubungan dengan pemenuhan kebutuhan hidup baik secara materi maupun sosial dimana kearifan lokal ini menjadi titik penghubungan dari generasi satu ke generasi berikut karena kearifan lokal merupakan konsep, ide dan gagasan yang senantiasa di transisikan keapda generasi berikut sehingga terbangun suatu keserasian dalam menata hidup dan lingkungan. Secara konseptual, kearifan lokal merupakan kebijaksanaan manusia yang bersandar

pada filosofi nilai-nilai, etika, cara-cara dan perilaku yang melembaga secara tradisional.

Budaya lokal merupakan kebenaran yang telah mentradisi dalam suatu daerah. Kearifan local merupakan perpaduan antara nilai-nilai agama terutama islam dan berbagai nilai kebaikan yang ada. Kearifan lokal terbentuk sebagai keunggulan budaya masyarakat setempat maupun kondisi geografis dalam arti luas. Kearifan lokal merupakan produk budaya masa lalu yang patut secara terus-menerus dijadikan pegangan hidup. Meskipun bernilai lokal tetapi nilai yang terkandung di dalamnya dianggap sangat universal. Sehingga dengan mengintegrasikan kearifan lokal dalam desain pembentukan karakter anak, secara tidak langsung anak akan mendapatkan gambaran yang utuh atas identitas dirinya sebagai individu, serta identitas dirinya sebagai anggota masyarakat yang terikat dengan budaya yang unggul dan telah lama diugemi para pendahulunya. Kebudayaan dianggap suatu kearifan lokal yang merupakan sumber dan pengetahuan yang penting dalam melengkapi seluruh kajian dan pemahaman ilmiah. Kearifan budaya merupakan seperangkat pengetahuan dan cara berpikir suatu etnis, suatu kelompok-kelompok sosial yang ada di dalam masyarakat didapat melalui proses belajar yang cukup panjang, pengetahuan dan cara berpikir dianggap benar dan dijadikan pedoman hidup bagian masyarakat serta secara ilmiah memiliki kebaikan bagi segenap kehidupan masyarakat. Kearifan budaya melihat sebagaimana kualitas hubungan manusia dan lingkungannya. Menurut Koenjaraningrat (2005) “kebudayaan adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dengan belajar”. Kebudayaan itu tidak hanya sebatas tradisi, adat, kesenian melainkan meliputi segala aspek kehidupan yang dihasilkan dari hasil proses pengalaman, perilaku, perasaan ketrampilan, pemikiran gagasan serta tindakan manusia dalam memenuhi kebutuhan hidup dan keserasian hidup dengan lingkungan. Wujud dari kebudayaan itu sendiri dapat terlihat pada kearifan lokal tersebut.

## 2. KEARIFAN LOKAL

Kearifan lokal dari terdiri dua kata yaitu kearifan (wisdom), dan lokal (local). Secara umum maka local wisdom (kearifan setempat) dapat dipahami sebagai gagasan-gagasan setempat (local) yang bersifat bijaksana.. Pendidikan berbasis kearifan lokal adalah pendidikan yang lebih didasarkan kepada pengayaan nilai-nilai kultural (budaya). Pendidikan ini mengajarkan peserta didik untuk selalu dekat dengan situasi konkrit yang mereka hadapi sehari-hari. Dengan kata lain pendidikan berbasis kearifan lokal ini mengajak untuk selalu dekat dan menjaga keadaan sekitar yang bersifat nilai yang berada di dalam lokal masyarakat tersebut.

Kearifan lokal adalah nilai-nilai, pandangan masyarakat setempat yang bersifat bijaksana dan penuh pengertian. Yusri (2008) mengemukakan bahwa kearifan lokal adalah sistem ide dan makna yang dimiliki masyarakat secara matang yang merupakan hasil proses belajar dan seleksi sosial dalam berpikir, bersikap dan bertindak serta berperilaku yang berfungsi untuk penataan

lingkungan dalam berbagai aspek kehidupan seperti politik, ekonomi, hukum dan lain-lain.

Adapun fungsi kearifan lokal menurut Sartini (2006) adalah sebagai berikut :

1. Untuk konservasi dan pelestarian sumber daya alam;
2. Untuk pengembangan sumber daya manusia;
3. Untuk pengembangan kebudayaan dan ilmu pengetahuan;
4. Sebagai petuah, kepercayaan, sastra dan pantangan;
5. Bermakna sosial yang terlihat dalam upacara suatu komunitas atau kerabat;
6. Bermakna etika dan moral; serta
7. Bermakna politik.

Kearifan lokal membawa pesan kepada masyarakat dalam proses penyelesaian masalah di lingkungan sehingga semangat mengangkat kearifan lokal sebagai sebagai salah satu solusi dalam pemecahan permasalahan dan memberikan penekanan bahwa kearifan lokal adalah produk budaya yang dapat menyatu tatanan kehidupan agar lebih serasi dan adaya penekanan akan penting partisipasi masyarakat dalam penciptaan kearifan kearifan kehidupan patut di hargai dan perlu digalakan pengalihan- pengalihan kearifan lokal yang banyak tersebar di bumi nusantara ini.

Nilai kearifan lokal yang terkandung merupakan modal sosial dalam pembangunan negeri ini. Dalam kehidupan masyarakat cukup banyak terdapat sistem nilai, sistem nilai yang menjadi falsafah hidup dan pedoman masyarakat dalam menjalankan aktivitas kehidupan sehari-hari. Makna dan nilai kearifan lokal yang ada dalam masyarakat memiliki tujuan untuk mengembangkan peserta didik mampu mengembangkan pengetahuannya yang bersumber pada kearifan lokal masyarakat setempat, memiliki keterampilan dalam memahami masyarakat pada proses kehidupan dan memiliki sikap dan prilaku yang selaras nilai kearifan lokal tersebut. Kehidupan manusia dikelilingi oleh budaya, hal ini disebabkan karena manusia selalu berupaya mempertahankan eksistensinya dalam kehidupan yang mengharuskannya selalu bersinggungan dengan lingkungan sekitar, baik lingkungan fisik dan non fisik. Proses pembentukan budaya berlangsung berabad-abad dan teruji sehingga membentuk suatu komponen yang handal, terbukti dan diyakini dapat membawa kesejahteraan lahir dan batin. Komponen inilah yang disebut dengan jati diri.

Di dalam jati diri terkandung kearifan lokal (*local wisdom*) yang merupakan hasil dari Local Genius dari berbagai suku bangsa, kearifan lokal inilah seharusnya dirajut dalam satu kesatuan kebudayaan (*Culture*) untuk mewujudkan suatu bangsa yaitu, Bangsa Indonesia. Budaya dilahirkan beribu tahun yang lalu sejak manusia ada di Bumi. Kebiasaan yang bagai telah menjadi dan membentuk perilaku manusia tersebut diwariskan dari generasi ke generasi selanjutnya. Budaya itu sendiri merupakan suatu produk dari akal budi manusia, setidaknya apabila dilakukan pendekatan secara etimologi. Budaya dalam hal ini disebut kebudayaan sangat erat kaitannya dengan masyarakat. Dalam pergiliran budaya antar generasi ini dibutuhkan adanya generasi perantara yang sudah mampu melakukan pemahaman dari generasi tua dan

mampu mengkomunikasikan kedalam bahasa yang ringan dan mudah dimengerti oleh generasi selanjutnya.

Derasnya arus globalisasi, modernisasi dan ketatnya puritanisme dikhawatirkan dapat mengakibatkan terkikisnya rasa kecintaan terhadap kebudayaan lokal. Sehingga kebudayaan lokal yang merupakan warisan leluhur terinjak-injak oleh budaya asing, tereliminasi di kandangnya sendiri dan terlupakan oleh para pewarisnya, bahkan banyak pemuda yang tak mengenali budaya daerahnya sendiri. Mereka cenderung lebih bangga dengan karya-karya asing, dan gaya hidup yang kebarat-baratan dibandingkan dengan kebudayaan lokal di daerah mereka sendiri. Slogan “aku cinta produk lokal. aku cinta buatan Indonesia” sepertinya hanya menjadi ucapan belaka, tanpa ada aplikasi nyata yang mendukung pernyataan tersebut. Penggunaan bahasa asing di media massa dan media elektronik bukan tidak mungkin menyebabkan kecintaan pada nilai budayalokal perlahan memudar. Padahal, bahasa sebagai alat dalam menyampaikan pembelajaran sangat besar pengaruhnya terhadap pembentukan karakter pemuda. Tidak ada lagi tradisi yang seharusnya terwariskan dari generasi sebelumnya.

Modernisasi mengikis budaya lokal menjadi kebarat-baratan, sedangkan puritanisme sering menganggap budaya sebagai praktik sinkretis yang harus dihindari. Menurut penulis, sepanjang tidak bertentangan dengan norma, budaya lokal harus selalu dipertahankan untuk memperkuat karakter anak bangsa. Padahal, jika kita memahami, kebudayaan lokal di daerah tidak kalah saing dengan budaya-budaya asing yang belum kita kenal. Negara asing saja mau berselisih untuk mengakui budaya kita. Bukankah seharusnya kita bangga dengan budaya lokal yang telah diwariskan kepada kita generasi pelurus perjuangan bangsa? Dengan keadaan yang seperti ini perlu ditanamkan nilai-nilai nasionalisme kepada para pemuda untuk meningkatkan kecintaan pemuda terhadap kebudayaan lokal. Maka, sangat diperlukan langkah strategis untuk meningkatkan rasa cinta dan peduli terhadap kearifan budaya lokal kepada para pemuda. Kebudayaan lokal merupakan kebudayaan yang sangat dijunjung tinggi oleh masyarakat adat. Namun yang terjadi pada pemuda sangat berbeda dengan apa yang kita pahami tentang kebudayaan lokal, bahkan kebudayaan itu sudah terkikis dan tergantikan oleh budaya asing yang sama sekali tidak kita pahami. Agar eksistensi budaya tetap kukuh, maka kepada generasi penerus dan pelurus perjuangan bangsa perlu ditanamkan rasa cinta akankebudayaanlokal khususnya di daerah. Salah satu cara yang dapat ditempuh di sekolah adalah dengan cara mengintegrasikan nilai-nilai kearifan budaya lokal dalam proses pembelajaran, ekstra kurikuler, atau kegiatan kesiswaan di sekolah. Misalnya dengan mengaplikasikan secara optimal Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Budaya Lokal.

Pendidikan berbasis kearifan lokal adalah pendidikan yang lebih didasarkan kepada pengayaan nilai-nilai kultural (budaya). Pendidikan ini mengajarkan peserta didik untuk selalu dekat dengan situasi konkrit yang mereka hadapi sehari-hari. Dengan kata lain pendidikan berbasis kearifan lokal

ini mengajak untuk selalu dekat dan menjaga keadaan sekitar yang bersifat nilai yang berada di dalam lokal masyarakat tersebut.

Menurut Wijda dalam (Koentjaraningrat, 1986) kearifan lokal dapat bersumber dari kebudayaan masyarakat dalam suatu lokalitas tertentu. Dalam perspektif historis, kearifan lokal dapat membentuk suatu sejarah lokal. Sebab kajian sejarah lokal yaitu studi tentang kehidupan masyarakat atau khususnya komunitas dari suatu lingkungan sekitar tertentu dalam dinamika perkembangannya dalam berbagai aspek kehidupan. Awal pembentukan kearifan lokal dalam suatu masyarakat umumnya tidak diketahui secara pasti kapan kearifan lokal tersebut muncul. Pada umumnya terbentuk mulai sejak masyarakat belum mengenal tulisan (praaksara). Tradisi praaksara ini yang kemudian melahirkan tradisi lisan. Secara historis tradisi lisan banyak menjelaskan tentang masa lalu suatu masyarakat atau asal-usul suatu komunitas. Perkembangan tradisi lisan ini dapat menjadi kepercayaan atau keyakinan masyarakat. Dalam masyarakat yang belum mengenal tulisan terdapat upaya untuk mengabadikan pengalaman masa lalunya melalui cerita yang disampaikan secara lisan dan terus menerus diwariskan dari generasi ke generasi. Pewarisan ini dilakukan dengan tujuan masyarakat yang menjadi generasi berikutnya memiliki rasa kepemilikan atau mencintai cerita masa lalunya. Tradisi lisan merupakan cara mewariskan sejarah pada masyarakat yang belum mengenal tulisan, dalam bentuk pesan verbal yang berupa pernyataan yang pernah dibuat di masa lampau oleh generasi yang hidup sebelum generasi yang sekarang ini.

Secara psikologis pembelajaran berbasis kearifan lokal memberikan sebuah pengalaman psikologis kepada siswa selaku pengamat dan pelaksana kegiatan. Dampak psikologis bisa terlihat dari keberanian siswa dalam bertanya tentang ketidaktahuannya, mengajukan pendapat, persentasi di depan kelas, dan berkomunikasi dengan masyarakat. Dengan pemanfaatan lingkungan maka kebutuhan siswa tentang perkembangan psikologisnya akan diperoleh. Karena lingkungan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi pembentukan dan perkembangan perilaku individu, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosio-psikologis, termasuk didalamnya adalah belajar. Terhadap faktor lingkungan ini ada pula yang menyebutnya sebagai empirik yang berarti pengalaman. Secara politik dan ekonomi pembelajaran berbasis kearifan lokal ini memberikan sumbangan kompetensi untuk mengenal persaingan dunia kerja. Dari segi ekonomi pembelajaran ini memberikan contoh nyata kehidupan sebenarnya kepada siswa untuk mengetahui kegiatan untuk memenuhi kebutuhan hidup. Karena pada akhirnya siswa dididik dan disiapkan untuk menghadapi persaingan global yang menuntut memiliki ketrampilan dan kompetensi yang tinggi di lingkungan sosial.

Secara yuridis pembelajaran berbasis kearifan lokal mengarahkan peserta didik untuk lebih menghargai warisan budaya Indonesia. Sekolah Dasar tidak hanya memiliki peran membentuk peserta didik menjadi generasi yang berkualitas dari sisi kognitif, tetapi juga harus membentuk sikap dan perilaku peserta didik sesuai dengan tuntutan yang berlaku. Apa jadinya jika di sekolah peserta didik hanya dikembangkan ranah kognitifnya, tetapi diabaikan

afektifnya. Tentunya akan banyak generasi penerus bangsa yang pandai secara akademik, tapi lemah pada tataran sikap dan perilaku. Hal demikian tidak boleh terjadi, karena akan membahayakan peran generasi muda dalam menjaga keutuhan bangsa dan Negara Indonesia. Nilai-nilai kearifan lokal yang ada di sekitar sekolah dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran di Sekolah Dasar. Tak terkecuali dalam pembelajaran untuk menanamkan nilai-nilai nasionalisme. Dengan diintegrasikannya nilai-nilai kearifan lokal dalam pembelajaran di Sekolah Dasar diharapkan siswa akan memiliki pemahaman tentang kerifan lokalnya sendiri, sehingga menimbulkan kecintaan terhadap budayanya sendiri.

Pembelajaran berbasis kearifan lokal dipadu dengan pembelajaran IPS sangatlah cocok. Hal ini sesuai dengan tujuan IPS yaitu agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan untuk menyelesaikan masalah sosial yang terjadi di kehidupan siswa, sesuai dengan kemampuan belajarnya. Pembelajaran berbasis kearifan lokal untuk menanamkan pendidikan karakter dapat dilakukan dengan 3 (tiga) cara mengintegrasikan ke mata pelajaran, melalui mata pelajaran muatan lokal dan melalui pengembangan diri. Mengintegrasikan ke Mata Pelajaran IPS. Setelah memahami tentang landasan mengenai pendidikan berbasis pada kearifan lokal maka berikut ini akan dijelaskan mengenai penerapan pendidikan karakter melalui pembelajaran berbasis kearifan lokal:

1. Mengintegrasikan ke Mata Pelajaran IPS

Mengintegrasikan ke mata pelajaran IPS bertujuan untuk memperkenalkan nilai-nilai pendidikan karakter di mata pelajaran sehingga menyadari akan pentingnya nilai-nilai tersebut dan penginternalisasian nilai-nilai ke dalam tingkah laku peserta didik sehari-hari melalui proses pembelajaran, baik yang berlangsung di dalam maupun di luar kelas. Pada dasarnya kegiatan pembelajaran, selain untuk menjadikan peserta didik menguasai kompetensi (materi) yang ditargetkan, juga dirancang untuk menjadikan peserta didik mengenal, menyadari/peduli, dan menginternalisasi nilai-nilai dan menjadikannya perilaku.

2. Mengintegrasikan ke dalam Mata Pelajaran Muatan Lokal

Muatan lokal merupakan kegiatan kurikuler untuk mengembangkan kompetensi yang disesuaikan dengan ciri khas dan potensi daerah, termasuk keunggulan daerah atau disebut dengan kearifan lokal. Materi dipilih ditetapkan berdasarkan ciri khas, potensi dan keunggulan daerah, serta ketersediaan lahan, sarana prasarana, dan tenaga pendidik. Sasaran pembelajaran kearifan lokal adalah pengembangan jiwa kewirausahaan dan penanaman nilai-nilai budaya sesuai dengan lingkungan. Nilai-nilai kewirausahaan yang dikembangkan antara lain inovasi, kreatif, berpikir kritis, eksplorasi, komunikasi, kemandirian, dan memiliki etos kerja. Nilai-nilai budaya yang dimaksud antara lain kejujuran, tanggung jawab, disiplin, kepekaan terhadap lingkungan, dan kerja sama.

Penanaman nilai-nilai kewirausahaan dan budaya tersebut diintegrasikan di dalam proses pembelajaran yang dikondisikan supaya nilai-nilai tersebut dapat menjadi sikap dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu pembelajaran berbasis kearifan lokal dapat dilakukan dengan cara guru memberikan tugas secara berkelompok mengobservasi dan mengidentifikasi budaya atau sumber daya yang ada di lingkungan tempat tinggal. Melalui observasi langsung ke lingkungan guru memiliki beberapa tujuan untuk dimiliki siswa setelah kegiatan berlangsung. Nilai karakter dan kemampuan yang diharapkan yaitu jujur, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab.

Kegiatan pengembangan diri meliputi beragam kegiatan ekstrakurikuler sesuai dengan minat dan bakat siswa, seperti Kegiatan ekstra kurikuler (kewiraan melalui pramuka dan Paskibraka, olahraga, seni, kegiatan ilmiah melalui olimpiade dan lomba mata pelajaran. Kegiatan pembiasaan (kegiatan rutin melalui upacara bendera dan ibadah bersama). Kegiatan terprogram melalui pesantren Ramadhan, buka puasa bersama, pelaksanaan Idul Qurban, keteladanan melalui pembinaan ketertiban pakaian seragam anak sekolah (PAS), pembinaan kedisiplinan, penanaman nilai akhlak mulia, penanaman budaya minat baca, penanaman budaya bersih di kelas dan lingkungan sekolah, penanaman budaya hijau. Kegiatan nasionalisme melalui perayaan hari kemerdekaan RI, peringatan hari pahlawan, peringatan hari pendidikan nasional. Kegiatan outdoor learning dan training melalui kunjungan belajar dan studi banding.

Pembelajaran berbasis budaya lokal merupakan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran student centered daripada teacher centered. Hal ini sejalan dengan pernyataan Suparno (dalam Darlia 2010) bahwa belajar bukan sekedar kegiatan pasif menerima materi dari guru, melainkan proses aktif menggali pengalaman lama, mencari dan menemukan pengalaman baru serta mengasimilasi dan menghubungkan antara keduanya sehingga membentuk makna. Makna tercipta dari apa yang siswa lihat, dengar, rasakan, dan alami.

Terkait dengan pembelajaran nilai-nilai kearifan lokal di Sekolah Dasar Menurut Sutarno (2008) ada empat macam pembelajaran berbasis budaya, yaitu:

1. Belajar tentang budaya, yaitu menempatkan budaya sebagai bidang ilmu. Budaya dipelajari dalam program studi khusus, tentang budaya dan untuk budaya. Dalam hal ini, budaya tidak terintegrasi dengan bidang ilmu.
2. Belajar dengan budaya, terjadi pada saat budaya diperkenalkan kepada siswa sebagai cara atau metode untuk mempelajari pokok bahasan tertentu. Belajar dengan budaya meliputi pemanfaatan beragam untuk perwujudan budaya. Dalam belajar dengan budaya, budaya dan perwujudannya menjadi media pembelajaran dalam proses belajar, menjadi konteks dari contoh-contoh tentang konsep atau prinsip dalam suatu mata pelajaran, serta menjadi konteks penerapan prinsip atau prosedur dalam suatu mata pelajaran.

3. Belajar melalui budaya, merupakan strategi yang memberikan kesempatan siswa untuk menunjukkan pencapaian pemahaman atau makna yang diciptakannya dalam suatu mata pelajaran melalui ragam perwujudan budaya.
4. Belajar berbudaya, merupakan bentuk mengejawantahkan budaya itu dalam perilaku nyata sehari-hari siswa. Misalnya, anak dibudayakan untuk selalu menggunakan bahasa krama inggil pada hari sabtu melalui Program Sabtu Budaya.

Kearifan lokal merupakan akumulasi dari pengetahuan dan kebijakan yang tumbuh dan berkembang dalam sebuah komunitas yang merepresentasikan perspektif teologis, kosmologis dan sosiologisnya. Upaya membangun karakter pemuda berbasis kearifan budaya lokal sejak dini melalui jalur pendidikan dianggap sebagai langkah yang tepat. Sekolah merupakan lembaga formal yang menjadi peletak dasar pendidikan. Pendidikan di Sekolah merupakan bagian dari sistem pendidikan nasional yang memiliki peranan yang amat penting dalam meningkatkan sumber daya manusia. Melalui pendidikan di Sekolah diharapkan akan menghasilkan sumber daya manusia Indonesia yang berkualitas. Jika menilik pada tujuan pendidikan nasional, maka manusia yang berkualitas tidak hanya terbatas pada tataran kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotor.

Hal penting yang mendasari pendidikan karakter di sekolah adalah penanaman nilai karakter bangsa tidak akan berhasil melalui pemberian informasi dan doktrin belaka. Karakter bangsa yang berbudi luhur, sopan santun, ramah tamah, gotong royong, disiplin, taat aturan yang berlaku dan sebagainya, perlu metode pembiasaan dan keteladanan dari semua unsur pendidikan di sekolah. Semua stakeholder pendidikan diharapkan andilnya dalam memberikan kontribusi nyata terhadap pelestarian kebudayaan lokal di daerah khususnya bagi kalangan pemuda sebagai penerus budaya bangsa. Pemberian pengarahan dan penghargaan kepada para guru juga dianggap perlu dalam upaya memotivasi dan meningkatkan pemahaman para guru dalam mengaplikasikan serta memberikan teladan mengenai pendidikan karakter berbasis kearifan budaya lokal.

Contoh implementasi kecil yang dapat kita realisasikan di sekolah misalnya dengan mengadakan kegiatan-kegiatan kesiswaan yang menekankan pada pengenalan budaya lokal yang isi dan media penyampaiannya dikaitkan dengan lingkungan sosial dan lingkungan budaya serta kebutuhan pembangunan daerah setempat yang perlu diajarkan kepada para pemuda. Bagi para siswa untuk meningkatkan pengetahuan dan kecintaan pada kebudayaan lokal di daerahnya sendiri. Permainan-permainan tradisional yang hampir punah juga sebaiknya diekspos kembali. Gasing, misalnya. Sebagai permainan tradisional, gasing dapat membawa banyak manfaat dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai sejarah, dapat dijadikan simbol atau maskot daerah, dijadikan cabang olahraga yang dapat diukur dengan skor dan prestasi dan mengandung nilai seni. Dan masih banyak lagi permainan-permainan tradisional yang mengandung unsur kekompakan tim, kejujuran, dan



mengolah otak selain berfungsi sebagai hiburan juga untuk menanamkan kecintaan pelajar pada budaya lokal di daerah.

Selain itu, penggunaan bahasa lokal dipandang perlu diaplikasikan paling tidak satu hari dalam enam hari proses pembelajaran di sekolah. Disamping itu, diharapkan kegiatan-kegiatan ekstrakurikuler berbasis kebudayaan lokal mulai diadakan di sekolah-sekolah. Kegiatan seperti perlombaan majalah dinding sekolah, dengan isi yang menekankan pada pengenalan budaya lokal, lomba cerdas cermat antar pelajar mengenai lingkungan sosial dan lingkungan budaya serta kebutuhan pembangunan daerah setempat, dan sebagainya.

Contoh implementasi lainnya yang dapat kita terapkan di luar sekolah adalah dengan aktif mengadakan seminar (workshop) tentang pendidikan karakter dan kearifan budaya lokal kepada para pemuda. Tentunya serangkaian kegiatan tersebut dapat dilaksanakan dengan metode yang sesuai dengan gaya pemuda masa kini agar lebih menarik dan terkesan tidak kuno. Pendirian komunitas pemuda peduli budaya juga dapat menjadi inovasi dan memberikan motivasi bagi para pemuda dalam menerapkan pendidikan karakter berbasis kearifan budaya lokal. Disamping itu, tradisi-tradisi yang menekankan pada kegotong royongan dianggap perlu diaplikasikan dan disisipkan pada kegiatan-kegiatan kesiswaan di sekolah.

Untuk mendukung proses pembelajaran para pemuda terhadap sejarah dan kebudayaan lokal, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata sebaiknya dapat bekerja sama dengan Dinas Pendidikan untuk mendirikan museum sejarah kebudayaan dan wahana handicraft yang berisikan pernak-pernik kerajinan tangan hasil karya pemuda. Selain untuk memperkenalkan kebudayaan lokal terhadap kaum pemuda, pendidikan karakter berbasis kearifan budaya lokal juga memiliki tujuan mengubah sikap dan juga perilaku sumber daya manusia yang ada agar dapat meningkatkan produktivitas kerja untuk menghadapi berbagai tantangan di masa yang akan datang. Manfaat dari penerapan budaya yang baik juga dapat meningkatkan jiwa gotong royong, kebersamaan, saling terbuka satu sama lain, menumbuhkembangkan jiwa kekeluargaan, membangun komunikasi yang lebih baik, serta tanggap dengan perkembangan dunia luar.

Budaya merupakan source yang takkan habis apabila dapat dilestarikan dengan optimal. Selain itu, apabila negara menginginkan profit jangka panjang, alternatif jawabannya adalah lestarikan budaya dengan menggunakan potensi yang dimiliki pemuda tentunya tanpa melupakan peran serta golongan tua. Tugas guru didalam kelas tidak hanya sekedar menyampaikan informasi demi pencapaian tujuan belajar, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar siswa. Guru harus berupaya agar kegiatan dikelas dapat memberi kesempatan yang seluas-luasnya bagi pengalaman siswa. Guru harus menemukan metode, teknik dan strategi yang mendukung perannya dalam proses belajar tersebut. Sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

Kebudayaan dianggap suatu kearifan lokal yang merupakan sumber dan pengetahuan yang penting dalam melengkapi seluruh kajian dan pemahaman ilmiah. Kearifan budaya merupakan seperangkat pengetahuan dan cara berpikir suatu etnis, suatu kelompok-kelompok sosial yang ada di dalam

masyarakat didapat melalui proses belajar yang cukup panjang, pengetahuan dan cara berpikir dianggap benar dan dijadikan pedoman hidup bagian masyarakat serta secara ilmiah memiliki kebaikan bagi segenap kehidupan masyarakat.

Pendidikan berbasis kearifan lokal adalah pendidikan yang lebih didasarkan kepada pengayaan nilai-nilai kultural (budaya). Pendidikan ini mengajarkan peserta didik untuk selalu dekat dengan situasi konkrit yang mereka hadapi sehari-hari. Dengan kata lain pendidikan berbasis kearifan lokal ini mengajak untuk selalu dekat dan menjaga keadaan sekitar yang bersifat nilai yang berada di dalam lokal masyarakat tersebut.

Salah satu cara yang dapat ditempuh di sekolah adalah dengan cara mengintegrasikan nilai-nilai kearifan budaya lokal dalam proses pembelajaran, ekstra kurikuler, atau kegiatan kesiswaan di sekolah. Misalnya dengan mengaplikasikan secara optimal. Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Budaya Lokal.

Pendidikan berbasis kearifan lokal adalah pendidikan yang lebih didasarkan kepada pengayaan nilai-nilai kultural (budaya). Pendidikan ini mengajarkan peserta didik untuk selalu dekat dengan situasi konkrit yang mereka hadapi sehari-hari. Dengan kata lain pendidikan berbasis kearifan lokal ini mengajak untuk selalu dekat dan menjaga keadaan sekitar yang bersifat nilai yang berada di dalam lokal masyarakat tersebut.

Pembelajaran berbasis budaya lokal merupakan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran student centered daripada teacher centered. belajar bukan sekedar kegiatan pasif menerima materi dari guru, melainkan proses aktif menggali pengalaman lama, mencari dan menemukan pengalaman baru serta mengasimilasi dan menghubungkan antara keduanya sehingga membentuk makna. Makna tercipta dari apa yang siswa lihat, dengar, rasakan, dan alami.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amirul hadi dan Haryono, *Metodologi penelitian pendidikan*, Bandung: Pustaka setia.,2005
- Anas sudjono, *Pengantar statistik pendidikan*, Jakarta : Raja grafindo persada, 2004
- Dimiyati dan Mudjiyono, *Belajar dan pembelajaran*, Jakarta: Rineka cipta., 2006
- Kusnadi, dkk. *Strategi pembelajaran pendidikan ilmu pengetahuan sosial (P-IPS Ekonomi)*, Pekanbaru: Yayasan pusaka Riau.,2011
- M. Basyiruddin Usman. *Metodologi pembelajaran agama islam*, Jakarta: Ciputat pers, 2002
- Made wena, *Strategi pembelajaran inovatif kontemporer*, Jakarta: Bumi aksara, 2009
- Sardiman, *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*, jakarta: Raja grafindo persada.,2011
- Slameto, *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka cipta.,1995
- Wina sanjaya, *Strategi belajar mengajar*, Jakarta : Kencana.,2008