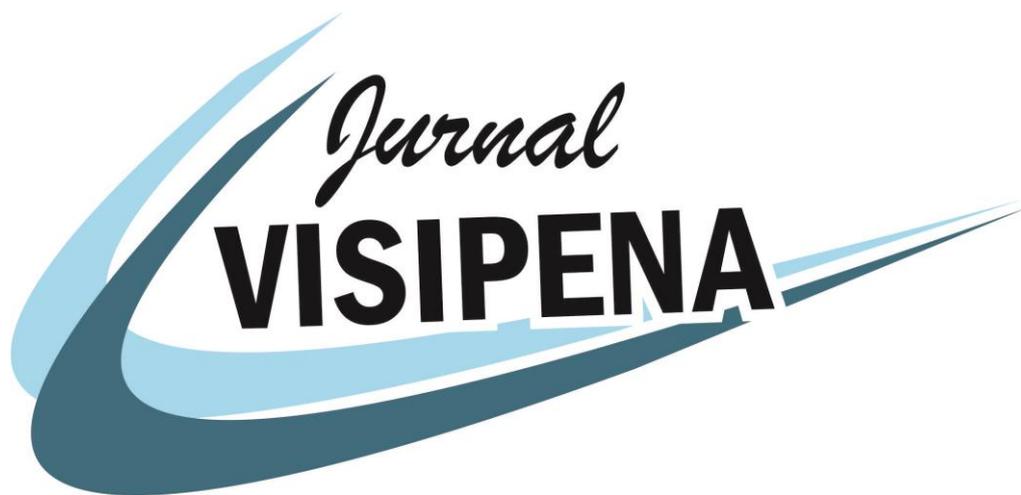


Jurnal VISIPENA

Volume 9, Nomor 1, Januari - Juni 2018



Diterbitkan Oleh:
Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat
STKIP Bina Bangsa Getsempena – Banda Aceh



JURNAL
VISIPENA

Volume 9, Nomor 1, Januari – Juni 2018

Penanggungjawab

Ketua STKIP Bina Bangsa Getsempena
Lili Kasmini

Ketua Penyunting

Kepala LP2M STKIP Bina Bangsa Getsempena
Intan Kemala Sari

Penyunting

Lili Kasmini
Musdiani
Isthifa Kemal
Zainal Abidin Suarja
Syarfuni
Intan Kemala Sari
Gio Mohamad Johan
Yusrawati JR Simatupang

Desain Sampul

Eka Rizwan

Web Designer

Achyar Munandar

Alamat Redaksi

Jalan Tanggul Krueng Aceh No 34, Desa Rukoh – Banda Aceh
Surel: lemlit@stkipgetsempena.ac.id
Laman: <http://visipena.stkipgetsempena.ac.id/>

Diterbitkan Oleh:

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat
STKIP Bina Bangsa Getsempena

PENGANTAR PENYUNTING

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT, atas rahmat-Nya maka Jurnal Visipena Volume 9, Nomor 1, Januari – Juni 2018 dapat diterbitkan.

Sebagaimana yang menjadi tujuan utama hadirnya Jurnal Visipena yang telah menginjak tahun ke-9 sejak awal diterbitkannya adalah sebagai wadah memberikan ruang publikasi tulisan ilmiah hasil karya civitas akademika baik di lingkungan STKIP Bina Bangsa Getsempena sendiri maupun dari lembaga pendidikan lainnya. Dimana diharapkan jurnal ini dapat berguna bagi kemajuan dunia pendidikan.

Dalam volume kali Jurnal Visipena memuat 16 hasil penelitian, yaitu:

1. Desain Pembelajaran Kimia Materi Asam Basa dengan Pendekatan Sains Teknologi Masyarakat (STM) Untuk Meningkatkan Kesadaran Siswa Terhadap Lingkungan, merupakan hasil penelitian Safrina Junita (STKIP Bina Bangsa Getsempena)
2. Peningkatan *Self Efficacy* Belajar Mahasiswa Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah, merupakan hasil penelitian Chrisnaji Bahindra Yudha (STKIP Kusuma Negara)
3. The Analysis Leadership Style Of Study Program Leaders On Lecturer Performance STKIP BBG Banda Aceh, merupakan hasil penelitian Rahmattullah (STKIP Bina Bangsa Getsempena)
4. Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Langung, merupakan hasil penelitian Mulyadi, Febry Fahreza, dan Rendi Julianda (STKIP Bina Bangsa Meulaboh)
5. Analisa Pola Perilaku Kontraproduktif Guru di SMA Negeri Se-Kota Bekasi, merupakan hasil penelitian Purwani Puji Utami, Niken Vioreza, dan Weti Yunaika (STKIP Kusuma Negara)
6. Peningkatkan Minat Belajar Matematika Melalui Pendekatan Matematika Realistik (PMR) Padasiswa Sekolah Dasar, merupakan hasil penelitian Dyah Anungrat Herzamzam (STKIP Kusuma Negara)
7. Pengembangan Model Manajemen Evaluasi Pembelajaran dalam Pemanfaatan Sistem *ICT* Tingkat Sekolah Dasar Se-Kota Banda Aceh, merupakan hasil penelitian Irfandi dan Hazal Fitri (STKIP Bina Bangsa Getsempena)
8. Penerapan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Life Skills* untuk Meningkatkan Keterampilan Proses dan Sikap Ilmiah, merupakan hasil penelitian Devita Cahyani Nugraheny (STKIP Kusuma Negara).
9. Profil Karakteristik Soal Ujian Nasional IPA SD Berdasarkan Taksonomi Bloom Revisi, merupakan hasil penelitian Ridwan Jusuf (Universitas Khairun), Wahyu Sopandi, Ana Ratnawulan, dan Udin Syaefudin Sa'ud (Universitas Pendidikan Indonesia)

10. Fenomena Kedwibahasaan Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Cirebon: Antara Harapan dan Kenyataan, merupakan hasil penelitian Dyoty Auliya Vilda Ghasya (STKIP Bina Bangsa Getsmpena)
11. Teaching Spelling Through Games, merupakan hasil penelitian Hijjatul Qamariah and Sri Wahyuni (STKIP Bina Bangsa Getsmpena)
12. Hubungan Antara Keaktifan Belajar Siswa Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMK, merupakan hasil penelitian Intan Firdawati dan Wahyu Hidayat (IKIP Siliwangi)
13. Pendidikan Karakter Berbasis Budaya dalam Menghadapi Tantangan Globalisasi, merupakan hasil penelitian Muhammad Sulhan (Universitas Indraprasta PGRI)
14. Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI IPS-1 SMA Negeri 12 Banda Aceh Pada Pembelajaran Sejarah Melalui Penggunaan Metode Inkuiri, merupakan hasil penelitian Nurjamaliah Ismail (SMA Negeri 12 Banda Aceh)
15. Portfolio Assessment Impact To The Students' Paragraph Writing, merupakan hasil penelitian Ferlya Elyza and Yusrizal (University of Abulyatama)
16. Developing Teaching Media Of Kangaroo Smart Frieze To Enrich Elementary School Students' Vocabulary, merupakan hasil penelitian Sakilah Bewafa, Ana Utami Fatoni, Yuliana Fatima Dayana, Puthut Joko Buntolo (Universitas Negeri Jakarta)

Akhirnya penyunting berharap semoga jurnal edisi kali ini dapat menjadi warna tersendiri bagi bahan literatur bacaan bagi kita semua yang peduli terhadap dunia pendidikan.

Banda Aceh, Juni 2018

Ketua Penyunting

DAFTAR ISI

Susunan Pengurus	i
Pengantar Penyunting	ii
Daftar isi	iv
Safrina Junita	1
Desain Pembelajaran Kimia Materi Asam Basa dengan Pendekatan Sains Teknologi Masyarakat (STM) Untuk Meningkatkan Kesadaran Siswa Terhadap Lingkungan	
Chrisnaji Bahindra Yudha	10
Peningkatan <i>Self Efficacy</i> Belajar Mahasiswa Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah	
Rahmattullah	20
The Analysis Leadership Style Of Study Program Leaders On Lecturer Performance STKIP BBG Banda Aceh	
Mulyadi, Febry Fahreza, dan Rendi Julianda	31
Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Langung	
Purwani Puji Utami, Niken Vioreza, dan Weti Yunaika	47
Analisa Pola Perilaku Kontraproduktif Guru di SMA Negeri Se-Kota Bekasi	
Dyah Anungrat Herzamzam	67
Peningkatan Minat Belajar Matematika Melalui Pendekatan Matematika Realistik (PMR) Padasiswa Sekolah Dasar	
Irfandi dan Hazal Fitri	81
Pengembangan Model Manajemen Evaluasi Pembelajaran dalam Pemanfaatan Sistem <i>ICT</i> Tingkat Sekolah Dasar Se-Kota Banda Aceh	
Devita Cahyani Nugraheny	94
Penerapan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis <i>Life Skills</i> untuk Meningkatkan Keterampilan Proses dan Sikap Ilmiah	
Ridwan Jusuf, Wahyu Sopandi, Ana Ratnawulan, dan Udin Syaefudin Sa'ud	115
Profil Karakteristik Soal Ujian Nasional IPA SD Berdasarkan Taksonomi Bloom Revisi	
Dyoty Auliya Vilda Ghasya	128
Fenomena Kedwibahasaan Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Cirebon: Antara Harapan dan Kenyataan	

Hijjatul Qamariah and Sri Wahyuni Teaching Spelling Through Games	137
Intan Firdawati dan Wahyu Hidayat Hubungan Antara Keaktifan Belajar Siswa Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMK	151
Muhammad Sulhan Pendidikan Karakter Berbasis Budaya dalam Menghadapi Tantangan Globalisasi	159
Nurjamaliah Ismail Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI IPS-1 SMA Negeri 12 Banda Aceh Pada Pembelajaran Sejarah Melalui Penggunaan Metode Inkuiri	173
Ferlya Elyza and Yusrizal Portfolio Assessment Impact To The Students' Paragraph Writing	193
Sakilah Bewafa, Ana Utami Fatoni, Yuliana Fatima Dayana dan Puthut Joko Buntolo Developing Teaching Media Of Kangaroo Smart Frieze To Enrich Elementary School Students' Vocabulary)	203

DESAIN PEMBELAJARAN KIMIA MATERI ASAM BASA DENGAN PENDEKATAN SAINS TEKNOLOGI MASYARAKAT (STM) UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN SISWA TERHADAP LINGKUNGAN

Safrina Junita

STKIP Bina Bangsa Getsempena

e-mail: safrinajunita@gmail.com

Abstrak

Beberapa kajian menunjukkan bahwa tingkat kesadaran siswa dalam menjaga lingkungan masih kurang. Hal tersebut menjadi dasar untuk membuat suatu desain pembelajaran materi asam basa dengan menggunakan pendekatan sains teknologi masyarakat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat suatu desain pembelajaran kimia dengan menggunakan pendekatan sains, teknologi dan masyarakat (STM) pada materi asam basa untuk meningkatkan kesadaran siswa terhadap lingkungan dan menghasilkan suatu *local instruction local* untuk konsep asam basa dengan pendekatan sains teknologi masyarakat. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *design research* dengan tahap *preliminary design*, *teaching experiment* dan *retrospective analysis*. Penelitian ini mendeskripsikan bagaimana pembelajaran konsep asam basa memberi kontribusi pada siswa-siswa kelas XI IPA₃ terhadap peningkatan kesadaran lingkungan. Hasil dari *teaching eksperiment* menunjukkan bahwa desain pembelajaran konsep asam basa dengan pendekatan sains teknologi masyarakat dapat meningkatkan kesadaran siswa-siswa kelas XI IPA₃ terhadap lingkungan.

Kata Kunci : Desain Pembelajaran, Sains Teknologi Masyarakat (STM), Kesadaran Lingkungan, Asam Basa

Abstract

Some studies show that the level of awareness of students in maintaining the environment is still lacking. It becomes the basis for making a design of acid-base material by using science approach of community technology. The purpose of this research is to make a chemical learning design using science, technology and society (STM) approach on acid-base material to raise student awareness to the environment and produce a local instruction for acid-base concept with approach of community technology science. The research method used is design research method with preliminary design, teaching experiment and retrospective analysis. This study describes how the study of acid-base concepts contributes to the students of grade XI IPA₃ on the increase of environmental awareness. The result of teaching experiment shows that the design of acid-base concept study with science technology approach of society can increase awareness of students of class XI IPA₃ to environment.

Keywords : Learning Design, Community Technology Science (STM), Environmental Awareness, Acid-Base

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi yang sangat pesat menyebabkan kemajuan di segala bidang, dan sekaligus menimbulkan dampak yang tidak diinginkan baik bagi

masyarakat maupun lingkungan. Dampak yang ditimbulkan bukan semata-mata akibat kemajuan teknologi yang pesat, tetapi akibat ulah manusianya. Dampak negatif dari kemajuan teknologi timbul

apabila tidak dilandasi dengan pengetahuan dan kemampuan menggunakan produk teknologi tersebut, salah satunya yaitu kurangnya pengetahuan tentang sains. Sains merupakan komponen yang dapat membantu meningkatkan kesiapan pengetahuan masyarakat tentang produk teknologi. Sains yang dipahami dan dihayati perannya dalam kehidupan masyarakat, akan mampu meningkatkan kepedulian masyarakat terhadap lingkungannya yang pada akhirnya akan dapat meningkatkan kesejahteraan bersama (Poedjiadi, 2005:65). Namun, kenyataannya di dalam masyarakat, sains kurang dipahami dan dihayati secara langsung. Oleh karena itu, perlu adanya pendidikan pengetahuan sains yang diimplementasikan pada masyarakat sejak dini. Implementasi pendidikan pengetahuan sains salah satunya dapat dilakukan di sekolah kepada siswa melalui proses pembelajaran. Kepedulian terhadap lingkungan juga perlu ditanamkan pada siswa-siswa sekolah sejak dini dengan harapan bisa meningkatkan kesadaran mereka terhadap lingkungan dan menjaga kelestarian lingkungan. Pendidikan merupakan wahana yang paling tepat dalam memberikan pengetahuan ketrampilan, dan sikap tentang kepedulian lingkungan kepada manusia (Afandi, 2013). Sebagaimana yang diungkapkan oleh Kresnawati (2013) bahwa pemahaman

siswa terhadap lingkungan hidup dapat menciptakan generasi muda yang peduli lingkungan.

Hasil pengamatan yang dilakukan peneliti di SMAN 1 Glumpang Tiga, menunjukkan bahwa siswa-siswa di sekolah tersebut memiliki tingkat kesadaran lingkungan yang rendah, salah satunya terlihat dari masih banyaknya sampah-sampah yang dibuang sembarangan, misalnya di kolong meja, kantin, dan tempat-tempat yang tidak terlihat oleh mata (tersembunyi). Pendapat ini juga didukung oleh Khasanah (2015) yang menyatakan bahwa masih kurangnya tingkat kesadaran di kalangan siswa-siswi SMA akan pentingnya kebersihan. Pendapat lainnya berdasarkan hasil penelitian Halim, dkk (2014:148) yang menyatakan bahwa siswa sekolah menengah Indonesia memiliki tingkat kesadaran lingkungan dengan katagori sedang.

Salah satu alternatif pendekatan yang dapat digunakan untuk melaksanakan pembelajaran dalam konteks keterkaitan sains dan masyarakat adalah pendekatan sains teknologi masyarakat. Istilah sains teknologi masyarakat diterjemahkan dari bahasa Inggris "*science technology society*". Pembelajaran *science technology and society* berarti menggunakan teknologi sebagai penghubung antara sains dan masyarakat. Program ini dimaksudkan agar

konsep sains sekolah yang telah dipelajari dalam disiplin ilmu fisika, kimia, atau biologi dapat diaplikasikan dalam situasi di masyarakat (Poedjiadi, 2005:100). Pendekatan Sains Teknologi Masyarakat (STM) merupakan pembelajaran yang menggunakan isu-isu tentang sains dan teknologi terbaru yang berkembang di masyarakat (Gunarto dan Hidayah, 2014)

Pendekatan sains teknologi masyarakat ini diterapkan pada mata pelajaran kimia dengan materi asam basa. Materi ini dipilih karena dianggap sangat berhubungan erat dengan lingkungan dan kehidupan sehari-hari siswa. Dengan mempelajari materi ini, siswa diharapkan dapat memahami konsep asam basa dengan baik dan dapat meningkatkan kesadaran siswa terhadap lingkungan karena pembelajaran materi asam basa akan memberi pengetahuan kepada siswa tentang konsep pencemaran lingkungan melalui aplikasi pH terhadap lingkungan. Tujuan pendekatan sains teknologi masyarakat dalam pembelajaran antara lain adalah untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar disamping memperluas wawasan peserta didik (Poedjiadi, 2005:84). Pendekatan ini diharapkan bisa membentuk individu yang memiliki literasi sains dan teknologi serta memiliki kepedulian terhadap masalah masyarakat dan lingkungannya. Seseorang yang memiliki literasi sains dan teknologi, adalah

yang memiliki kemampuan menyelesaikan masalah menggunakan konsep-konsep sains yang diperoleh dalam pendidikan sesuai jenjangnya, mengenal produk teknologi yang ada di sekitarnya beserta dampaknya, mampu menggunakan produk teknologi dan memeliharanya, kreatif membuat hasil teknologi yang disederhanakan dan mampu mengambil keputusan berdasarkan nilai (Poedjiadi, 2005:123).

METODE

Penelitian ini menggunakan *design research*. *Design research* adalah suatu metode penelitian untuk mengembangkan teori instruksional lokal atau *local instruction theory* melalui kerjasama antara peneliti dan guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Gravemeijer dan Van Eerde, 2009). Sederetan aktivitas siswa yang terdiri dari konjektur strategi dan pemikiran siswa dikembangkan dalam penelitian ini. Aktivitas-aktivitas yang dikembangkan tersebut adalah aktivitas yang berdasarkan pengalaman siswa yaitu aktivitas yang akrab bagi siswa sebagai suatu pendekatan untuk memahami konsep asam basa. Selanjutnya, penelitian ini menggunakan setting kelas yang sebenarnya (*authentic classroom*) dalam proses mengembangkan *local instruction theory* yang telah disusun. Dalam penelitian ini didesain suatu pembelajaran kimia

materi asam basa menggunakan pendekatan sains teknologi dan masyarakat (STM).

Design research merupakan metodologi yang mempunyai lima karakteristik. Akker, dkk (2006:5) yaitu: (1) *Interventionist nature: design research* bersifat fleksibel karena desain aktivitas pembelajaran dapat diubah selama penelitian untuk mengatur situasi pembelajaran; (2) *Process oriented*: Desain berdasarkan rencana pembelajaran dan alat atau perangkat yang digunakan untuk membantu pembelajaran tersebut; (3) *Reflective component*: setelah implementasi desain aktivitas pembelajaran, konjektur dari tiap analisa proses pembelajaran di bandingkan dengan proses pembelajaran yang sebenarnya; (4) *Cyclic character*: adanya proses evaluasi dan revisi. Proses pembelajaran yang sebenarnya digunakan sebagai dasar untuk merivisi aktivitas berikutnya; (5) *Theory oriented*: desain berdasarkan teori harus berhubungan dengan uji coba pengajaran (teaching experiment) yang sebenarnya. Adapun tahap-tahap dalam *desain research* adalah (Akker, dkk. 2006):

1. Tahap I: *Preparing for the experiment*
 - a. *Preliminary Design* (desain awal). Pada tahap ini, ide awal yang diimplementasikan berasal dari kajian literatur sebelum merancang aktivitas pembelajaran. Kajian literatur

mengenai materi asam basa, pendekatan STM, penggunaan media yang tepat serta analisis materi kurikulum kimia dilakukan pada tahap ini, sehingga dapat dibentuk suatu konjektur strategi dan pemikiran siswa. Kemudian dilanjutkan dengan melakukan diskusi antara peneliti dan guru mengenai kondisi kelas, keperluan penelitian, jadwal dan cara pelaksanaan penelitian dengan guru yang bersangkutan. Pada tahap ini juga didesain *learning trajectory* dan *hypothetical learning trajectory (HLT)* atau hipotesis lintasan belajar (proses berfikir). Dari *local instruction theory* dapat dirancang sebuah *hypothetical learning trajectory* untuk suatu topik pembelajaran dengan memilih aktivitas yang sesuai dengan dugaan-dugaan yang muncul pada proses pembelajaran (Wijaya, dalam Haris 2011). HLT dibuat dengan tujuan untuk mengantisipasi hal-hal yang mungkin terjadi pada siswa selama proses pembelajaran kimia materi asam basa menggunakan pendekatan STM.

HLT itu sendiri terdiri dari tiga bagian (Simon,1995; Bakker 2004), yaitu: tujuan pembelajaran, aktivitas pembelajaran (praktik proses pembelajaran misalnya), dan konjektur proses pembelajaran bagaimana

mengetahui pemahaman dan strategi siswa yang muncul dan berkembang ketika aktivitas pembelajaran dilakukan di kelas. Dalam fase pertama ini, HLT berfungsi sebagai petunjuk dalam mendesain panduan pembelajaran kimia materi asam basa menggunakan pendekatan STM. Maksudnya, petunjuk agar terfokus dalam hal bagaimana menyampaikan materi ajar, dan petunjuk bagaimana mengamati proses pembelajaran (yang terjadi di lingkungan kelas).

b. *Pilot experiment* (percobaan awal penelitian). Tahap ini adalah suatu jembatan antara tahap desain awal dan tahap *teaching experiment*. Adapun tujuan dari *pilot experiment* adalah meneliti kemampuan awal siswa dan penyesuaian dengan HLT. Sasaran utama dari tahap *pilot experiment* adalah mengumpulkan data yang mendukung dan sesuai dengan HLT yang telah dirumuskan.

2. Tahap II: *Experiment in the classroom*

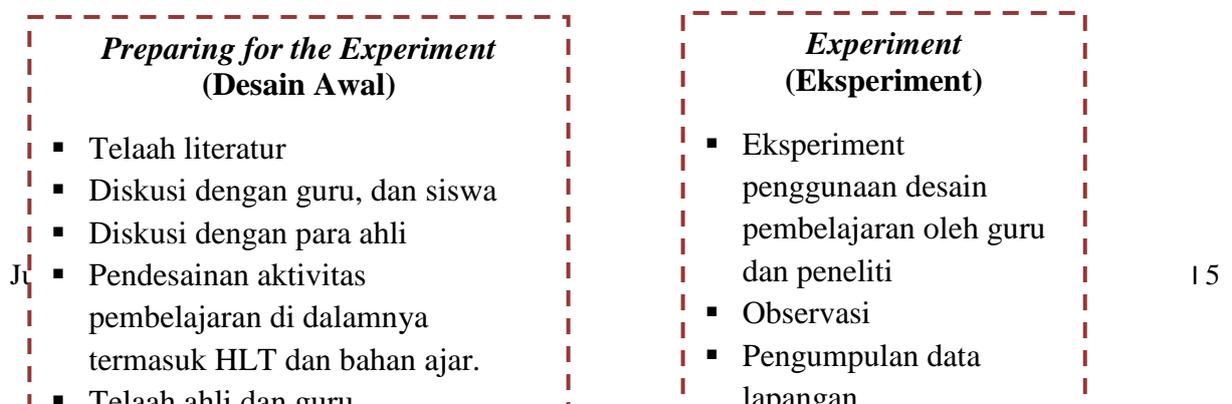
Pada tahap kedua ini adalah mengujicobakan kegiatan pembelajaran yang telah didesain pada tahap pertama di

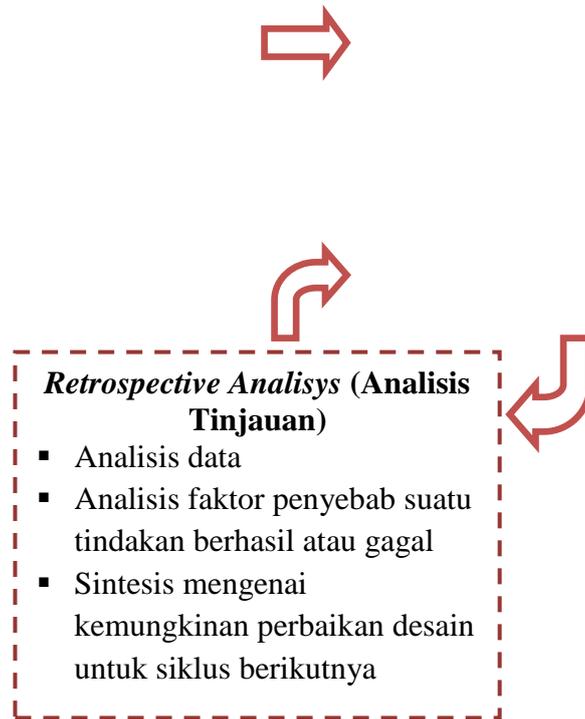
kelas. Ujicoba ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan menghipotesa strategi dan pemikiran siswa selama proses pembelajaran. Selama proses berjalan, konjektur dapat dimodifikasi sebagai revisi dari *local instructional theory* untuk aktivitas berikutnya. Pada tahap ini, sederetan aktivitas pembelajaran yang berlangsung di kelas diobservasi dan dianalisis oleh peneliti. Uji coba pengajaran ini direkam dengan menggunakan dokumentasi foto dan video. Hasil kerja siswa juga dikumpulkan.

3. Tahap III: *Retrospective analysis*

Setelah uji coba, data yang diperoleh dari aktivitas pembelajaran di kelas dianalisa dan hasil analisa ini digunakan untuk merencanakan kegiatan ataupun untuk mengembangkan desain pada kegiatan berikutnya. Tujuan dari *retrospective analysis* secara umum adalah untuk mengembangkan *local instructional theory*. Pada tahap ini HLT dibandingkan dengan pembelajaran siswa yang sebenarnya.

Secara diagram, alur penelitian tiap siklusnya dengan menggunakan metode *design research* adalah sebagai berikut:





Gambar 1. Diagram alur penelitian menggunakan *design research*

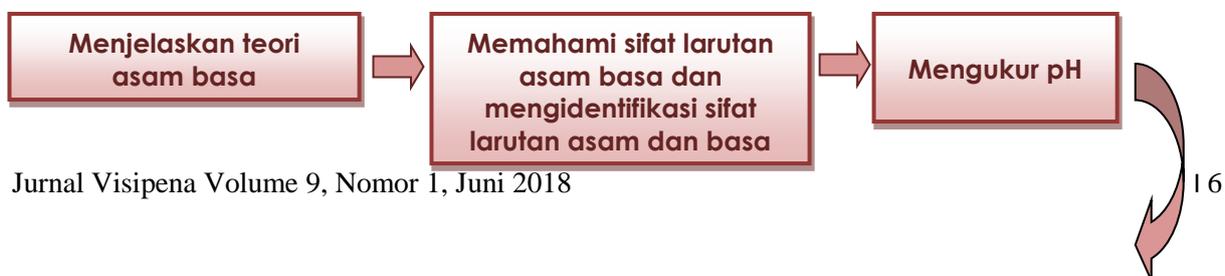
HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Proses Pendesainan Pembelajaran Materi Asam Basa

1.1 Tahap *Preparing for the experiment*

Tahap *Preparing for the experiment* terdiri dari dua tahap yaitu *preliminary Design* (desain awal) dan tahap *pilot experiment*. Pada tahap desain awal, dilakukan desain aktivitas pembelajaran dan pengembangan HLT (hipotesis lintasan belajar) pada pembelajaran asam basa serta desain bahan ajar berupa modul materi asam basa. Desain aktivitas pembelajaran tidak terlepas dari *learning trajectory* yang

mengandung rencana perjalanan materi pembelajaran asam basa. *Learning trajectory* merupakan peta konsep yang akan dilalui siswa selama proses pembelajaran. Sebelum mendesain aktivitas pembelajaran, terlebih dahulu dilakukan hipotesa *learning trajectory* untuk topik asam basa. Selanjutnya *learning trajectory*, aktivitas pembelajaran dan konteks yang digunakan dalam membantu pembelajaran asam basa akan menjadi suatu *local instructional theory* dalam proses pembelajaran tersebut. Berikut gambaran *learning trajectory* awal pada topik asam basa.





Gambar 2. *Learning trajectory* awal untuk topik asam basa

Berdasarkan desain awal *Learning trajectory* terdapat enam aktivitas belajar yang dilalui siswa untuk konsep asam basa. Desain awal selanjutnya diujicobakan (*pilot experiment*) pada siswa kelas XI IPA₅ SMAN 1 Glumpang Tiga. Berdasarkan analisis terhadap hasil uji coba pada tahap *pilot eksperiment (retrospective analisis)*, maka terdapat sedikit perubahan pada aktivitas belajar 1 dan 2. Pembelajaran mengenai sifat asam dan basa yang pada saat desain awal dilakukan pada aktivitas 2 terasa kurang efektif karena pada saat proses uji coba pada tahap *pilot experiment*, siswa masih merasa asing dengan istilah asam dan basa walaupun sebelumnya guru sudah menanyakan beberapa pertanyaan terkait sifat asam dan basa pada aktivitas belajar 1. Oleh karena itu pembelajaran mengenai sifat asam basa dilakukan pada aktivitas belajar 1. Hal ini menyebabkan perubahan pada *learning trajectory*. Selain itu, terdapat pula perubahan aktivitas pembelajaran di laboratorium disebabkan karena tidak cukupnya waktu untuk melakukan semua langkah-langkah

praktikum seperti yang tertera dalam LKS pada aktivitas belajar 2, maka peneliti mengambil kebijakan untuk tiap-tiap kelompok melakukan aktivitas praktikum yang berbeda (bahan yang ingin diidentifikasi berbeda-beda tiap kelompok), mengingat bahwa semua informasi tentang hasil praktikum tiap-tiap kelompok akan diketahui oleh semua siswa melalui pemaparan masing-masing kelompok setelah kegiatan praktikum.

1.2 Tahap *Teaching Experiment*

Berdasarkan analisis yang dilakukan terhadap uji coba awal atau *pilot experiment* maka pada *teaching experiment* (implementasi desain pembelajaran) ini terdapat perubahan pada aktivitas belajar 1 dan 2 serta aktivitas belajar di laboratorium (aktivitas belajar 2). Selain itu terjadi perubahan pada *learning trajectory* yang direvisi berdasarkan hasil refleksi (*restrospeksi analisis*) pada uji coba *pilot experiment*. Tahap *teaching experiment* dilakukan pada siswa kelas XI IPA₃ SMAN 1 Glumpang Tiga. Adapun perbaikan pada *Learning trajectory* adalah sebagai berikut:



Gambar 3. *Learning trajectory* akhir untuk topik asam basa

Hasil dari *teaching eksperiment* menunjukkan bahwa desain pembelajaran konsep asam basa dengan pendekatan sains teknologi masyarakat dapat meningkatkan kesadaran siswa-siswa kelas XI IPA₃ terhadap lingkungan.

KESIMPULAN

Desain pembelajaran materi asam basa dengan menggunakan pendekatan sains teknologi masyarakat (STM) memberi dampak yang baik terhadap

peningkatan kesadaran lingkungan siswa. Dari praktik pembelajaran di kelas, penggunaan konteks pendekatan STM membawa siswa ke situasi tentang isu-isu pencemaran lingkungan. Konteks pendekatan STM menuntun siswa untuk mengeksplorasi dan menggunakan berbagai informasi untuk menyelesaikan persoalan pencemaran lingkungan yang diberikan selama proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. 2013. Integrasi Pendidikan Lingkungan Hidup Melalui Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar sebagai Alternatif Menciptakan Sekolah Hijau. *Jurnal Pedagogia* 2(1): 98-108.
- Gravemeijer, K., & Van Eerde, D. (2009). Design Research as a Means for Building a Knowledge Base for Teaching in Mathematics Education. *The Elementary School Journal*, 109 (5).
- Gunarto, W. dan N. Hidayah. 2014. Upaya Meningkatkan Minat Belajar dan Prestasi Belajar Siswa pada Materi Pembelajaran Alat-Alat Optik Melalui Pendekatan Sains Teknologi Masyarakat di Kelas VIII SMPN 3 Belitang Madang Raya. *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika* 1(1): 28-32.
- Halim, A dkk. 2014. Tingkat Kesadaran terhadap Lingkungan Siswa Sekolah Menengah. *Proceedings of the International Conference on Natural and Environmental sciences (ICONES)*, 145-14
- Khasanah, A.N. 2015. Analisis Lingkungan SMA 02 Batang Terhadap Proses Pembelajaran Kimia. *Jurnal Pendidikan Sains* 3(1): 23-29.
- Kresnawati, N. 2013. Korelasi Kualitas Pembelajaran Geografi dan Hasil Belajar Terhadap Sikap Peduli Lingkungan Siswa Kelas XII IPS SMAN 1 Ponorogo. *Jurnal Pendidikan Humaniora* 1(3): 298-303.
- Poedjiadi, A. 2005. *Sains Teknologi Masyarakat Model Pembelajaran Kontekstual Bermuatan Nilai*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Van den Akker, J dkk. 2006. *Educational Design Research*. Taylor & Francis e-Library

PENINGKATAN *SELF EFFICACY* BELAJAR MAHASISWA MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH

Chrisnaji Bahindra Yudha

STKIP Kusuma Negara

email: chrisnaji_by@stkipkusumanegara.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan *self efficacy* belajar mahasiswa pada mata kuliah pendidikan matematika SD 2 menggunakan pembelajaran berbasis masalah pada mahasiswa PGSD kelas 7D semester ganjil tahun akademik 2017/2018. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) secara kolaboratif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan *self efficacy* belajar mahasiswa. Peningkatan *self efficacy* ditunjukkan dengan Skor angket *self efficacy* belajar mahasiswa dari sebelum diberikan tindakan. Pada aspek level 40,10% kategori rendah dan meningkat sampai akhir siklus sebesar 89,25% dengan kategori tinggi. Aspek *Strenght* sebesar 7,45% pada sebelum tindakan dan meningkat sampai dengan akhir siklus 86,45 serta Aspek *Generality* yaitu dari 47,20% dengan kualifikasi rendah meningkat menjadi 85,03% pada akhir siklus.

Kata Kunci: Pembelajaran Berbasis Masalah, Pendidikan Matematika SD 2, *Self Efficacy*

Abstract

This study aims to improve students' self efficacy in mathematics education elementary school 2 using problem-based learning on PGSD students in 7D grade odd semester of academic year 2017/2018. This research is a collaborative classroom action research. The results showed that the problem-based learning model can improve students' self efficacy learning. Increased self-efficacy is indicated by self-study questionnaire score students learn from before given action. On the aspect of level 40,10% low category and increase until end of cycle equal to 89,25% with high category. Strenght aspect of 7.45% on pre-action and increased up to the end of cycle 86.45 and Aspects of Generality ie from 47.20% with low qualifications increased to 85.03% at the end of the cycle.

Keywords: Problem Based Learning, Mathematics Elemnetary Education 2, *Self Efficacy*

PENDAHULUAN

Pendidikan Matematika SD 2 merupakan mata kuliah wajib pada prodi PGSD. Mata kuliah ini berorientasi pada pengkajian pembelajaran matematika di SD. Pengkajiannya meliputi: bangun datar, keliling dan luas, Bangun ruang, volume Bangun ruang, simetri, pengukuran I, pengukuran II, aritmatika. Melalui proses perkuliahan ini, mahasiswa diharapkan

mampu dan terampil mengajarkan matematika pada siswa SD. Dengan demikian kemampuan mahasiswa tentang pembelajaran matematika mahasiswa sangatlah penting.

Pada kenyataannya mahasiswa memiliki *self efficacy* yang rendah. Rendahnya keyakinan pada diri terlihat pada mahasiswa cenderung menghindari tugas yang penuh dengan tantangan, meyakini

bahwa dirinya tidak memiliki pengetahuan untuk menyelesaikan proses pembelajaran Pendidikan Matematika SD 2, mahasiswa tidak yakin dengan kemampuannya dalam berbagai situasi tugas. Menurut pengakuan mahasiswa bahwa sebagian besar tidak memiliki kemampuan untuk menulis secara kaidah ilmiah dan tidak memiliki daya juang untuk menyelesaikan perkuliahan Pendidikan Matematika SD 2. Proses pembelajaran telah dilaksanakan menggunakan beberapa cara, seperti metode diskusi, Tanya jawab, dan pemberian tugas. Akan tetapi hasil penerapan metode tersebut adalah hanya sekitar 2 orang dari 27 mahasiswa yang aktif mengikuti perkuliahan, bertanya dengan landasan teori yang benar, serta memiliki kemampuan untuk menyelesaikan tugas dengan tepat waktu. Dengan demikian, *self efficacy* mahasiswa dalam perkuliahan Pendidikan Matematika SD 2 yang rendah.

Ghufron & Rini Risnawati S. (2010, p.77) bahwa *self efficacy* adalah keyakinan seseorang mengenai kemampuan-kemampuannya dalam mengatasi beraneka ragam situasi yang muncul dalam hidupnya. Bergen (2013,p.1) "*self-efficacy is the students' belief in their abilities to conquer academic tasks and is based on academic experiences*", maknanya adalah *self efficacy* siswa adalah keyakinan dalam kemampuan mereka untuk menaklukkan tugas-tugas

akademik yang didasarkan pada pengalaman akademik.

Bandura (1997, p.2) *Self-efficacy refers to beliefs in one's capabilities to organize and execute the courses of action required to manage prospective situations. Efficacy beliefs influence how people think, feel, motivate themselves, and act*

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *self efficacy* merupakan keyakinan individu untuk melaksanakan dan menaklukkan beraneka ragam situasi yang muncul dan dihadapinya.

Santrock (2011, p.363), *Self efficacy* adalah keyakinan bahwa seseorang dapat menguasai sebuah situasi dan memberikan hasil yang menguntungkan. Menurut Zimmerman (1997, p.203), pengukuran *self efficacy* yang dimiliki seseorang mangacu pada tiga dimensi: (a) *level*; Suatu tingkat ketika seseorang meyakini usaha atau tindakan yang dapat siswa lakukan. Tingkat kesulitan tugas dinilai oleh individu dan dilihat dari persepsi individu itu sendiri terhadap tugas.

Oleh karena itu dalam menentukan derajat kesulitan suatu tugas akan berbeda satu sama lain, sesuai penilaian yang dilakukan oleh individu tersebut. Komponen ini berimplikasi pada pemilihan perilaku yang akan digunakan berdasarkan tingkat kesulitannya. Individu akan berupaya melakukan tugas tertentu yang seseorang persepsikan dapat dilakukan dan seseorang

akan menghindari situasi dan perilaku yang dipersepsikan sulit untuk dilakukan. (2) *Strength* Suatu kepercayaan diri yang ada didalam diri seseorang dapat diwujudkan dalam melaksanakan tugas tertentu.

Individu yang semakin kuat keyakinannya terhadap kemampuannya sendiri, maka individu tersebut akan semakin senang pada tugas yang penuh dengan tantangan. Individu juga memiliki kemantapan yang kuat terhadap kemampuannya untuk mengerjakan tugas dan selalu bertahan dalam usahanya walaupun banyak rintangan dan kesulitan. Sebaliknya, individu tersebut akan cenderung menghindari tugas yang penuh dengan tantangan dan mencari tugas yang tidak menantang. (3) *Generality* adalah sejauh mana individu yakin dengan kemampuannya dalam berbagai situasi tugas. Situasi tugas dapat dilihat dari aktivitas yang bisa dilaksanakan sampai pada aktivitas yang belum pernah dilaksanakan dalam serangkaian tugas atau situasi sulit dan bervariasi.

Hal ini, merupakan rentang aktivitas dimana seseorang individu yakin terhadap kemampuannya dalam menjalankan beberapa tugas yang berbeda dari tugas yang spesifik sampai pada kelompok tugas yang berbeda. Menurut Santrock (2008, p525-526), terdapat tujuh strategi untuk meningkatkan *self efficacy* yang dijelaskan pada bagian berikut ini: (a) Ajarkan strategi

spesifik; Dalam proses pembelajaran ajari siswa strategi tertentu, sebagai contoh ajarkan pada siswa untuk selalu menyusun garis besar dan ringkasan materi pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan mereka untuk fokus pada tugas mereka. (b) Bimbing siswa dalam menentukan tujuan Bantu siswa untuk membuat tujuan jangka pendek, setelah mereka membuat tujuan jangka panjang. (c) Pertimbangkan *mastery*, Untuk memotivasi mahasiswa, berikan *reward* pada kinerja siswa, *reward* yang mengisyaratkan penghargaan penguasaan atas materi yang dipelajari. (d) Kombinasikan strategi *training* dengan tujuan, Kombinasi ini dapat memperkuat keahlian dan *self efficacy* siswa.

Memperkuat keahlian siswa dalam menekankan tujuan dan memberi *feedback* pada siswa tentang hasil pembelajarannya. (e) Sediakan dukungan bagi siswa, Dukungan positif dapat berasal dari guru, orang tua, dan teman, adapun dukungan ini dapat berupa *support*. Terkadang pendukung cukup berkata kepada siswa “kamu bisa melakukan hal ini”. (f) Pastikan agar siswa untuk tidak terlalu semangat atau cemas, Dengan adanya semangat atau terlalu cemasnya siswa dapat meragukan prestasi mereka, maka rasa percaya diri mereka bisa hilang. (g) Menyediakan model yang bersifat positif dari orang dewasa dan teman. Karakteristik dari model bisa membantu

siswa dalam mengembangkan *self efficacy*. Sebagai contoh sosok guru yang senantiasa memperlihatkan *efficacy* yang tinggi, hal ini dapat mempengaruhi mahasiswa untuk mencontohnya.

Schunk (2012,p.12) menyatakan bahwa “*self-efficacy is positively correlated with (related to) achievement such that the higher the students’ self-efficacy, the higher they achieve*”. *Self efficacy* memiliki keterkaitan dengan hasil belajar mahasiswa.

Menurut Lunenburg , F. (2011,p.1-2), “*self-efficacy has powerful effects on learning, motivation, and performance, because people try to learn and perform only those tasks that they believe they will be able to perform successfully*”, yang maknanya bahwa *self efficacy* dampak secara langsung pada aspek belajar,motivasi, dan prestasi, serta kesuksesan akan muncul ketika orang percaya pada kemampuan dirinya.

Dalam rangka meningkatkan *self efficacy* maka dapat diterapkan melalui cara yang tepat. Adapun cara tersebut melalui pembelajaran yang memberikan kesan peran aktif mahasiswa. Cara yang tepat untuk meningkatkan *self efficacy* melalui model pembelajaran berbasis masalah (PBM).

PBM adalah seperangkat model mengajar yang menggunakan masalah sebagai fokus untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, materi,

dan pengaturan diri (Egen & Kauchak, 2012: 307).

Ali,et al. (2010,p.68) bahwa “*in the problem based learning approach the students’ turn from passive listeners of information receivers to active, free self-learner and problem solvers*”. Maknanya adalah PBM merupakan suatu cara yang berpusat kepada mahasiswa, dari yang pasif menjadi aktif.

Jeong So & Kim (2009, p.109) berpendapat, “*PBL is driven by problems, participants felt that creating meaningful authentic problems in their content area was the most difficult task*”, maknanya adalah PBM dikendalikan oleh masalah, yang susah adalah untuk mencipkan permasalahan yang bermakna.

Menurut Tan (200,p.30-31), PBL approaches in a curriculum usually include the following Characteristics:

1. *The problem is the starting point of learning.*
2. *The problem is usually a real-world problem that appears unstructured.*
3. *The problem calls for multiple perspectives. In any case, PBL encourages the solution of the problem by taking into consideration knowledge from various subjects and topics.*
4. *The problem challenges students’ current knowledge, attitudes and competencies, thus calling for*

identification of learning needs and new areas of learning.

5. *Self-directed learning is primary.*
6. *Harnessing of a variety of knowledge sources and the use and evaluation of information resources are essential PBL processes.*
7. *Learning is collaborative, communicative and cooperative. Students work in small groups with a high level of interaction for peer learning, peer teaching and group presentations.*

Akinoglu, O., & Ozkardes, R. (2007, p.72) berpendapat bahwa, "*The basis of the problem-based learning is mainly comprised of 'Problem, Solution, Practice, Research, Questioning, Realism, Originality and Integration'*". PBM terdiri dari atas masalah, solusi, praktek, penelitian, pertanyaan, *realism*, orisinalitas dan integrasi.

Proses pembelajaran menggunakan PBM dapat dilaksanakan dengan apik, apabila disusun secara sistematis. Sebelum pelaksanaannya dosen menyiapkan permasalahan yang akan diselesaikan siswa, alat peraga, pembentukan kelompok kecil yang disesuaikan dengan gender, etnik, dan tingkat kemampuan siswa serta guru menjelaskan proses dan langkah belajar yang akan dilaksanakan. Adapun langkah PBM Menurut Arends (2008, p.57) adalah (1) Memberikan orientasi tentang

permasalahan kepada mahasiswa. (2) Mengorganisasikan mahasiswa untuk belajar (3) Membantu penyelidikan mandiri dan kelompok (4) Mengembangkan dan mempresentasikan artefak dan exhibit (5) Menganalisis dan mengevaluasi pemecahan masalah. Dengan demikian langkah PBM pada penelitian ini mengacu pada pendapat dari Arends di atas.

Dari permasalahan di atas diperoleh rumusan masalah, Bagaimana peningkatan *self efficacy* mahasiswa pada mata kuliah pendidikan matematika SD 2 menggunakan model pembelajaran berbasis masalah semester ganjil tahun akademik 2017/2018 di Program Studi PGSD STKIP Kusuma Negara Jakarta? Tujuan penelitian adalah peningkatan *self efficacy* mahasiswa pada mata kuliah pendidikan matematika SD 2 menggunakan model pembelajaran berbasis masalah semester ganjil tahun akademik 2017/2018 di Program Studi PGSD STKIP Kusuma Negara Jakarta.

Adapun manfaat penelitian ini adalah mahasiswa PGSD memiliki *self efficacy* dalam mengikuti perkuliahan dan memiliki penilaian positif terhadap mata kuliah pendidikan matematika SD 2, Dosen memperoleh umpan balik sebagai dasar perbaikan proses pembelajaran, Dosen menerapkan model PBM dalam perkuliahan pendidikan matematika SD 2. Prodi PGSD memperoleh saran yang bersifat membangun tentang kualitas perkuliahan..

METODE

Jenis Penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Tempat Penelitian ini di Prodi PGSD STKIP Kusuma Negara Jakarta. Subjek Penelitian ini adalah semua mahasiswa prodi PGSD STKIP Kusuma Negara Kelas 7D sebanyak 27 orang. Prosedur tindakan yang diterapkan dalam penelitian tindakan kelas ini, mengacu pada empat aspek pokok model (Kemmis dan Mc Taggart, 1988, p.11) yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Tindakan dalam penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Adapun masing-masing siklus menerapkan langkah-langkah PBM yaitu (1) Memberikan orientasi tentang permasalahan kepada mahasiswa. (2) Mengorganisasikan mahasiswa untuk belajar (3) Membantu penyelidikan mandiri dan kelompok (4) Mengembangkan dan mempresentasikan artefak dan exhibit (5) Menganalisis dan mengevaluasi pemecahan masalah.

Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui angket. Angket merupakan teknik memperoleh data dengan memberikan daftar pernyataan atau pertanyaan tertulis yang harus ditanggapi atau dijawab oleh sejumlah besar responden. (Pardjono, 2007,

p44). Daftar pertanyaan dan pernyataan tersebut diisi oleh siswa untuk mendapatkan data mengenai peningkatan *self efficacy* dalam pembelajaran pendidikan matematika SD 2.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah analisis diskriptif kuantitatif untuk instrumen angket *self efficacy*. Dari analisis yang diperoleh berupa angka diolah dan dihitung berdasarkan rumus yang telah ditetapkan, kemudian hasil dari olahan dideskripsikan dan diambil kesimpulan.

Analisa Data

Analisis data angket *self efficacy* dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- 1) Masing-masing butir pernyataan angket dikelompokkan sesuai dengan aspek yang diamati.
- 2) Menurut pedoman penskoran angket yang telah dibuat, kemudian dihitung jumlah skor setiap butir pernyataan sesuai dengan aspek-aspek yang diamati.
- 3) Jumlah skor yang diperoleh pada masing-masing aspek selanjutnya dicari berapa besar persentase dan dikategorikan sesuai dengan kriteria hasil persentase skor angket. Cara menghitung persentase skor aspek sebagai berikut:

$$\frac{\text{jumlah skor tiap aspek}}{\text{skor maksimum tiap aspek}} \times 100\%$$

$$\frac{\text{jumlah persentase semua aspek}}{\text{jumlah aspek}} \times 100\%$$

4) Menentukan rata-rata presentase dari aspek yang diamati dan kemudian diklasifikasikan. Perhitungan rerata skor angket melalui rumus berikut:

5) Persentase rerata yang diperoleh kemudian dikualifikasikan dalam menentukan *self efficacy* mahasiswa.

Tabel 1 Kategori Skor *Sel Efficacy*

Persentase yang diperoleh	Keterangan
$85\% \leq p \leq 100\%$	Sangat Tinggi
$70\% \leq p < 85\%$	Tinggi
$55\% \leq p < 70\%$	Sedang
$40\% \leq p < 55\%$	Rendah
$0\% \leq p < 40\%$	Sangat Rendah

(Riduwan, 2009,p 12)

Indikator Keberhasilan

Dari segi *self efficacy* , dikatakan berhasil apabila minimal 80% mahasiswa kelas 7D Prodi PGSD dalam kategori tinggi yang dapat dilihat dari kategori persentase skor *self efficacy*..

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Self efficacy belajar mahasiswa terdapat peningkatan dari masing-masing aspek (aspek *self efficacy* adalah (1). *Level* (2) *Strenght* (3). *Generality*) pada setiap siklus sebagai berikut.

1. Persentase *Level* yaitu dari 40,05% mengalami peningkatam dari sebelum tindakan. Adapun

kualifikasinya pada siklus 1 yaitu 40,10% dengan kategori tinggi. Siklus II mengalami peningkatan sebesar 89,25% dengan kualifikasi sangat tinggi.

2. Presentase *Strenght* yaitu 37,45% pada sebelum tindakan dengan kualifikasi rendah. Pada siklus 1 meningkat dengan kualifikasi sedang dengan skor 75,30% dan pada mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 86,45%, hal ini dengan kualifikasi tinggi.
3. Presentase *Generality* yaitu dari 47,20% dengan kualifikasi rendah pada sebelum tindakan. Pada siklus I mengalami peningkatan sebesar

75,63% kualifikasi tinggi. pada siklus II semakin meningkat menjadi 85,03% dengan kualifikasi sangat tinggi.

4. Pada siklus II *self efficacy* belajar mahasiswa telah mencapai criteria keberhasilan penelitian yang ditentukan. Dengan demikian peneliti menyatakan bahwa penelitian ini sudah selesai atau diakhiri pada siklus II.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan Model PBM dapat meningkatkan *self efficacy* mahasiswa PGSD STKIP Kusuma Negara Kelas 7D. Peningkatan tersebut diperoleh melalui penerapan model PBM. Tindakan yang dilaksanakan adalah (1) Memberikan orientasi tentang permasalahan kepada mahasiswa. (2) Mengorganisasikan mahasiswa untuk belajar (3) Membantu penyelidikan mandiri dan kelompok (4)

Mengembangkan dan mempresentasikan artefak dan exhibit (5) Menganalisis dan mengevaluasi pemecahan masalah.

Dampak dari peningkatan tersebut tercermin pada pengolahan angket yang diperoleh yaitu sebelum tindakan aspek level 40,10% kategori rendah dan meningkat sampai akhir siklus sebesar 89,25% dengan kategori tinggi. Aspek *Strenght* sebesar 7,45% pada sebelum tindakan dan meningkat sampai dengan akhir siklus 86,45 serta Aspek *Generality* yaitu dari 47,20% dengan kualifikasi rendah meningkat menjadi 85,03% pada akhir siklus.

Mencermati hasil penelitian yang ditemukan, maka saran disampaikan kepada beberapa pihak berikut. (1) mahasiswa: mempertahankan *self efficacy* belajar dan meningkatkan. (2) Dosen: serangkaian proses pembelajaran PBM sebagai referensi dalam penerapan di perkuliahan. (3) Prodi PGSD: PBM diterapkan pada semua kelas dengan dipertimbangkan kecocokan materi.

DAFTAR PUSTAKA

- Akinoglu, O., & Ozkardes, R. (2007). The effects of problem-based active learning in science education on students' academic achievement, attitude and concept learning. *Eurasia Journal of Mathematics, Science & Technology Education*, 3(1), 71-81
- Ali, R., et al. (2010). Effect of using problem solving method in teaching mathematics on the achievement of mathematics students. *Journal Science*, vol. 6, no. 2.
- Arends, R.I. (2008). *Belajar untuk mengajar* (Terjemahan Helly Prayitno Soetjipto & sri Mulyantini Soetjito). New York : Mc Graw Hill (buku asli diterbitkan tahun 2007).
- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: the exercise of control*. New York: Freeman and company.
- Bergen (2013: 1 Bergen, A. (2013). Self efficacy, special education students, and achievement: shifting the lens. *Rivier Academic Journal*, vol.9, No.2.
- Egen, P., & Kaucak, D. (2012). *Strategi & model pembelajaran*. Jakarta: Index.
- Jeong So, H & Kim, B. (2009). Learning about problem based learning: student teachers integrating technology, pedagogy and content knowledge, *Australian Journal of Educational Technology*, 25(1), 101-116.
- Nur Ghufon & Rini, S. (2010). *Teori-teori psikologi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz media
- Kemmis, S & McTaggart, R. (1988). *The action research planner*. Victoria: Deakin University.
- Lunenburg, F. (2011). Self-Efficacy in the Workplace: Implications for Motivation and Performance. *International Journal of Management, Business, and Administration*, Vol. 14, No. 6
- Parjono, dkk. (2007). *Pedoman penelitian tindakan kelas*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian UNY.
- Riduwan. (2009). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Santrock, J.W. (2008). *Psikologi pendidikan* (Edisi 2). (Terjemahan oleh Trii Wibowo B.S). New York: McGraw Hill Companies, Inc. (Buku asli diterbitkan tahun 2004).
- Santrock, J.W. (2008). *Psikologi pendidikan* (Edisi 2). (Terjemahan oleh Trii Wibowo B.S). New York: McGraw Hill Companies, Inc. (Buku asli diterbitkan tahun 2004).
- _____ (2011). *Educational psychology* (5th ed). New York: McGraw Hill Companies, Inc.
- _____ (2011). *Life span development* (5th ed). New York: McGraw Hill Companies, Inc.
- Schunk, D. H. (2012). *Learning theories: an education perspective* (5th ed). Upper Saddle River, NJ: Pearson Education.

Tan, O.S. (2003). *Problem based learning innovation: Using problem to power learning in the 21st century*. Singapore : Learning Asia.

Zimmerman, B.J , Bonner,S, & kovach, R. (1996). *Developing self regulated learners*. London: American Psychological Assocation.

THE ANALYSIS LEADERSHIP STYLE OF STUDY PROGRAM LEADERS ON LECTURER PERFORMANCE STKIP BBG BANDA ACEH

Rahmattullah

STKIP Bina Bangsa Getsempena
email : rahmatullah.bbg@gmail.com

Abstract

This study aims to examine the influence of leadership style of department to the performance of STKIP BBG Banda Aceh. The data were obtained by sampling to all lecturers at STKIP BBG Banda Aceh. From this research, it is found that leadership style of department leader has a significant influence on the performance of STKIP lecturers of BBG Banda Aceh. Any change in leadership style of the department leader in a positive direction will improve the performance of lecturer STKIP BBG Banda Aceh.

Keywords: *Leadership style, Head of study program, Lecturer, performance, STKIP BBG Banda Aceh*

INTRODUCTION

The vision and mission of private universities to achieve the goals will be better if the organization undergoes continuous improvement and development. One of the improvements that private universities seek to improve or defend their superiority. The vision and mission of each study program as a whole supports the vision and mission of STKIP Bina Bangsa Getsempena (Rahmattullah, 2015).

In the competition in this economic world, the increasingly intense competition between private universities where required to remain in the competition and the influence of leadership style of the respective chairman of each study is also different and a factor in its influence on STKIP BBG.

One of the things that can be taken by private universities to be able to survive in intense competition is by improving the

performance of university lecturers by maintaining and improving leadership style of department leader on lecturer performance.

The leadership style of the department director from a private university becomes the driving factor and support in leading the lecturer in improving its performance. All efforts are made to achieve the objective of them by using human resources that is a reliable and professional work force and leadership style from the performance of a chairman of the study program, where the head of the study program must have ideal and good character so that it can improve the performance of the lecturer.

The leadership style of a department leader in the organization is very important in the progress of the organization for the advancement of a private college depends on the leadership style of a chairman of the

program both in the process of influencing, directing and providing an important influence for private university objectives achieved.

A good leadership style is a leadership style that can provide motivation to work on subordinates. A director of the study program should bring together skills, experience, personality and motivation. The performance of lecturers will be good if the leadership style of the department leader can give the right motivation and the leadership has a leadership style that can be accepted by all lecturers and support the creation of a good working atmosphere.

Ineffective leadership style will not provide good direction to subordinates to the efforts of all the work in achieving goals. The influence of leadership style of department leader on lecturer performance can be influenced by leadership style adopted and applied by top management or leadership. Goal path theory assumes that leaders can change their style or behavior to meet the demands of a particular situation, such as when facing a new subordinate group or a new project, the director of the study program may behave directly in making work procedures and explaining what to do.

The prodi chairman can use supportive behavior to increase group cohesion and foster positive climate. Once the group is familiar with the task and when

new problems are found, the head of the study program can demonstrate participatory behavior to improve the motivation of the lecturer. Achievement-oriented behaviors can be used to drive increased performance. The application of leadership style that suits the character of lecturers, occupations, and existing conditions can contribute greatly to the improvement of lecturer's performance.

Problem Formulation

From the background can be formulated the problem of whether the leadership style of the study program affect the performance of lecturers STKIP BBG Banda Aceh.

Research Purposes

This study aims to examine the influence of leadership style of department leader on the performance of lecturers STKIP BBG Banda Aceh.

LITERATURE OF REVIEWS

Structural leadership at the university includes the Dekan and the Rektor. They are academic and administrative leaders who support lecturers. In this case supportive leadership is needed where there is a (structural) leader who supports other leaders (scientific leaders). This model is similar to leadership in a knowledge-based institution, such as hospitals, consultancy institutions, research institutes. The Dean and Head are expected

to be competent leaders to lead a solid system.

Scientist leaders are a world that is unattractive and lonely, although it is actually from them the power of established universities. In various faculties there is no facility for scientific leaders.

Observations show: Rektor and Dekan as Academic leader not yet optimal role to function as supportive leader. Lecturer as a scientific leader has not received support and academic atmosphere of the condition. As a result. the existence of structural leaders and scientific leaders have not been built in a balanced way.

In various universities is not known what is called a scientific leader. Observations at various campuses in Indonesia, which are considered and always a scene of noise is a structural leader such as deans and rectors. This position becomes a bone of contention. I saw in a state university outside Java, it is said that no lecturer is a scientist leader. What to look for is how to become a dean. Scientist leaders are a world that is unattractive and lonely, although it is actually from them the power of established universities. In various faculties there is no facility for scientific leaders.

Leaders of science less given the role and facilities. As the note will be discussed in other sections are: The way to get a structural leader can run politically. In some

universities there is even a choice model of the regional head: one man/woman-one vote. What are the consequences? Various negative things can happen, among others: Dekan/Rektor may be elected because of his group that can come from: tribe/son of the region, religion, political affiliation, race and so on; The concept of a supportive leader is not an emphasis; The academic atmosphere within the institution of higher education decreases and becomes minimalist; There can be an atmosphere of lecturer docking with a non-scientific (political) foundation.

Concerning the above statement, Ciptono, WS (2007) states that the primary motivation of the hierarchical level of managerial capability is how to make changes in the organizational system. The ability of top managers is considered most capable of making significant changes because of its vast resources and influence. In contrast, lower-level managerial skills find it more difficult to make significant changes in the system because bureaucratic control processes that limit their actions lead to helplessness or lack of chronic autonomy.

Compared with the hierarchical level of managerial capability, the degree of autonomy can be a more comprehensive contribution with respect to the ability of managers to influence organizational systems. Autonomy not only acts as an enhancer of people to improve internal work

motivation, but also can serve to moderate the extent to which individuals can influence the system significantly.

In addition, the involvement and empowerment of all members of the organization in collaborative and collaborative efforts to achieve quality improvement seems to be a key element in leading the study program. Furthermore Yukl, G (2001) states that leadership in the Organization has a special focus on managerial leadership in large organizations and is an attempt to bridge the gap between academics and management practitioners.

Concerning the external, Davis and Bryant stated that the way in which the leadership relationships and performance of research centers reinforce each other and the importance of this in creating and transferring technology in industrial university research partnerships and the implications of this for science policy.

Jenita (2015) identifies and obtains empirical evidence on the influence of motivation and implementation of human resources strategies on the performance of lecturers and the implications on the quality of university graduates in Riau Province. Theoretically, teacher's motivation and implementation of human resource strategy applied in every university set policy to reach the institution goal in influencing the performance of lecturer which give influence to the quality of the graduate. This

research would like to answer whether it also applies to the context of PTS lecturers in Riau.

This research is done by using descriptive and verification method. The sampling technique used is Cluster proportional random sampling, sample determination using formulas developed by Isaac and Michael, with population of 1866 Lecturers with a total sample of 236 respondents. The research was conducted at Private Universities in Riau Province. Analyzer used is path analysis The result of this research concludes that 1) condition of human resources strategy implementation, performance and average quality of faculty graduates in high category, except in very high category of motivation. The relationship between independent variables in the medium category; 2) there is positive and significant influence of motivation variable and implementation of human resources strategy to lecturer's performance with 70,33%; 3) there is a positive and significant influence of the variable on the quality of the performance of faculty.

Rabiah (2015) examines the role of dean leadership in improving the performance of lecturers in the science faculty of tarbiah and teacher of IAIN sultan amai gorontalo. From this research, it can be concluded that the role of the dean's leadership in improving lecturers on the tridharma of universities (education,

research and community service) in the faculty of tarbiah and teacher training is very important and it is shown by how the dean becomes a drafter, motivator, decision maker, and catalysts, supervisors.

Second, the results of lecturer's performance at the Faculty of Tarbiyah and IAIN Teacher of Sultan Amai Gorontalo consists of two contexts, namely performance as work behavior and performance as a result of work; lecturer's performance as work behavior consists of 3 indicators: timelines, creativity and cooperation, need for supervision, lecturer's performance as the result of lecturer's work consists of 3 indicators: quality, quantity, and cost effectiveness.

Third, Factors supporting the leadership of the dean in improving the performance of lecturers at the Faculty of Tarbiyah and Teacher Training IAIN Sultan Amai Gorontalo namely: the existence of lecturer certification allowance, lecturer commitment in implementing Tridharma college, culture cooperation lecturer, central government support, local government support, by LPM, the availability of libraries Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. Factors of inhibition in the presence of teaching in the classroom, lack of motivation of lecturers in writing scientific papers/writings and doing research, the lack of education facilities and infrastructure, lack of supervision and monitoring in the

learning process in the classroom, teaching expenses of lecturers exceeds SKS which becomes obligation and lack of lack of honorable teaching incentives.

Christianingsih (2011) stated that overall visionary leadership and lecturer performance had a positive and significant influence on the quality of the university. Partially, the lowest average value is the change agent and trainer sub-variables, the competence sub-variables show in the medium category, sub variable of empathy and productivity shows in medium category. As for the other sub-variables into the high category. The results showed that the performance of lecturers in the category of being.

This means that there is still need to improve the competence of lecturers covering pedagogic competence, professional competence, social competence, and competence of personality. Result of research of university quality variable for sub variable of empathy and productivity show in medium category. Thus the leadership should strive to be empathetic for the academic community through genuine concern for the aspirations and needs of all the people in the institution, being hospitable and courteous, serving wholeheartedly, creating a conducive academic atmosphere, creating a harmonious atmosphere, open attitude and a pleasant atmosphere.

Research conducted by Linda Ika Mayasari (2017) which states that leadership and bureaucracy is very determine the existence of a college. A weak leader will cause the college unable to move its vision to its full potential. Likewise with the bureaucracy of slow and convoluted will reduce the image of universities in the eyes of stakeholders. Therefore, colleges must have leaders who are capable of bringing about change and creating a good bureaucracy.

Leading at one college will be very different from leading in another institution. As an organization with the duty of tri dharma college requires different styles of leaders and different bureaucracy. Leaders in college not only acting as head, but must be able to become steering core to realize a competitive university. Furthermore

Radianto (2015) states that interaction control plays a very important role in entrepreneurial university Through the control of the lecturer can provide ideas and ideas to the leadership, in this case will be able to motivate the lecturers in behaving accordingly expected by the university Ideas and ideas that will bringing about innovation and creativity is an important part of entrepreneurial university character.

Rumondor (2011) concludes that the situational (contingency) approach can depict styles that depend on factors of situations, employees, tasks, organizations, and other environmental variables. There are three critical variables that influence the style of leader: leader, follower or subordinate, and situations, all three of which are interconnected and interacted as in the following figure:

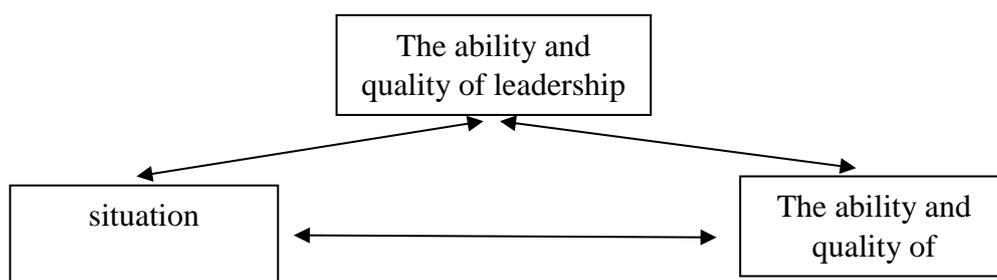


Figure 1. Relationship Between Leaders, Subordinates and Situation

METHOD

Determination of respondents in this study was done by proportional random

sampling technique. The sample size is 31 private university lecturers in Banda Aceh. The variables used in this study include

Leadership Style as the independent variable (X) and Lecturer STKIP BBG performance as the dependent variable (Y). Leadership styles include autocratic leadership styles, democratic leadership styles and permissive leadership styles.

Measurement of leadership style variables is measured through 5 indicators, namely responsibility, trust, communication, decision making and empathy. While the lecturer's performance is measured through 5 indicators, namely job quality, timeliness, initiative, ability and communication. The measurement method for each variable indicator is done by using ordinal scale. Class categories for leadership styles are:

- 19.5 - 33.5: leadership style of the director of the study program is low
- 33.6 - 47.5: leadership style of chairman of the study program
- 47.6 - 60.5: leadership style of high department chairman.

Class categories for lecturer performance are:

- 19.5 - 33.5: Low lecturer performance
- 33.6 - 47.5: moderate lecturer performance
- 47.6 - 60.5: high lecturer performance.

Data analysis technique in this research is done by way of describing and interpreting existing data to describe phenomenon that happened. Analytical technique used to measure the closeness of variable relationship that is by correlation coefficient test of spearman rank. Then interpreted by Guilford's interpretation (1956).

DATA ANALYSIS AND DISCUSSION

Characteristics of Respondents

Respondents in this study were 40 lecturers STKIP BBG Banda Aceh. Characteristics of respondents are divided into 4 characteristics, namely: age, gender, level of formal education, and length of work.

Table 2. Respondent Characteristics of Lecturers STKIP BBG Banda Aceh

No	Description	Amount	
		Lecturer	Percent
1	Age (years)		
	Range of 15 to 64	40	100
	64 and up	0	0
2	Gender		
	Man	20	50
	Women	20	50
3	Education		
	S2	39	97,5
	S3	1	2,5
4	Length of work		
	Below 10 years	27	67,5
	Between 10 and 20	12	30
	20 years and over	1	2,5

The style of leadership is the norm of behavior one uses when one tries to influence another as it sees. Leadership style required a chairman of the study program to be able to manage his lecturer. Based on the identification result, the leadership style used by STKIP BBG department leader is a democratic leadership style.

This style of leadership can be seen from the characteristics of democratic

leadership style, such as communication between head of department and lecturer is open, the head of department gives opportunity to the lecturers to express their opinions and complaints about the problem that happened in STKIP BBG after that decision and problem solving done by chairman of the study program. The level of leadership style of the study director in this study can be seen in Table 3.

Table 3. Percentage of Leadership Style Head of Study Program STKIP BBG

No	Leadership Style Chairman Prodi	Category (%)		
		High	Medium	Low
1	Responsible	81,59	18,92	0,00
2	Trust	73,43	26,17	0,00
3	Communication	56,74	42,28	0,00
4	Decision-making	40,81	59,31	0,00
5	Compassionate	60,56	37,98	0,00
	Average	62,63	36,93	0,00

Table 3 shows that the level of leadership style of the study program is included in the high category (62.63%) which means that the leader performs his / her duties as the head of study program; some lecturers are directly involved in decision making, communication between the lecturers and the head of the study program takes place within and out of work and compassionate by some lecturers because they often interact with the chairman of the study program. While 36.93% of respondents assessed the leadership style of the department leader in the medium category, this is because some

lecturers are involved indirectly in decision making so that communication frequency is not as good as those who have structural positions. The responsibility of the head of the study program is included in the high category with the percentage of respondents is 81.59% because it is seen from the main duty and the function as the leader that is done well.

Private universities are effective or successful if supported by qualified human resources. The quality of the work of lecturers STKIP BBG included in the high category (62.63%) because the lecturer can complete his work in accordance with the

main task and function. In addition, the lecturers are willing to work overtime to achieve the set targets. The timeliness of lecturers is included in the high category with the percentage of respondents is 81.59% because the lecturers enter and exit the teaching in accordance with the standard time of entry and exit of teaching that has been specified STKIP BBG especially the distance of their houses relatively close to STKIP BBG.

In addition, the completion of the work given at the appointed time so that the work does not accumulate and the results in accordance with the expected. With the importance of timeliness, work can be neatly arranged, and will facilitate the process of organizing and controlling other work. The lecturers' initiatives fall into the high category (60.56%) because some lecturers occasionally can do jobs outside their work such as assisting other lecturers when their work is done and in this case the cooperation between the lecturers is formed for STKIP BBG.

Nevertheless, some lecturers still contribute in giving opinions or ideas for STKIP BBG getting better. The lecturers of STKIP BBG are included in the high category (62.63%) because the lecturers can reach the targets set in the work plan of each division. In addition, lecturers work as closely as possible in accordance with the standards and rules set by STKIP BBG.

Achievement of achievement related to the ability to accomplish challenging goals (challenging goal).

Therefore, to achieve an objective of a private college, a lecturer is required to have sufficient ability to complete his work. Communication lecturers with fellow lecturers included into the high category (56.74%) due to the establishment of good cooperation with fellow lecturers to exchange ideas or ideas. In addition, relationships with fellow lecturers were established inside and outside the work (Rahmattullah, 2015).

Relationship between Leadership Style Head of Department with Performance Lecturer STKIP BBG

Based on Rank Spearman correlation calculation using SPSS application, obtained sig value. 0,000 at a significance level of 99 percent ($\alpha = 0.01$). The sig value. smaller than 0.01, it can be concluded that there is a relationship between the leadership style of the department of study with the performance of lecturers at STKIP BBG. As for the value of correlation coefficient (r_s) obtained equal to 0.717 between leadership style of director of study program with lecturer performance in STKIP BBG.

For strengthen the validity of this research analysis hypothesis testing with t test. Testing the hypothesis is done by a one-sided test. Based on t test results obtained t

count of 5.539 and t table of 2.756, it can be concluded t arithmetic greater than t table which means reject H0 and receive H1. The closeness of the relationship between the leadership style of the department leader and the performance of the lecturer at STKIP BBG is known by interpreting using Guilford correlation coefficient rule (1956) attached in Table 3.

The interpretation result using Guilford correlation coefficient rule (1956) stated that the value of 0.717 means that the relationship between two variables is strong. This means that there is a direct or positive relationship between the two, it can be said the more democratic leadership style of the department of study, the higher the lecturer's performance.

CONCLUSION

The leadership style used by the head of the STKIP BBG department is a democratic leadership style with a leadership style that belongs to the high

category (58.10%) which means that the department conducts its duty as a democratic leader, some lecturers are directly involved in decision making, lecturers and communication between heads of study program and lecturers took place both inside and outside work and empathy felt by some lecturers because they often interacted with the head of study program.

A good leadership style will produce good results with the tasks and functions of a chairman of the study program in a private college, on the contrary if the leadership style of a director of private university study program is not good then it will give a bad impact on lecturers and private universities , therefore it is advisable to monitor the lecturers directly, give lecturers the opportunity to give opinions, establish relationships and good communication on lecturers is a good step in giving influence and directing lecturers to be motivated in achieving the goal STKIP BBG.

REFERENCES

- Christianingsih (2011) Manajemen Mutu Perguruan Tinggi, MANAJERIAL Vol. 9, No. 18.
- Ciptono, WS (2007) Hierarchical level of managers' abilities: A Moderator between, Quality Management Practices and Company Financial Performance, Gadjah Mada International Journal of Business. 9(3).
- Davis, D.D. & Bryant, J.L (2010), Leader-member exchange, trust, and performance in national science foundation industry/university cooperative research centers, Volume 35, Issue 5.
- Janita (2015) Analisis Pengaruh Motivasi Dan Pelaksanaan Strategi Sdm Terhadap Kinerja Dosen Serta Implikasinya Pada Kualitas Lulusan (Survey pada PTS di Provinsi Riau), Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Bisnis. 2015;11(2).
- Mayasari (2017), Leadership Dan Birokrasi Perguruan Tinggi, HIKMAH: Jurnal Pendidikan Islam Vol. 6, No. 1.
- Rabiah (2015), Peran Kepemimpinan Dekan Dalam Meningkatkan Kinerja Dosen di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Sultan Amai Gorontalo, Tesis, Program Pascasarjana, Sunan Kalijaga, Yogyakarta.
- Radianto (2015), Sistem Pengendalian Manajemen di Entrepreneurial University.
- Rahmattullah, (2015) Analisis SWOT Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh, Jurnal Visipena 6 (1).
- Rahmattullah, (2015), Pemilihan Lokasi Rukoh Untuk Pengembangan STKIP Bina Bangsa Getsempena. Jurnal Cemerlang, Vol 1.
- Rumondor (2011), Tantangan Kepemimpinan Manajerial Organisasi Perguruan Tinggi, Sociae Polites, Edisi Khusus.
- Yukl, G (2001) Leadership in Organizations, Prentice Hall.

PENGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR PADA PEMBELAJARAN IPS SISWA KELAS V SDN LANGUNG

Mulyadi, Febry Fahreza, dan Rendi Julianda

STKIP Bina Bangsa Meulaboh

e-mail : mul_young@yahoo.co.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan media audio visual yang dapat meningkatkan prestasi belajar pada pembelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri Langung. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Langung yang berjumlah 24 orang. Prosedur penelitian ini menggunakan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi, Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes. Teknik analisis data menggunakan rumus persentase (%). Adapun hasil penelitian ini adalah penggunaan media audio visual dapat meningkatkan prestasi belajar IPS materi usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia pada siswa kelas V SD Negeri Langung Kabupaten Aceh Barat. Pada siklus I yaitu sebesar 58,3% dan pada siklus II siswa yang memperoleh ketuntasan ada 83,3%. Dengan demikian, penggunaan media audio visual dapat meningkatkan prestasi belajar pada pembelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri Langung.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Media Audio Visual, Prestasi Belajar, IPS*

Abstract

The purpose of this study is to describe the use of audio-visual media that can improve learning achievement on learning social studies student grade V SD Negeri Langung. This type of research is Classroom Action Research (PTK). Subjects in this study were all students of grade V SD Negeri Langung which amounted to 24 people. This research procedure using planning, implementation, observation and reflection, Technique of collecting data used is observation and test. Data analysis technique using penetration formula (%). The results of this study is the use of audio visual media can improve learning achievement IPS material business and economic activities in Indonesia in grade V SD Negeri Langung West Aceh District. In the first cycle that is equal to 58.3% and on the second cycle students who get the completeness is 83.3%. Thus, the use of audio-visual media can improve learning achievement in the IPS student learning grade V SD Negeri Langung.

Keywords: *Learning Media, Audio Visual Media, Learning Achievement, Social Science*

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi telah berkontribusi besar dalam kerja-kerja manusia, termasuk dalam aktivitas pembelajaran seperti memanfaatkan teknologi untuk pengembangan media pembelajaran audio visual, karena audio visual merupakan jenis media yang selain

mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua. Dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran,

setiap guru dituntut untuk benar-benar memahami model, media, metode, strategi maupun pendekatan pembelajaran yang akan diterapkan. Sehubungan dengan hal tersebut, seorang guru perlu memikirkan strategi atau pendekatan yang akan digunakannya.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), tidak semua materi khususnya usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia bisa diceritakan atau diterangkan saja. Melainkan harus diperlihatkan secara nyata agar materi (ilmu) yang didapat peserta didik tersebut akan selalu diingat dan dipahami. Dengan menggunakan media audio visual, anak-anak juga dapat termotivasi belajarnya.

Anak akan dapat cepat memahami dan mengerti tentang materi yang diajarkan dengan menggunakan media tersebut. Anak juga akan senang dengan pengalaman-pengalaman yang telah dilihatnya melalui media audio visual. Oleh karena itulah dasar adanya penggunaan media audio visual pada pembelajaran IPS ini diharapkan agar siswa dapat melihat, dan memahami objek yang dipelajari, sehingga kesenjangan yang ada dapat teratasi.

Berkaitan dengan hal tersebut diatas, peneliti bermaksud untuk melakukan pengembangan media pembelajaran yang berbentuk media audio visual, untuk kemudian diterapkan pada sistem pembelajaran target atau sasaran untuk

dilakukan penelitian. Peneliti menasar target penelitian adalah siswa V SD Negeri Langung pada sistem pembelajaran mata pelajaran IPS.

Dalam pemilihan pokok bahasan, peneliti menggunakan materi usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia yang merupakan salah satu pokok bahasan dalam semester gasal. Pengambilan keputusan materi yang akan peneliti ambil atas kesepakatan bersama guru mata pelajaran dengan pertimbangan merupakan materi yang tepat untuk dikemas dengan bentuk media audio visual dan konten dapat terwadahi secara benar dengan mengoptimalkan peranan di lingkungan sekitar.

Media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa adalah media audio visual. Adanya media dikalangan siswa dapat membantu untuk belajar secara mandiri. Jadi siswa belajar materi terlebih dahulu, sehingga siswa akan lebih paham ketika guru menjelaskan. Kegunaan media audio visual tersebut adalah salah satunya terdapat dalam mata pelajaran IPS, yang mempunyai karakteristik yang bersifat abstrak. Munculnya media audio visual yang bermacam-macam dapat membantu siswa dalam mempelajari materi secara mandiri. Saat ini ketersediaan media audio visual untuk membantu proses pembelajaran IPS masih kurang dan belum banyak digunakan di sekolah-sekolah.

KAJIAN PUSTAKA

Media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa adalah media audio visual. Adanya media dikalangan siswa dapat membantu untuk belajar secara mandiri. Jadi siswa belajar materi terlebih dahulu, sehingga siswa akan lebih paham ketika guru menjelaskan. Kegunaan media audio visual tersebut adalah salah satunya terdapat dalam mata pelajaran IPS. Menurut Fahreza (2017:39) Pembelajaran IPS di merupakan program pengajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Usman (2009: 20), pemilihan media pembelajaran yang tepat, yaitu menyesuaikan dengan situasi dan kondisi yang dihadapi yang akan berdampak pada tingkat penguasaan atau prestasi belajar peserta didik. Media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam proses belajar mengajar yang dapat dimuat pesan yang akan disampaikan kepada siswa, baik berupa alat, orang maupun bahan ajar, selain itu media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk memotivasi dan berkomunikasi

dengan siswa agar lebih efektif. Oleh karena itu media pembelajaran saat proses belajar mengajar sangat diperlukan.

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Gerlach dan Ely (Arsyad, 2010: 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis, untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Secara sederhana istilah media dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar. Sedangkan istilah pembelajaran adalah kondisi untuk membuat seseorang melakukan kegiatan belajar. Dengan merujuk pada definisi tersebut maka media pembelajaran adalah wahana penyalur pesan atau informasi belajar sehingga mengkondisikan seseorang untuk belajar atau berbagai jenis sumber daya yang dapat difungsikan dalam proses pembelajaran, berdasarkan ruang lingkup sumber belajar di atas, maka media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang menekankan pada software atau perangkat

lunak dan hardware atau perangkat keras (Suwama, 2013: 18).

Menurut Sanjaya (2010: 160), “dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (siswa), dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran. Kadang-kadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi”. Untuk menghindari semua itu, maka guru dapat menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar. Secara umum media merupakan kata jamak dari “medium”, yang berarti perantara atau pengantar. Kata media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik. Istilah media digunakan juga dalam bidang pengajaran atau pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan atau media pembelajaran (Arsyad, 2010: 3). Sedangkan menurut Heinich (Uno, 2010: 113) apabila dikaitkan dengan kegiatan pembelajaran maka media dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi dari pengajar kepeserta didik.

Selain pengertian diatas, ada juga yang berpendapat bahwa media pengajaran meliputi perangkat keras (*hardware*) dan

perangkat lunak (*software*). *Hardware* adalah alat-alat yang dapat mengantarkan pesan seperti overhead projector, radio, televisi, dan sebagainya. Sedangkan *software* adalah isi program yang mengandung pesan seperti informasi yang terdapat transparansi atau buku dan bahan-bahan cetakan lainnya, cerita yang terkandung dalam film atau meteri yang disuguhkan dalam bentuk bagan, grafik, diagram dan lain sebagainya (Sanjaya, 2010: 164).

Arsyad (2010: 4), Ciri-ciri umum media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras),
- b. Media pendidikan memiliki pengertian non-fisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak),
- c. Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
- d. Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun diluar kelas.
- e. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- f. Media pendidikan dapat digunakan secara massa (misalnya: radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya: modul, komputer, radio tape/kaset, video recorder)

g. Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

Media pengajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar dapat dikelompokkan, antara lain:

1) Media Grafis

Media grafis adalah media visual, yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan (reserver), dimana pesan dituangkan melalui lambang atau simbol komunikasi visual. Menurut Sadiman (2009: 72), media grafis mempunyai jenis yang bermacam-macam, antara lain Bagan, Grafik, Diagram, Poster, Karikatur/Kartun, Gambar/Foto dan Komik

2) Media Audio

Media audio berbeda dengan media grafis, media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam lambang-lambang auditif, baik verbal (kedalam katakata/ bahasa lisan) maupun non verbal. Ada menjadi 10 golongan yaitu:

beberapa jenis media yang dapat dikelompokkan dalam media audio menurut Riyana (2014: 27), antara lain Radio, Alat perekam pita magnetic (kaset tape recorder) dan Laboratorium bahasa.

3) Media Proyeksi Diam

Menurut Sadiman (2009: 72), media proyeksi diam (*still proyected medium*) mempunyai persamaan dengan media grafis dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Kecuali itu bahan-bahan grafis banyak sekali dipakai dalam media proyeksi diam. Perbedaan yang jelas diantara mereka adalah bila pada media grafis dapat secara langsung berinteraksi dengan pesan media yang bersangkutan pada proyeksi diam, pesan tersebut harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran, terlebih dahulu. Ada kalanya media jenis ini disertai rekaman audio, tapi ada pula yang hanya visual saja.

Sedangkan (Riyana, 2014: 28) mengelompokkan jenis media pembelajaran

Tabel 1. Jenis Media Pembelajaran

No	Golongan Media	Contoh dalam Pembelajaran
I	Audio	Kaset audio, siaran radio, CD, telepon
II	Cetak	Buku pelajaran, modul, brosur, <i>leaflet</i> , gambar
III	Audio-cetak	Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis
IV	Proyeksi visual diam	Overhead transparansi (OHT), Film bingkai (<i>slide</i>)
V	Proyeksi Audio visual diam	Film bingkai (<i>slide</i>) bersuara
VI	Visual gerak	Film bisu
VII	Audio Visual gerak,	film gerak bersuara, video/VCD, televisi
VIII	Obyek fisik	Benda nyata, model, specimen

IX	Manusia dan lingkungan	Guru, Pustakawan, Laboran
X	Komputer	CAI (<i>Computer Assisted Instructional</i> = Pembelajaran berbantuan komputer), CMI (<i>Computer Managed Instructional</i>).

(Sumber: Riyana, 2014: 28).

Manfaat media dalam kegiatan pembelajaran tidak lain adalah memperlancar proses interaksi antara guru dengan siswa, dalam hal ini membantu siswa belajar secara optimal. Kemp dan Dayton (dalam Yasmin, 2009: 178), mengidentifikasi tidak kurang dari delapan manfaat media dalam kegiatan pembelajaran yaitu:

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik
- c. Proses belajar siswa menjadi lebih interaktif
- d. Jumlah waktu belajar-mengajar dapat dikurangi
- e. Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan
- f. Proses belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja
- g. Sikap positif siswa terhadap bahan pelajaran maupun terhadap proses belajar itu sendiri dapat ditingkatkan.
- h. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif

Media audio visual merupakan media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan

ilmu pengetahuan dan teknologi), meliputi media yang dapat dilihat, didengar dan yang dapat dilihat dan didengar. Media audio visual menurut Sanjaya (2010: 172) adalah jenis media yang mengandung unsur suara dan unsur gambar. Misalnya rekaman video, rekaman film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik.

Media audio visual berasal dari kata media yang berarti bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, pendapat atau gagasan yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju (Arsyad, 2010: 81).

(Sanjaya, 2010: 174) mengatakan “media Audio visual adalah media pengajaran dan media pendidikan yang mengaktifkan mata dan telinga peserta didik dalam waktu proses belajar mengajar berlangsung”.

Berdasarkan pengertian media audio visual dari para ahli tersebut di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Media pembelajaran merupakan salah satu

komponen pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa sehingga akan membantu keefektifan proses pembelajaran dalam penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Menurut Slameto (2010: 2) “belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Prestasi adalah hasil yang telah dicapai seseorang dalam melakukan kegiatan. Menurut Wingkel (2010: 26) mengemukakan bahwa prestasi belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang. Maka prestasi belajar merupakan hasil maksimum yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar.

Sedangkan menurut Wena (2010: 77) mengemukakan bahwa prestasi belajar adalah usaha maksimal yang dicapai oleh

seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar. Prestasi belajar dapat diukur melalui tes yang sering dikenal dengan tes prestasi belajar. Tes prestasi belajar bila dilihat dari tujuannya yaitu mengungkap keberhasilan seseorang dalam belajar. Testing pada hakikatnya menggali informasi yang dapat digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan.

Tes prestasi belajar berupa tes yang disusun secara terencana untuk mengungkap performansi maksimal subyek dalam menguasai bahan-bahan atau materi yang telah diajarkan. Dalam kegiatan pendidikan formal tes prestasi belajar dapat berbentuk ulangan harian, tes formatif, tes sumatif, bahkan ebtanas dan ujian-ujian masuk perguruan tinggi (Wena, 2010: 78). Dari pengertian prestasi belajar dapat kita simpulkan pengertian prestasi belajar IPS ialah kemampuan menguasai mata pelajaran IPS setelah mengikuti proses pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes atau angka yang diberikan guru. Dalam taksonomi Bloom bahwa pengelompokan tujuan pendidikan itu harus senantiasa mengacu kepada tiga jenis domain (daerah binaan atau ranah) yang melekat pada diri peserta didik, yaitu: aspek *kognitif*, *afektif*, dan *psikomotor* (Daryanto, 2013: 103). Ketiga aspek tersebut sangat erat kaitannya, bahkan tidak dapat dipisahkan dalam proses belajar mengajar. Dengan

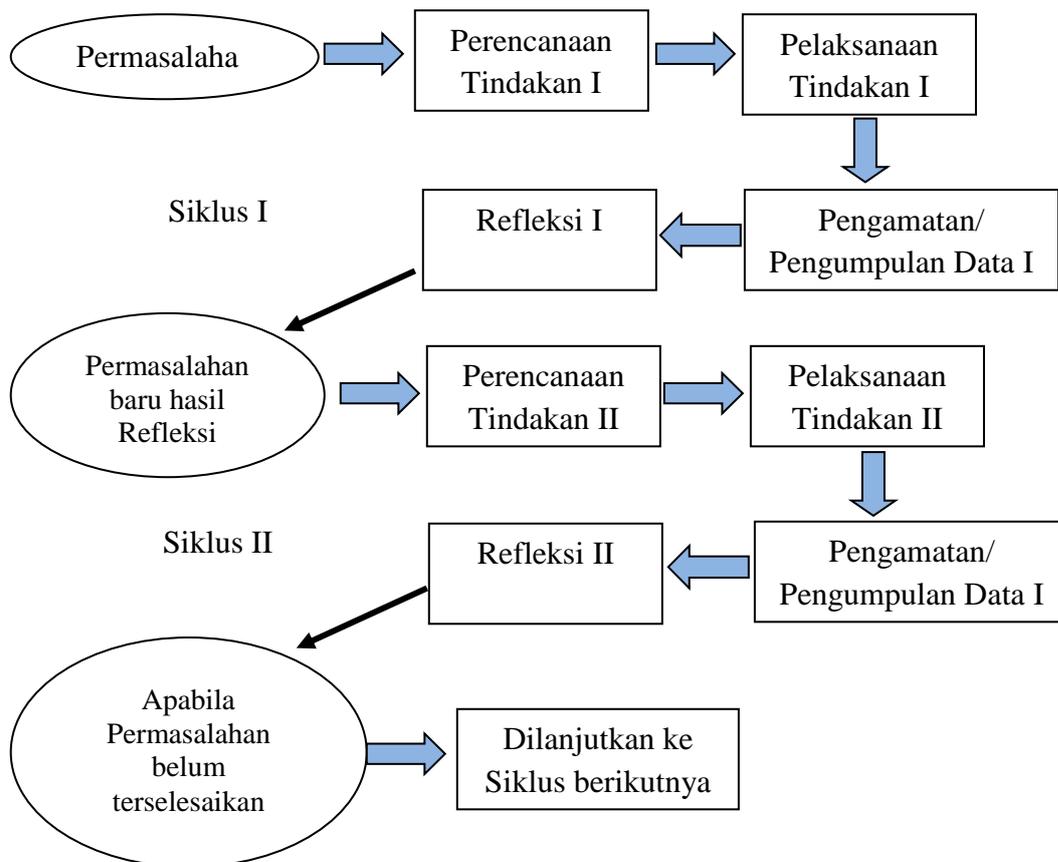
terbatasnya waktu dan kemampuan peneliti dalam pembelajaran IPS yang akan diteliti, peneliti hanya mengukur aspek kognitif dan aspek afektif saja.

METODE

Penelitian tindakan kelas merupakan kegiatan pemecahan masalah

yang dimulai dari: a) perencanaan (*planning*), b) pelaksanaan (*action*), c) pengumpulan data (*observing*), d) penganalisis data/informasi untuk memutuskan sejauh mana kelebihan atau kelemahan tindakan tersebut (*reflecting*) (Arikunto, 2009: 16).

Adapun tahap-tahap penelitian tindakan kelas adalah sebagai berikut:



Gambar 1 Alur Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V-B SD Negeri Langung Kecamatan Meureubo Kabupaten Aceh Barat, yang dilaksanakan pada bulan September tahun 2017 pada semester I tahun ajaran 2017-2018. Subjek penelitian merupakan subjek yang dituju untuk diteliti oleh peneliti

(Arikunto, 2010: 188). Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa dan siswi V-B SD Negeri Langung Kecamatan Meureubo Kabupaten Aceh Barat yang berjumlah 24 orang siswa, yang terdiri dari 11 laki-laki dan 13 orang perempuan. Instrumen penelitian yang

digunakan dalam penelitian ini adalah Tes dan Nontes

Observasi yang dilakukan peneliti adalah mengamati partisipasi siswa dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran IPS pada siswa kelas V-B SD Negeri Langung. Proses pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan media audio visual. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah 75% siswa sudah mencapai ketuntasan. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Djamarah, (2006: 108) tingkat keberhasilan proses belajar mengajar yang dilaksanakan adalah apabila 75% dari jumlah siswa yang mengikuti proses belajar 58,13. Hasil persentase *pretest* siswa kelas V SD Negeri Langung pada pra

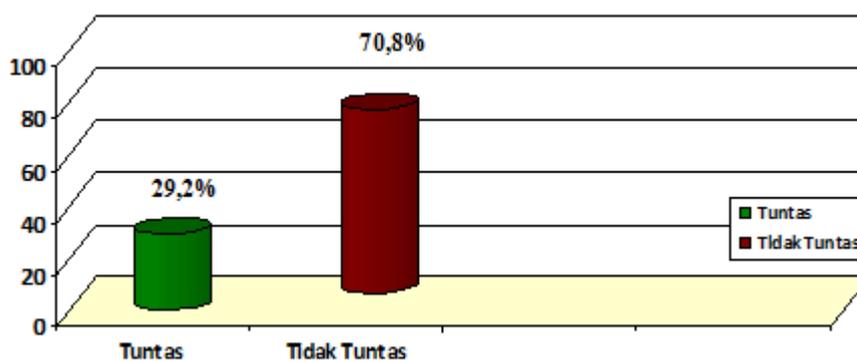
mengajar atau mencapai taraf keberhasilan minimal,

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil Pratindakan

Pada pra siklus ini dapat dilihat bahwa pemahaman siswa pada materi indera penglihatan masih sangat rendah, hanya ada 7 orang siswa atau 29,2% yang mencapai nilai tuntas dan yang tidak tuntas ada 17 orang siswa atau 70,8%. Nilai minimum yang diperoleh adalah 30 dan nilai maksimumnya adalah 80 dengan nilai rata-rata kelas yang diperoleh adalah tindakan jika disajikan dalam bentuk grafik dapat dilihat pada Gambar 1 berikut ini :



Gambar 2 Grafik Hasil *Pretest* Pada Pelajaran IPS

Berdasarkan dari hasil tabel dan grafik di atas, menunjukkan bahwa tingkat keberhasilan siswa kelas V SD Negeri Langung pada mata pelajaran IPS materi usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia di pratindakan adalah 29,2% (7 orang). Sedangkan yang tidak tuntas sebanyak

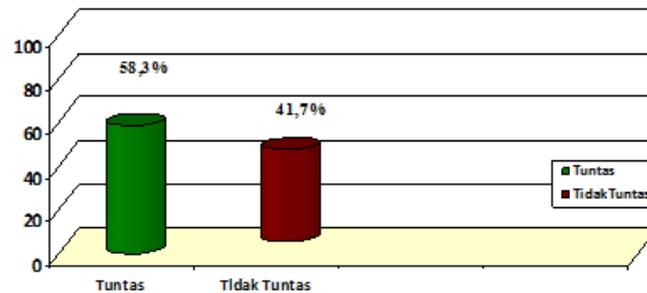
70,8% (17 orang), dengan nilai rata-rata secara klasikal adalah 58,13.

Hasil Siklus I

Pada siklus I terlihat bahwa hasil prestasi belajar siswa dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan oleh guru telah mengalami peningkatan dimana nilai rata-

rata siswa seluruhnya mencapai 68,33. Apabila dilihat dari persentasenya siswa yang mencapai nilai ketuntasan belajar ada 14 orang atau 58,3%. Hasil posttest siswa

kelas V SD Negeri Langung pada siklus I jika disajikan dalam bentuk grafik dapat dilihat pada Gambar 3 berikut :



Gambar 3 Grafik Hasil Posttest Pada Siklus I

Pada tabel dan grafik di atas dapat diketahui bahwa pada siklus I ini, jumlah siswa yang mencapai nilai ketuntasan berjumlah 14 siswa (58,3%), sedangkan siswa yang nilainya tidak tuntas berjumlah 10 siswa (41,7%). Hal ini menunjukkan bahwa sebahagian siswa belum bisa menyelesaikan soal *posttest* yang diberikan oleh guru, oleh karena itu perlu diadakan tindakan selanjutnya untuk perbaikan hasil pembelajaran IPS materi usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia tersebut.

1) Observasi Guru

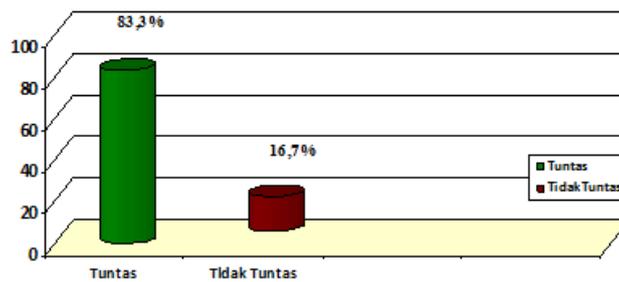
Aktivitas peneliti sebagai pengajar dalam kegiatan proses pembelajaran IPS materi usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia dengan menggunakan media audio visual IPS materi tersebut di siklus I ini termasuk dalam kategori baik, dengan nilai persentasenya adalah 75%.

2) Observasi Siswa

Aktivitas belajar siswa pada siklus I di atas, dapat diketahui bahwa nilai persentase siswa mencapai 70% ini berada pada kategori baik. Meskipun begitu persentase aktivitas peserta didik tersebut belum memenuhi indikator keberhasilan tindakan.

Hasil Siklus II

Pada siklus II terlihat bahwa motivasi siswa dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan oleh guru telah mengalami peningkatan dimana nilai rata-rata siswa seluruhnya mencapai 78,54. Apabila dilihat dari persentasenya siswa yang mencapai nilai ketuntasan belajar ada 20 orang atau 83,3% sementara yang tidak tuntas hanya tinggal 4 orang atau 16,7%. Hasil *posttest* siswa kelas V SD Negeri Langung pada siklus II jika disajikan dalam bentuk grafik dapat dilihat pada Gambar 4 berikut :



Gambar 4 Grafik Hasil Postest Pada Siklus II

Dari gambar di atas diperoleh nilai rata-rata prestasi belajar siswa adalah 78,54 dan ketuntasan belajar mencapai 83,3% atau ada 20 siswa sudah tuntas belajarnya. Hasil ini menunjukkan bahwa pada siklus II ini ketuntasan belajar secara klasikal telah mengalami peningkatan lebih baik dari siklus I. Adanya peningkatan prestasi belajar siswa ini karena setelah guru menginformasikan bahwa setiap akhir pelajaran akan selalu diadakan tes sehingga pada pertemuan berikutnya siswa lebih termotivasi untuk belajar.

1) Observasi Guru

Kemampuan guru dalam proses pelajaran IPS materi usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesiadengan menggunakan media audio visual sudah termasuk dalam kategori sangat baik dengan perolehan nilai persentase dari hasil pengamatan observer adalah 85%. Dan termasuk dalam kategori sangat baik.

2) Observasi Siswa

Aktivitas siswa pada siklus II sudah meningkat, yaitu mencapai 82,5% atau termasuk dalam ketegori sangat baik. Hal

tersebut dapat dilihat dari aspek kesiapan siswa mengikuti pembelajaran, siswa memposisikan diri dalam kelompok belajarnya dan siswa mengamati dan memahami gambar yang di tampilkan guru sudah termasuk dalam kategori sangat baik.

Pembahasan

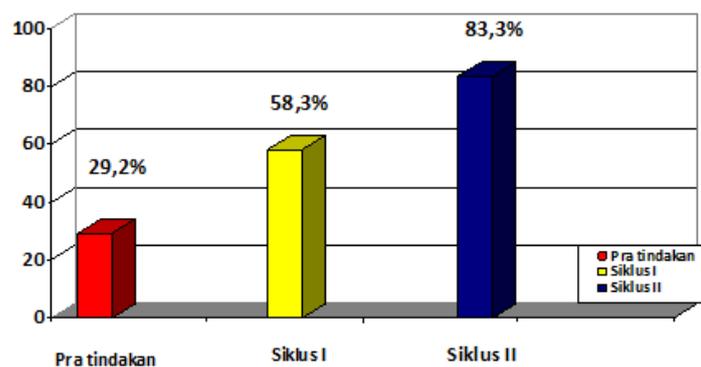
Penggunaan media audio visual Pada Pembelajaran IPS Materi usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia

Pembelajaran melalui media audio visual dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi juga dapat merubah perilaku belajar siswa. Siswa dapat lebih aktif bertanya jawab dengan lebih baik, siswa lebih tertarik dan senang dengan pembelajaran IPS materi usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia, siswa lebih mudah memahami isi materi yang diajarkan, siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan perilaku yang kurang baik (seperti mengantuk pada saat pembelajaran, jalan-jalan, cari perhatian dan gaduh) dapat dikurangi.

Peningkatan Prestasi Belajar IPS Materi Usaha Dan Kegiatan Ekonomi Di Indonesia

Penggunaan media audio visual ini bermanfaat karena mampu menguji kesiapan siswa, melatih keterampilan mereka dalam membaca dan memahami materi pelajaran dengan cepat, dan mengajak mereka untuk terus siap dalam situasi apapun. Pada pelaksanaan siklus I dan siklus II tahap-tahap tersebut telah dilaksanakan dan telah memberikan

perbaikan yang positif dalam diri siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS di kelas, misalnya siswa yang semula pasif dalam belajar kelompok menjadi lebih aktif dan siswa dalam menyelesaikan soal tes tidak ada lagi yang contekan dengan temannya karena siswa sudah yakin dengan kemampuannya sendiri. Perubahan positif pada keaktifan siswa berdampak pula pada hasil belajar dan ketuntasan belajar



Gambar 5 Hasil Persentase perbandingan penilaian pratindakan, siklus I dan Siklus II

Nilai rata-rata *pretest* siswa kelas V SD Negeri Langung Kabupaten Aceh Barat dengan taraf keberhasilan hasil *pre test* siswa yang mencapai nilai ≥ 70 sebanyak 7 siswa (29,2%) dan < 70 sebanyak 17 siswa (70,8%) dengan nilai rata-rata kelas adalah 58,13. Pada siklus I nilai rata-rata kelas 68,33 siswa yang mendapat nilai ≥ 70 sebanyak 14 siswa (58,3%) dan < 70 sebanyak 10 siswa (41,7%). Sedangkan pada siklus II nilai rata-rata 78,54 siswa

yang mendapat nilai ≥ 70 sebanyak 20 siswa (83,3%) dan < 70 sebanyak 4 siswa (16,7%). Berdasarkan hasil nilai *post test* II siswa terlihat adanya peningkatan pemahaman siswa, ini terbukti dengan meningkatnya prestasi belajar siswa. Dengan demikian pembelajaran menggunakan media audio visual terbukti mampu membantu siswa dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang penggunaan media audio visual untuk meningkatkan prestasi belajar IPS dalam materi usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia, maka dapat disimpulkan bahwa proses pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru menunjukkan peningkatan pelaksanaan pembelajaran.

1. Pada kesimpulan proses pembelajaran siklus I aktivitas guru memperoleh nilai persentase sebesar 75% (kategori baik) sedangkan pada siklus II memperoleh 85% (kategori sangat baik). Pada aktivitas siswa dengan nilai persentase sebesar 70% (kategori baik) sedangkan pada siklus II memperoleh 82,5% (kategori sangat baik).
2. Penggunaan media audio visual dapat meningkatkan prestasi belajar IPS materi usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia pada siswa kelas V SD Negeri Langung Kabupaten Aceh Barat. Hal ini dapat dilihat dari ketuntasan prestasi belajar siswa pada siklus I yaitu sebesar 58,3% dan pada siklus II siswa yang memperoleh ketuntasan ada 83,3%.

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian dan simpulan tersebut, saran yang dikemukakan melalui hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Melalui media audio visual dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran IPS karena dengan melalui media audio visual dapat mempermudah siswa dalam memahami materi usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia dan perlu adanya penelitian lanjutan yang berkaitan dengan pembelajaran IPS dengan teknik-teknik yang lain agar kemampuan siswa dalam memahami materi lebih baik.
- 2) Bagi Guru
 - a. Guru dapat menyajikan media audio visual menggunakan metode kerja ilmiah sederhana sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar IPS.
 - b. Guru mampu mengembangkan dan mengatasi hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran melalui media audio visual.
- 3) Bagi Siswa
 - a. Siswa diharapkan dapat memberikan respon yang baik terhadap guru dalam menyajikan media audio visual dengan baik sehingga dapat meningkatkan prestasi IPS dan meningkatkan kualitas proses belajar IPS.
 - b. Untuk meningkatkan partisipasi dan aktivitasnya dalam mengikuti pelajaran IPS melalui media audio visual, siswa diharapkan untuk terus belajar dan berusaha sehingga

prestasi belajar dan kualitas proses belajar naik.

4) Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan menyediakan media pembelajaran yang bermanfaat untuk meningkatkan prestasi belajar IPS siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. Suhardjono, Supardi. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press
- Asnawir. 2012. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto. 2013. *Menciptakan Pembelajaran IPS Efektif dan Menyenangkan*. Jakarta: Multi Kreasi Satu delapan.
- Fahreza, F., & Husna 2017. *Pengaruh Strategi Pembelajaran terhadap hasil belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Paya Peunaga Kabupaten Aceh Barat*. Jurnal Bina Gogik, Volume 4(2): 37-48.
- Ngalim, Purwanto. 2011. *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Riyana. 2014. *Guru Sebagai Motivasi Perubahan*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Rohani. 2007. *Sistem Pendidikan Nasional*. Solo: Aneka Ilmu
- Sadiman, Arif. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sanjaya, W. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta. Kencana Prenada Media Group.
- Solihatin. E. 2011. *Cooperative Learning; Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sudradjat, Hari. 2009. *Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK)*. Bandung: CV Cipta Cekas Grafika.
- Slameto. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta. Kencana Prenada Media Group.
- Sugihartono. 2007. *Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sumaatmadja. 2009. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suwama. 2013. *Pengajaran Mikro*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, Dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Jakarta: Kencana.
- Uno, H.B. 2010. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara
- Usman U. Setiawati. L. 2009. *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosda Karya

- Wena, M. 2010. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Winkel. 2010. dalam “<http://www.articel.net/ips/hakkiranen.html>”. diakses tanggal 25 Februari 2017.
- Yasmin, M. 2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Surabaya: Citra Media.

ANALISA POLA PERILAKU KONTRAPRODUKTIF GURU DI SMA NEGERI SE-KOTA BEKASI

Purwani Puji Utami, Niken Vioreza, dan Weti Yunaika

STKIP Kusuma Negara

email: purwani_puji@stkipkusumanegara.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian adalah untuk menganalisa pola perilaku kontraproduktif guru SMA Negeri Se-Kota Bekasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian dilakukan pada sebelas SMA Negeri Kota Bekasi dengan menyebarkan kuesioner. Kuesioner didistribusikan kepada 83 guru untuk menilai sebagai sampel, yang dipilih melalui rumus Slovin. Responden dilakukan dengan cara *simple random sampling* dengan cara mengundi. Penelitian analisis ini menyimpulkan bahwa: (1) Terdapat pengaruh langsung negatif desain kerja terhadap perilaku kontraproduktif, (2) Terdapat pengaruh langsung negatif kepuasan kerja terhadap perilaku kontraproduktif, (3) Terdapat pengaruh langsung positif desain kerja terhadap kepuasan kerja. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menemukan solusi dalam menurunkan perilaku kontraproduktif guru, karena sesungguhnya apapun suatu sekolah, baik dalam segi perencanaan, desain, pengawasan, maupun sarana teknologi yang dimiliki, semua itu tak akan bisa berjalan apabila tidak ada faktor manusia yaitu guru sebagai penggerak. Kualitas guru merupakan modal dasar dalam masa pembangunan pendidikan Indonesia.

Kata Kunci : *Perilaku Kontraproduktif, Desain Kerja, Kepuasan Kerja*

Abstract

The objective of the research is to analyze the pattern of counterproductive behavior of the teachers of SMA Negeri Se-Kota Bekasi. This research uses quantitative approach. The research was conducted on eleven State Senior High School of Bekasi City by distributing questionnaires. Questionnaires were distributed to 83 teachers to assess as samples, selected by Slovin formula. Respondents were done by simple random sampling by drawing. The research of this analysis concluded that: (2) There is a direct negative effect of job satisfaction on counterproductive behavior, (3) There is positive influence of positive work design to job satisfaction. With this research is expected to find solution in decreasing teacher counterproductive behavior, because as perfected as any school, whether in terms of planning, design, supervision, and technological means owned, all that will not work if there is no human factor that is the teacher as a driver. Teacher quality is the basic capital in Indonesia's educational development.

Keywords: *Counterproductive Behavior, Work Design, Job Satisfaction*

PENDAHULUAN

Keterpurukan pendidikan di Indonesia bukanlah suatu rahasia lagi. sesuai dengan laporan *Human Development Index (HDI)* dari *United Nation Development Project (UNDP)* pada tahun 2012 mengatakan bahwa peringkat sumber

daya manusia (SDM) Indonesia berada pada urutan 121 dari 186 negara di dunia yang jauh ketinggalan peringkatnya di bawah negara lain.

Hal ini diakibatkan karena rendahnya daya saing sumber daya manusia Indonesia yang tidak lepas dari kurangnya

manajemen pendidikan di Indonesia dan juga karena terdapat perilaku kontraproduktif guru seperti malas mengajar, menunda-nunda pekerjaan dan lainnya.

Data Kementerian Pendidikan Nasional (Kemendiknas) melansir 500.000 guru absen mengajar tiap hari tanpa memberikan alasan jelas. Wakil Menteri Pendidikan Nasional (Wamendiknas) Fasli Jalal mengatakan, 500.000 guru itu sama dengan jumlah guru yang ada di Malaysia dan Thailand. Jumlah guru secara nasional mencapai 2,6 juta orang. Hal ini patut disayangkan. Jika guru absen, anak murid akan merugi selama satu hari tanpa ada transfer ilmu. Padahal antara keduanya bersinergi untuk mencerdaskan bangsa. Fasli mengatakan, tingkat ketidakhadiran guru merata di seluruh provinsi, baik kota besar maupun daerah.

Realita tersebut tidak hanya mengganggu proses pendidikan, tetapi juga ketidakhadiran ini dapat menyebabkan pemborosan karena guru bekerja bukan dengan sukarela, melainkan digaji per bulan. Apalagi kemajuan suatu bangsa sangat ditentukan oleh tingkat sumber daya manusianya, sedangkan kualitas sumber daya manusia sangat ditentukan oleh tingkat pendidikan masyarakatnya dengan tetap memperhatikan masalah perilaku kontraproduktif guru.

Selain variabel desain kerja, faktor lain yang juga sangat berpengaruh pada perilaku kontraproduktif, yaitu pemenuhan kepuasan kerja. Diperkirakan rendahnya kepuasan kerja guru juga dapat menghambat perkembangan pendidikan di Indonesia, melalui timbulnya berbagai gejala perilaku kontraproduktif guru seperti, “puluhan guru Kota Bekasi yang tergabung dalam Persatuan Guru Republik Indonesia (PGRI) memprotes kebijakan mutasi 417 kepala sekolah yang dilakukan pemerintah daerah setempat” (dalam Kantor Berita ANTARA).

Perilaku kontraproduktif guru mungkin bukan sebuah “harga mati” bagi sebagian sekolah, namun merupakan hal penting bagi keberlangsungan pendidikan di Indonesia dan suatu gejala yang perlahan tapi pasti dapat membuat rusaknya masa depan pendidikan bangsa kita.

Bagi dinas pendidikan Kota Bekasi, permasalahan perilaku kontraproduktif ini sangat penting. Desakan kemajuan pendidikan semakin dibutuhkan untuk menjadi isu hangat yang disikapi dengan bijak, begitupun perilaku kontraproduktif guru menjadi agenda penting yang harus secepatnya ditiadakan dalam pendidikan di Indonesia. Berdasarkan uraian di atas penulis berpendapat bahwa desain kerja dan kepuasan kerja ikut menentukan tinggi rendahnya perilaku kontraproduktif.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu dunia pendidikan dalam menemukan faktor penyebab timbulnya perilaku kontraproduktif, sehingga dapat menurunkan Perilaku Kontraproduktif Guru Di SMA Negeri Se-Kota Bekasi.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka ruang lingkup penelitian ini akan difokuskan pada Analisa Pola Perilaku Kontraproduktif Guru Di SMA Negeri Se-Kota Bekasi. Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran tentang perilaku kontraproduktif yang terjadi pada guru pegawai negeri sipil di Kota Bekasi dan cara mengurangi frekuensi perilaku kontraproduktif guru di SMA Negeri Se-Kota Bekasi.

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan input bagi dunia pendidikan, bagaimana melakukan desain kerja yang tepat dan menciptakan kepuasan kerja, agar dapat menurunkan perilaku kontraproduktif. Dengan demikian diharapkan terdapat kemajuan di sektor pendidikan dan sumber daya manusia semakin baik sehingga meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Perilaku Kontraproduktif

Asal mula istilah “apel buruk (*bad apple*)” digunakan untuk perilaku kontraproduktif, yaitu bila didalam keranjang buah terdapat sebuah apel buruk tercampur dengan buah-buahan lain, maka

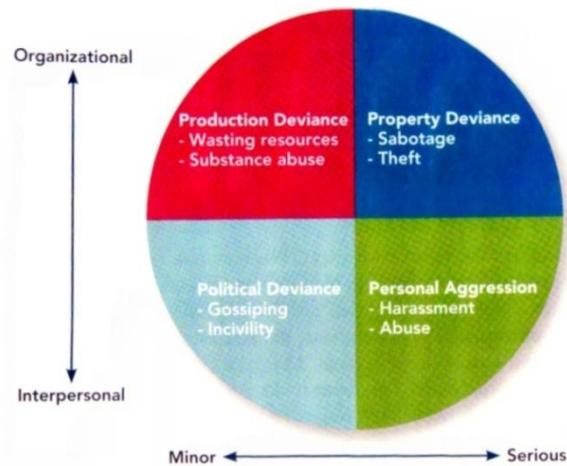
apel buruk tersebut akan memancarkan gas *ethylene* yang secara bertahap akan menyebar dan menyebabkan buah lainnya yang disimpan didekatnya merusak lebih cepat. Sehingga semua buah berkualitas baik menjadi buruk semua dan tidak ada harganya.

Analogi ini mudah dimengerti berkaitan dengan orang yang berperilaku kontraproduktif dapat mempengaruhi orang-orang di sekitar mereka. Sebab proses yang sama bisa pula terjadi di dalam sebuah organisasi. Ketika ada seseorang dalam organisasi memiliki perilaku tidak baik, maka lambat laun akan menyebar dan akhirnya menghancurkan organisasi itu secara keseluruhan.

Robbins dan Judge (2013:589) lebih membahas mengenai perilaku kontraproduktif sebagai berikut: “*Counterproductivity. Actions that actively damage the organization. These behaviors include stealing, damaging company property, behaving aggressively toward co-workers, and avoidable absences*”. Perilaku kontraproduktif adalah tindakan yang aktif merusak organisasi, termasuk mencuri, merusak properti, berperilaku agresif terhadap rekan kerja, dan membolos.

Colquitt, et al., membagi jenis-jenis perilaku kontraproduktif dalam empat kategori, yang dijelaskan oleh gambar berikut ini:

Gambar 1.1. *Types of Counterproductive Behaviors.*



Sumber : Colquitt, et.al (2013:42)

Penjelasan dari gambar diatas, Colquitt, *et al.*, mengungkap dua sumber utama penyebab perilaku kerja kotraproduktif. Pertama, bersifat *Interpersonal* yang muncul akibat tidak adanya pengelolaan hubungan yang baik antar pegawai di tempat kerja. Kedua, yang bersifat *Organizational*, yakni struktur organisasi yang ada memang berpotensi melahirkan pegawai berkarakter buruk dan kemudian bisa merusak organisasi sedikit demi sedikit.

Dapat disintesis bahwa perilaku kontraproduktif adalah perilaku pegawai yang secara sengaja memiliki efek negatif terhadap pencapaian tujuan organisasi. Adapun indikator dari perilaku kontraproduktif dapat dilihat pada: a) perilaku yang menghambat tujuan organisasi; b) perilaku yang merugikan organisasi.

Desain Kerja

Saat ini banyak penelitian dilakukan untuk mendapatkan cara menurunkan perilaku kontraproduktif. Desain kerja merupakan salah satu faktor yang memberikan pengaruh terhadap perilaku kerja individu. Desain kerja yang tidak tepat dapat memberikan kesempatan bagi pegawai untuk berperilaku kontraproduktif, seperti: mencuri, menunda pekerjaan, membolos dan lain sebagainya. Menurut Woods, *et al.* (2013:167), “*job design is the planning and specification of job tasks and the work setting in which they are to be accomplished*”. Desain kerja adalah perencanaan dan spesifikasi dari tugas pekerjaan serta pengaturan kerja agar dapat diselesaikan. George dan Jones (2008:211) mengartikan, “*job design is the process of linking specific tasks to specific jobs and*

deciding what techniques, equipment, and procedures should be used to perform those tasks". Desain kerja adalah proses menghubungkan tugas spesifik untuk pekerjaan tertentu dan memutuskan apa saja teknik, peralatan, dan prosedur yang harus digunakan untuk melaksanakan tugas tersebut.

Dapat disintesis bahwa desain kerja adalah metode yang digunakan manajemen untuk mengembangkan isi dari pekerjaan, termasuk semua tugas yang relevan, serta proses pekerjaan yang dibangun dan direvisi. Adapun indikator desain kerja adalah: a) spesifikasi tugas pekerjaan; b) pengaturan kerja; c) pencapaian tugas.

Kepuasan Kerja

Pembahasan mengenai kepuasan kerja fokus utamanya pada sikap pegawai terhadap organisasi secara menyeluruh. Colquitt, *et al.* (2013: 96) mengartikan, "*job satisfaction is a pleasurable emotional state resulting from the appraisal of one's job or job experience*". Kepuasan kerja adalah keadaan emosional yang menyenangkan yang dihasilkan dari penilaian pekerjaan atau pengalaman kerja.

Sedangkan Stephen P. Robbins and Timothy A. Judge (2013: 114) mendefinisikan, "*job satisfaction a positive feeling about a job resulting from an*

evaluation of its characteristics is clearly broad". Kepuasan kerja merupakan perasaan positif tentang pekerjaan yang dihasilkan dari evaluasi karakteristiknya secara luas. Seseorang yang mempunyai kepuasan yang tinggi akan melakukan tindakan positif terhadap pekerjaan, sebaliknya orang yang tidak puas akan menunjukkan tindakan negatif. Konsekuensinya adalah orang yang puas akan bersikap positif, misalnya rajin bekerja, sungguh-sungguh, dan mempunyai semangat kerja, sementara orang yang tidak puas akan berperilaku negatif, misalnya jarang masuk kerja, melalaikan tugas, dan malas.

Kepuasan kerja adalah ungkapan perasaan seseorang tentang kesejahteraan untuk melakukan pekerjaan, bahwa kepuasan kerja adalah sikap seseorang terhadap pekerjaan mereka. Sikap itu berasal dari persepsi mereka tentang pekerjaan, persepsi adalah proses kognitif (pemberian arti) yang digunakan oleh seseorang untuk menafsirkan dan memahami cara pandang individu dalam melihat hal yang sama dengan cara yang berbeda-beda. Kepuasan kerja adalah hasil dari persepsi pegawai mengenai seberapa baik pekerjaan mereka memberikan hal yang dinilai penting.

Berdasarkan beberapa uraian di atas, maka sintesis kepuasan kerja adalah pernyataan perasaan senang sampai tidak

senang karyawan terhadap berbagai aspek pekerjaan yang menjadi tanggung jawabnya, dengan indikator kepuasan kerja dalam penelitian ini adalah: a) rasa nyaman; b) keyakinan terhadap pekerjaan; c) sikap positif.

PENELITIAN YANG RELEVAN

Adapun tinjauan studi ini akan menguraikan tentang hasil penelitian lainnya yang pernah dilakukan dan mempunyai kaitan dengan topik penelitian yang penulis lakukan, adapun penelitian terkait yaitu : Christopher M. Berry, Nichelle C. Carpenter, and Clare L. Barratt (Texas A&M University) membuat jurnal yang dipublikasikan Journal of Applied Psychology 2012, Vol. 97, No. 3, 613–636 © 2011 American Psychological Association 0021-9010/12/\$12.00 DOI: 10.1037/a0026739. *“Do Other-Reports of Counterproductive Work Behavior Provide an Incremental Contribution Over Self-Reports? A Meta-Analytic Comparison”*. Dijelaskan bahwa perilaku kontraproduktif dapat menyebabkan penurunan kepuasan kerja dan peningkatan stres dan niat untuk berhenti.

METODE

Penelitian ini dilakukan di Kota Bekasi yaitu pada Guru Sekolah Menengah Atas Negeri. Metode yang digunakan dalam

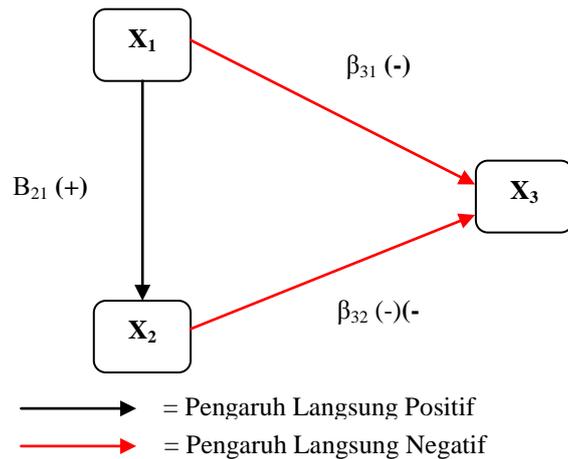
penelitian ini adalah metode survei dengan pendekatan analisis jalur (*path analysis*). Ada tiga variabel yang diteliti : (1) Desain Kerja (X_1), (2) Kepuasan kerja (X_2), dan (3) Perilaku Kontraproduktif (X_3).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk kuesioner dengan skala *Likert*. Bentuk pernyataan dalam kuesioner terdiri dua macam yaitu pernyataan yang bersifat positif dan yang bersifat negatif. Data diperoleh dan dikembangkan melalui indikator dari masing-masing variabel. Sebelum digunakan dalam penilaian, instrumen tersebut diujicobakan tingkat validitas (keabsahan) dan reliabilitasnya (kehandalan). Butir-butir instrumen yang valid dapat terus digunakan untuk alat pengukuran dalam penilaian, sedangkan butir instrumen yang tidak valid dibuang dan tidak digunakan dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan tiga jenis instrumen yaitu: instrumen desain kerja, instrumen kepuasan kerja, dan instrumen perilaku kontraproduktif. Pengembangan instrumen ditempuh melalui tahapan-tahapan yaitu: (1) menyusun indikator variabel penelitian, (2) menyusun kisi-kisi instrumen, (3) melakukan uji coba instrumen dan (4) melakukan pengujian validitas dan reliabilitas instrumen.

Populasi target penelitian ini adalah guru Sekolah Menengah Atas Negeri Se-Kota Bekasi sebanyak 104 orang guru yang

mendapatkan tugas tambahan tersebar pada 11 (sebelas) Sekolah Menengah Atas Negeri Se-Kota Bekasi. Sampel penelitian sebanyak 83 orang guru dari populasi yakni sebanyak 104 orang dengan cara dilihat pada daftar penentuan jumlah sampel yang dikembangkan oleh *Slovin*. Metode

pengambilannya ditentukan dengan menggunakan teknik “*simple random sampling*”. Desain penelitian yang digunakan adalah Metode Analisis Jalur, dengan menganalisis pengaruh satu variabel terhadap variabel lainnya. Pola rancangan Analisis Jalur sebagai berikut:



Gambar: 1.2.Desain Penelitian

Keterangan:

- X₁ = Desain Kerja
- X₂ = Kepuasan Kerja
- X₃ = Perilaku Kontraproduktif

HASIL PENELITIAN

Pengujian Hipotesis 1: Pengaruh Langsung Negatif Desain Kerja Terhadap Perilaku Kontraproduktif

Untuk menguji bahwa Desain Kerja (X₁) berpengaruh langsung negatif terhadap Perilaku Kontraproduktif (X₃), hipotesis yang diuji adalah sebagai berikut:

$$H_0 : \beta_{31} \geq 0$$

$$H_1 : \beta_{31} < 0$$

Ho ditolak, jika $t_{hitung} < t_{tabel}$.

Keterangan:

H₀ = Hipotesis Nol

H₁ = Hipotesis Penelitian

B₃₁ = Koefisien pengaruh langsung X₁ terhadap X₃

Dari hasil perhitungan analisis jalur, pengaruh langsung desain kerja terhadap perilaku kontraproduktif, nilai koefisien jalur sebesar -0,428 dimana nilai koefisien t_{hitung} sebesar -4,077. Nilai Koefisien t_{tabel} untuk $\alpha = 0,01$ sebesar 2,64. Oleh karena nilai koefisien t_{hitung} lebih kecil dari pada nilai t_{tabel} maka dengan demikian Ho ditolak dan Hi diterima yaitu bahwa

desain kerja berpengaruh secara langsung negatif terhadap perilaku kontraproduktif dapat diterima.

Hasil analisis hipotesis pertama memberikan temuan bahwa desain kerja berpengaruh secara langsung negatif terhadap perilaku kontraproduktif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa perilaku kontraproduktif dipengaruhi secara langsung negatif oleh desain kerja.

Pengujian Hipotesis 2: Pengaruh Langsung Negatif Kepuasan Kerja Terhadap Perilaku Kontraproduktif.

Untuk menguji bahwa Kepuasan Kerja (X_2) berpengaruh langsung positif terhadap Perilaku Kontraproduktif (X_3), hipotesis yang diuji adalah sebagai berikut:

$$H_0 : \beta_{32} \geq 0$$

$$H_1 : \beta_{32} < 0$$

H_0 ditolak, jika $t_{hitung} < t_{tabel}$.

Keterangan:

H_0 = Hipotesis Nol

H_1 = Hipotesis Penelitian

B_{32} = Koefisien pengaruh langsung X_2 terhadap X_3

Dari hasil perhitungan analisis jalur, pengaruh langsung kepuasan kerja terhadap perilaku kontraproduktif, nilai koefisien jalur sebesar -0,241 dan nilai koefisien t_{hitung} sebesar -2,298 sedangkan nilai koefisien t_{tabel} untuk $\alpha = 0,01$ sebesar 2,64.

Oleh karena nilai koefisien t_{hitung} lebih kecil dari pada nilai koefisien t_{tabel} maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, dengan demikian kepuasan kerja berpengaruh secara langsung negatif terhadap perilaku kontraproduktif dapat diterima.

Hasil analisis hipotesis kedua menghasilkan temuan bahwa kepuasan kerja berpengaruh secara langsung negatif terhadap perilaku kontraproduktif. Berdasarkan hasil temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa perilaku kontraproduktif dipengaruhi secara langsung negatif oleh kepuasan kerja.

Pengujian Hipotesis 3: Pengaruh Langsung Positif Desain Kerja Terhadap Kepuasan Kerja.

Untuk menguji bahwa Desain Kerja (X_1) berpengaruh langsung positif terhadap Kepuasan kerja (X_2), hipotesis yang diuji adalah sebagai berikut:

$$H_0 : \beta_{21} \leq 0$$

$$H_1 : \beta_{21} > 0$$

H_0 ditolak, jika $t_{hitung} > t_{tabel}$.

Keterangan:

H_0 = Hipotesis Nol

H_1 = Hipotesis Penelitian

B_{43} = Koefisien pengaruh langsung X_1 terhadap X_2

Dari hasil perhitungan analisis jalur, pengaruh langsung desain kerja terhadap

kepuasan kerja, nilai koefisien jalur sebesar 0,507 dimana nilai koefisien t_{hitung} sebesar 4,832. Nilai Koefisien t_{tabel} untuk $\alpha = 0,01$ sebesar 2,64. Oleh karena nilai koefisien t_{hitung} lebih besar dari pada nilai t_{tabel} maka dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima yaitu bahwa desain kerja berpengaruh secara langsung positif terhadap kepuasan kerja dapat diterima.

Hasil analisis hipotesis pertama memberikan temuan bahwa desain kerja berpengaruh secara langsung positif terhadap kepuasan kerja. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kepuasan kerja dipengaruhi secara langsung positif oleh desain kerja. Dari hasil analisis dan proses perhitungan yang dilakukan, dapat dirangkum sebagai berikut:

Tabel 1.1 Pengaruh Langsung Antar Variabel

Pengaruh Langsung	Koefisien Jalur	t_{hitung}	t_{tabel}	
			0,05	0,01
X_1 terhadap X_3	-0,428	-4,077 **	1,99	2,64
X_2 terhadap X_3	-0,241	- 2,298**	1,99	2,64
X_1 terhadap X_2	0,507	4,832**	1,99	2,64

Ket: ** signifikan
** sangat signifikan

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Temuan penelitian sesuai dengan teori yang telah dikemukakan oleh peneliti terdahulu, yaitu:

1. **Mohammad Esmael Ansari** (Associate Professor, Department of Management, University of Isfahan, Isfahan, Iran), Shokoofeh Maleki V & Shirin Mazraeh (M.A. of Management, Department of Management, University

of Isfahan, Isfahan, Iran), Hojjat Arab-Khazaeli (M.A. of Management, Iranian Gas Transmission Company, Tehran, Iran) membuat jurnal yang dipublikasikan J. Basic. Appl. Sci. Res., 3(4)78-86, 2013 © 2013, TextRoad Publication. ISSN 2090-4304, Journal of Basic and Applied, Scientific Research: "Individual, Job, and Organizational Predictors of Counterproductive Work

Behavior". Ditemukan hasil seperti berikut ini: *The purpose of this study was to investigate the effect of personality (conscientiousness, trait anger), job (skill variety, feedback) and organizational (distributive justice, organizational constraints) factors on counterproductive work behaviors (CWB). A random sample of 185 employees (men and women) of Second Gas Transmission Operational Area in Iran completed the following research questionnaire. Findings indicated that validity and reliability of the questionnaire were acceptable. The research model estimated with structural equation modeling. Results of estimate indicated that there were significant negative relationships between skill variety and perceived distributive justice with total counterproductive behavior and its dimensions. In addition there are significant positive relationships between perceived organizational constraints with total counterproductive behavior and its dimensions. Also it was shown that there were significant relationships between conscientiousness with two dimensions of CWB (sabotage and drugs). Furthermore it was indicated that perceived organizational constraints has the strongest effect on CWB.* Dijelaskan bahwa model karakteristik kerja dalam desain kerja

termasuk *skill variety (using different skills and talents and performing a variety of activities), task identity (completion of a whole piece of work), task significance (the impact of the job on others), autonomy (the freedom, independence, and discretion allowed to the employee), and feedback (information from the work activities about the effectiveness of performance)* memiliki pengaruh negatif dengan perilaku kontraproduktif.

2. **Christopher M. Berry, Nichelle C. Carpenter, and Clare L. Barratt (Texas A&M University)** membuat jurnal yang dipublikasikan *Journal of Applied Psychology* 2012, Vol. 97, No. 3, 613–636 © 2011 American Psychological Association 0021-9010/12/\$12.00 DOI: 10.1037/a0026739. "*Do Other-Reports of Counterproductive Work Behavior Provide an Incremental Contribution Over Self-Reports? A Meta-Analytic Comparison*". Ditemukan hasil sebagai berikut: *Counterproductive work behaviors (CWBs) refer to voluntary employee behaviors that are viewed by the organization as contrary to its legitimate interests, violate significant organizational norms, and threaten the well-being of the organization or its members (e.g., theft, withholding effort, interpersonal aggression, poor*

attendance; Bennett & Robinson, 2000; Sackett & DeVore, 2002). Studies have estimated that CWBs not only cost organizations billions of dollars annually (Camara & Schneider, 1994; Murphy, 1993; Vardi & Weitz, 2004), but they have negative consequences for employees as well. For instance, being the target of CWB can lead to decreased job satisfaction and increased stress and intentions to quit, among other things (Budd, Arvey, & Lawless, 1996; Glomb, 2002). As a result, a great deal of research has been devoted to the measurement and prediction of CWBs (Berry, Ones, & Sackett, 2007). Dijelaskan bahwa perilaku kontraproduktif dapat menyebabkan penurunan kepuasan kerja dan peningkatan stres dan niat untuk berhenti.

3. **Menurut penelitian Schultz & Schultz**, yang tertulis di dalam bukunya yang berjudul "*Psychology And Work Today*": *Negative employee behavior can interfere with production and lead to faulty products, poor service, destructive rumors, theft, and sabotage equipment. Employees may view these behaviors as a way of striking back at an organization because of real or imagined grievances. Studies have shown a positive relationship between job dissatisfaction and*

counterproductive behavior for workers over the age of 30. This does not mean that older workers engage in more negative behaviors than do younger workers; the frequency of negative behaviors is higher for employees under 30. What the research indicates is that only in older workers has counterproductive behavior been related to job dissatisfaction. Dari penelitian Schultz & Schultz, terdapat pengaruh negatif antara kepuasan kerja dengan perilaku kontraproduktif.

4. **Afsheen Fatima, Qureshi Muhammad Atif, Adeel Saqib, and Ali Haider** menulis jurnal yang disahkan oleh *International Journal of Innovation, Management and Technology*, Vol. 3, No. 6, December 2012. "*A Path Model Examining the Relations among Organizational Injustice, Counterproductive Work Behavior and Job Satisfaction*", dengan hasil: *The aim of the present study was twofold; to examine the impact of organizational injustice on job satisfaction and, to find the impact of job satisfaction on counterproductive work behaviors. A sample of 297 managers from the banking industry of Pakistan was purposively selected. To examine the hypotheses of this empirical study, data were analyzed through structural equation modeling technique using*

AMOS software. The results reveal significant and negative impact of organizational injustice on job satisfaction. The results further reveal significant negative association between job satisfaction and counterproductive work behaviors. Implications of these findings are discussed, and suggestions are made for the future research. Dijelaskan bahwa kepuasan kerja memiliki pengaruh signifikan dan negatif terhadap perilaku kontraproduktif.

5. **Patricia W. Stone, et-al, dari Columbia University School of Nursing**, melakukan penelitian yang berjudul '*Organizational Climate of Staff Working Condition and Safety: An Integrated Model (Advances in Patient Safety, Vol. 2, 2005)*'. **Objectives:** This project sought to compare measures of organizational climate in on going patient safety studies, identify similarities and setting-specific dimensions, develop a model of climate domains that are hypothesized to affect outcomes across settings, and test aspects of the model. **Methods:** Investigators who had surveyed health care workers' perceptions of organizational climate in six studies funded by the Agency for Healthcare Research and Quality (AHRQ) were invited to participate. Survey items from

each study were classified using four climate domains found in a prior literature review. The authors discussed subconstructs, proposed additional constructs, developed an integrative model, and independently tested selected aspects of the model. **Results:** The investigators who participated had studied acute care, home health care, long-term care, and multiple settings; two investigators had studied primary care. More than 80,000 workers were surveyed. The model's core climate domains included leadership (e.g., values) and organizational structural characteristics (e.g., communication processes and information technology), the impact of which was mediated by four process variables: supervision, group behavior (e.g., collaboration), quality emphasis (e.g., patient centeredness) and work design (e.g., staffing). These factors affect health care worker outcomes (e.g., satisfaction and intention to leave) and patient outcomes. Overall, the full model explained 24 to 65 percent of the variance in employee satisfaction, but was not as effective at predicting intention to leave. **Conclusions:** While some of these domains appeared in prior models, new domains quality emphasis, new subconstructs, information technology, and patient centeredness are

emerging. Our model invites dialogue among researchers and informs agenda-setting for future research into organizational climate and the safety of patients and health care employees. This integrative model will facilitate cross-study quantification of associations among variables in these important domains. Penelitian ini menguji tentang model integratif iklim organisasi. Studi dilakukan sebanyak enam kali yang melibatkan lebih dari 80.000 petugas kesehatan rumah sakit. Salah satu kesimpulan penelitian tersebut adalah bahwa desain kerja berkontribusi sebanyak 24-65 persen terhadap kepuasan kerja petugas kesehatan.

6. **Prof. Yunki Kim, Ph.D.**, melakukan penelitian tentang prediktor kepuasan kerja karyawan di Korea dengan menggunakan *job characteristic model* yang dipublikasikan pada International Federation of Surveyors (FIG), Seoul, Korea 11 May 2001. “*The Determinants Of Public Officials’ Job Satisfaction – The Case Of Korean Public Officials In The Cadastral Administration*”. *Result : A test of the full model produced an R-square of 0.59 for satisfaction with job, indicating that over 59% of the variance in satisfaction with job was accounted for by the nine variables in the model (Table 1). Eight of the nine hypothesized relations between independent variables*

and satisfaction with job were supported. The only one variable that did not conform to hypothesized relations was the level of education. All standardized parameter estimates for the full model are presented in Table 1. In the order of their magnitude, skill variety was the best predictor of public officials’ job satisfaction (b = 0.61). This suggests that performing a variety of tasks is significantly correlated with public officials’ job satisfaction. The age of a worker was the second significant predictor of job satisfaction (b = 0.25). However, this variable did not show the expected negative relation with job satisfaction. The job assignment is the third significant predictor of public officials job satisfaction (b = 0.24). This indicates that public officials in cadastral jobs in the survey reported higher levels of job satisfaction than their counterparts in non-cadastral jobs. Task significance is the fourth important predictor of satisfaction with work (b = 0.20). This result shows that there is statistically significant relationship between the degree of task significance and the level of job satisfaction public officials get from their work. Autonomy is the fifth significant predictor of job satisfaction (b=0.19). As expected, autonomy has a significant positive effect on public

officials job satisfaction. This means that the higher the degree to which the job provides substantial freedom, independence and discretion of the worker in scheduling the work and determining the procedures to be used in carrying out, the higher the level of the worker's job satisfaction he or she gets from job. As expected, task identity, sex and feedback have significant positive impacts on the level of public officials job satisfaction. Berdasarkan tes menghasilkan R-square sebesar 0,59 untuk tingkat kepuasan kerja, menunjukkan bahwa lebih dari 59% dari varians dalam kepuasan dengan pekerjaan dipertanggungjawabkan oleh sembilan variabel dalam model (Tabel 1). Semua estimasi parameter standar untuk model penuh disajikan pada Tabel 1. Dalam urutan besarnya, berbagai keterampilan adalah prediktor terbaik dari kepuasan kerja ($b = 0,61$). Hal ini menunjukkan bahwa melakukan berbagai tugas secara signifikan berkorelasi dengan kepuasan kerja. Tugas pekerjaan adalah prediktor signifikan ketiga kepuasan kerja ($b = 0,24$). Tugas penting adalah prediktor penting keempat kepuasan kerja ($b = 0,20$). Hasil ini menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan secara statistik antara tingkat signifikansi tugas dan

tingkat kepuasan kerja dari pekerjaan mereka.

7. Otonomi adalah prediktor signifikan kelima kepuasan kerja ($b = 0,19$). Seperti yang diharapkan, otonomi memiliki efek positif yang signifikan terhadap kepuasan kerja. Ini berarti bahwa semakin tinggi derajat pekerjaan memberikan kebebasan substansial, kemandirian dan kebijaksanaan pekerja dalam penjadwalan pekerjaan dan menentukan prosedur yang akan digunakan dalam melaksanakan, semakin tinggi tingkat kepuasan kerja. Seperti yang diharapkan, identitas tugas, dan umpan balik memiliki dampak positif yang signifikan pada tingkat kepuasan kerja.
8. Hasil penelitian menyimpulkan: bahwa inti dari karakteristik kerja yang merupakan bagian dari desain kerja, seperti: (1) Keragaman ketrampilan (*skill variety*), identitas tugas (*task identity*), signifikansi tugas (*task significance*), otonomi (*autonomy*) dan umpan balik (*feed back*) merupakan faktor-faktor penentu kepuasan kerja para karyawan; (2) *Variasi keterampilan* merupakan prediktor utama atau memiliki pengaruh yang kuat terhadap kepuasan kerja karyawan. Sangat jelas sekali terlihat bahwa dalam penelitian Yunki Kim di peroleh hasil bahwa pemenuhan terhadap desain kerja yang baik akan

meningkatkan kepuasan kerja karyawan, bahkan desain kerja dapat dijadikan sebagai dimensi dalam penentu kepuasan kerja karyawan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil data penelitian dan hasil analisis data penelitian yang telah dibahas pada bab sebelumnya, dengan semua persyaratan analisis data yang meliputi uji linieritas serta keberartian regresi telah dipenuhi, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat pengaruh langsung negatif desain kerja terhadap perilaku kontraproduktif. Penurunan perilaku kontraproduktif guru dilakukan dengan ketepatan desain kerja yang diberikan oleh kepala sekolah.
2. Terdapat pengaruh langsung negatif kepuasan kerja terhadap perilaku kontraproduktif. Penurunan perilaku kontraproduktif guru dilakukan dengan peningkatan kepuasan kerja guru.
3. Terdapat pengaruh langsung positif desain kerja terhadap kepuasan kerja. Peningkatan kepuasan kerja guru dilakukan dengan ketepatan desain kerja yang diberikan oleh kepala sekolah.

IMPLIKASI

Bertolak dari hasil temuan diatas, maka implikasi hasil dari penelitian akan

diarahkan kepada upaya penurunan perilaku kontraproduktif melalui variabel desain kerja dan kepuasan kerja. Adapun rincian implikasinya sebagai berikut:

Upaya penurunan perilaku kontraproduktif melalui ketepatan desain kerja

Perilaku kontraproduktif guru dapat menurun jika didukung oleh ketepatan desain kerja tugas tambahan yang diberikan kepala sekolah kepada guru dengan :

1. Kepala sekolah perlu memberikan spesifikasi tugas pekerjaan kepada guru secara jelas.
2. Kepala sekolah perlu melakukan pembagian tugas yang disesuaikan dengan keahlian guru.
3. Kepala sekolah perlu membantu guru dalam menyelesaikan tugas tepat waktu.
4. Kepala sekolah perlu memberikan tugas tambahan yang tingkat ketercapaiannya sudah diperhitungkan dengan matang.
5. Kepala sekolah hendaknya perlu melibatkan guru dalam menyusun rencana dan prosedur kerja, serta membangun kerjasama dengan para guru untuk mencapai tujuan organisasi yang diharapkan.

Jadi, untuk penurunan perilaku kontraproduktif diperlukan ketepatan dalam melakukan desain kerja.

Upaya penurunan perilaku kontraproduktif melalui peningkatan kepuasan kerja

Kepuasan kerja merupakan salah satu unsur yang penting dalam upaya menurunkan perilaku kontraproduktif guru, seperti:

1. Kepala sekolah perlu memberikan rasa nyaman kepada guru dengan demikian kepuasan kerja guru dapat tercermin dari perilaku guru yang memiliki keyakinan terhadap pekerjaan dan bersikap positif terhadap pekerjaan.
2. Kepala sekolah perlu senantiasa menciptakan hubungan yang harmonis dengan guru, sehingga bila ada kendala guru dalam pencapaian tugas dapat dibantu dengan cepat dan tidak merugikan sekolah.
3. Kepala sekolah perlu memenuhi hal-hal yang menjadi kebutuhan dan hak guru, sehingga guru merasa senang dalam menjalankan tugasnya.
4. Kepala sekolah perlu memberi keleluasaan kepada para guru untuk berinovasi dalam menjalankan tugas tambahannya sehingga guru dapat berkarir secara maksimal, tanpa melupakan tugas pokoknya sebagai seorang guru.

Jadi, untuk penurunan perilaku kontraproduktif dapat dilakukan melalui peningkatan kepuasan kerja.

SARAN

Beberapa saran dalam upaya penurunan perilaku kontraproduktif guru, sebagai berikut:

Faktor desain kerja yang diciptakan oleh kepala sekolah diharapkan agar mendapatkan perhatian yang lebih baik lagi dalam menurunkan perilaku kontraproduktif guru, seperti: menempatkan guru pada pekerjaan tambahan yang sesuai dengan minat dan keahlian mereka. Tentu saja, ini diasumsikan bahwa kepala sekolah harus mengetahui minat, sikap terhadap kerja, bakat, ketrampilan dan keahlian guru melalui berbagai data sebagai dasar. Desain kerja selayaknya dibuat dengan tepat agar tidak memberikan kesempatan timbulnya perilaku kontraproduktif guru.

Kepala sekolah seharusnya membuat desain kerja yang menarik dan menyenangkan, seperti: memberikan peluang kepada guru untuk menyelesaikan pekerjaan tambahan menggunakan keterampilan dan kemampuan guru dengan tanggung jawab lebih, menawarkan keberagaman tugas, membentuk lebih banyak variasi, arti, identitas, otonomi, kebebasan dan umpan balik tentang bagaimana kinerja guru. Karakteristik-karakteristik tersebut membuat pekerjaan secara mental menantang, sehingga menghilangkan kebosanan dan meningkatkan kepuasan kerja.

Diciptakan hubungan yang harmonis antara kepala sekolah dan guru, seperti: kepala sekolah mampu memahami guru dan bersikap ramah, memberikan pujian untuk kinerja yang bagus, mendengar pendapat guru, dan menunjukkan ketertarikan pribadi kepada guru. Jadi, bila ada kendala guru dalam pencapaian tugas dapat dibantu dengan cepat dan tidak merugikan sekolah.

Kepala sekolah harus berusaha membuat lingkungan kerja yang nyaman, seperti: menciptakan situasi dan lingkungan kerja dengan kondisi fisik yang tidak berbahaya, berada dalam fasilitas bersih, relatif modern, dengan peralatan dan perlengkapan yang memadai, pengaturan waktu kerja yang baik, pengaturan keadaan ruangan, suhu udara, penerangan, pertukaran udara. Melalui jaminan keamanan kerja dan lingkungan kerja yang baik, maka dapat menciptakan peningkatan kepuasan kerja guru di sekolah.

Berkaitan dengan kepuasan kerja para guru dalam menjalankan tugas tambahan, hal ini tidak hanya karena tunjangan yang diberikan kepadanya melainkan tanggung jawab moral dan profesional kepada sekolah, oleh sebab itu sebaiknya kepala sekolah harus senantiasa memperhatikan apa saja yang menjadi kebutuhan dan hak-hak dasar para guru agar dapat melaksanakan tugasnya dengan baik, seperti: adanya jaminan serta kesejahteraan guru, yang meliputi sistem jaminan sosial,

tunjangan, fasilitas, kebijakan promosi yang adil (tidak bermakna ganda dan sesuai dengan harapan guru). Promosi memberikan peluang untuk pertumbuhan pribadi, peningkatan tanggung jawab, dan kenaikan status sosial. Jika guru menganggap keputusan-keputusan promosi di sekolah berlaku secara terbuka dan adil, maka mereka berpeluang meraih kepuasan dalam pekerjaan mereka.

Guru hendaknya selalu mengembangkan kompetensi dan wawasan, seperti: mengikuti penataran, diklat, seminar, lokakarya, simposium, *Training Of Trainer* (TOT), Diklat Sertifikasi, Pendidikan dan Latihan Profesi Guru (PLPG), latihan pengembangan berpikir *inovatif*, latihan mencurahkan gagasan lewat penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI), mengikuti berita aktual dari media pemberitaan, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), dan sebagainya. Melalui berbagai pengalaman dan pelatihan, maka guru tidak lagi mengalami kesulitan menyesuaikan diri dengan desain kerja yang dibuat oleh kepala sekolah.

Guru sebaiknya menjalin hubungan yang baik dengan kepala sekolah dan rekan sesama guru terutama yang berkaitan dalam menyelesaikan tugas tambahan, seperti: kerjasama dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi, pemberian penghargaan dan dorongan terhadap setiap

upaya yang bersifat positif, perbedaan status yang tidak terlalu tajam di antara kepala sekolah dengan guru, sehingga memungkinkan terjalin hubungan yang manusiawidhan semua tugas dapat selesai tepat waktu dan sesuai dengan kebutuhan

sekolah. Sangat dibutuhkan untuk mencari variabel lainnya yang menjadi penyebab timbulnya perilaku kontraproduktif, sehingga dapat mencegah kerugian organisasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Colquitt, Lepine, dan Wesson. *Organizational Behavior: Improving Performance and Commitment in the Workplace Third Edition*. New York: McGraw-Hill, 2013
- George, Jennifer. M., Jones, Gareth. R. *Understanding and Managing Organizational Behavior*. New Jersey: Pearson, 2008.
- Harian Seputar Indonesia. *Kemendiknas Lansir 500.000 Guru Malas*. <http://www.seputar-indonesia.com/ediscetak/content/view/342924/>
- Journal of Applied Psychology*. Do Other-Reports of Counterproductive Work Behavior Provide an Incremental Contribution Over Self-Reports? A Meta-Analytic Comparison. <http://people.tamu.edu/~w-arthur/2010-2012/Berry%20Carpenter%20Barratt%20%282012%29.pdf>
- KGA. <http://www.kgreer.com/featurepdf/Counterproductive%20Behavior.pdf>
- Prasetyo, Bambang., Jannah, Lina Miftakhul. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011.
- Robbins, Stephen P., Judge, Timothy. A. *Organizational Behavior Fifteenth Edition*. USA: Pearson Education, 2013.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2009.
- UNDP. *Human Development Report*. <http://hdr.undp.org/en/statistics/>
- Wood, Jack., et.al. *Organizational Behaviour Core Concepts And Applications Third Australian Edition*. Australia: John Willy Sons, 2013.
- Journal of Basic and Applied*, "Individual, Job, and Organizational Predictors of Counterproductive Work Behavior", Online: <http://www.textroad.com/pdf/JBASR/J.%20Basic.%20Appl.%20Sci.%20Res.,%203%284%2978-86,%202013.pdf> .
- Journal of Applied Psychology*, "Do Other-Reports of Counterproductive Work Behavior Provide an Incremental Contribution Over Self-Reports? A Meta-Analytic Comparison", Online: <http://people.tamu.edu/~w-arthur/2010-2012/Berry%20Carpenter%20Barratt%20%282012%29.pdf> .

Duane P. Schults and Sydney Ellen Schults, *Psychology And Work Today*. New Jersey: Pearson Education, 2006.

International Journal of Innovation, “A Path Model Examining the Relations among Organizational Injustice, Counterproductive Work Behavior and Job Satisfaction”,
Online: <http://ijimt.org/papers/322-CM310.pdf> .

Columbia University School of Nursing, “Organizational Climate of Staff Working Condition and Safety: An Integrated Model”, Online: <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK20497/> .

Journal FIG, “The Determinants Of Public Officials’ Job Satisfaction – The Case Of Korean Public Officials In The Cadastral Administration”, Online : <http://www.fig.net/pub/proceedings/korea/full-papers/session12/kim.htm> .

Kantor Berita Indonesia ANTARA, “PGRI Bekasi Protes Mutasi 417 Kepala Sekolah”, Online; <http://id.berita.yahoo.com/pgri-bekasi-protes-mutasi-417-kepala-sekolah-103919030.html>(diakses 19 Juli 2013).

PENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA MELALUI PENDEKATAN MATEMATIKA REALISTIK (PMR) PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Dyah Anungrat Herzamzam

STKIP Kusuma Negara

email: dyah@stkipkusumanegara.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar matematika menggunakan pendekatan matematika realistik pada siswa kelas V SDN Pondok Jaya 3 Tangerang Selatan. Jenis Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) secara kolaboratif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan matematika realistik dapat meningkatkan minat belajar matematika pada siswa kelas V SDN Pondok Jaya 3 Tangerang Selatan. Peningkatan minat telah memenuhi kriteria ditunjukkan dengan Skor angket minat belajar siswa mengalami peningkatan dari sebelum tindakan sebesar 49% dengan kategori rendah, siklus I sebesar 58% dengan kategori sedang dan pada siklus II sebesar 85% dengan kategori tinggi

Kata Kunci: Pendekatan Matematika Realistik, Minat

Abstract

This study aims to increase interest in learning mathematics using a realistic mathematics approach on grade V SDN Pondok Jaya 3 Tangerang Selatan. This type of research is a collaborative classroom action research. The results showed that the realistic mathematical approach can increase interest in learning mathematics in grade V SDN Pondok Jaya 3 Tangerang Selatan. Increased interest has met the criteria indicated by the score of questionnaire interest in student learning has increased from before the action of 49% with low category, the first cycle of 58% with the category of moderate and on the second cycle of 85% with high category.

Keywords: Realistic Approach to Mathematics, Interests

PENDAHULUAN

Anak mempunyai tahapan pada perkembangan kognitifnya. Perkembangan kognitif pada anak didik menurut Piaget dalam Berk, L.E (2012: 26), empat tahap perkembangan kognitif. Periode I Kepandaian Sensori-Motorik dari lahir – 2 tahun (pada tahap ini bayi berfikir dengan merespon dunia melalui mata, telinga, tangan dan mulut mereka), periode II Pikiran Pra-Operasional dari 2-7 tahun (anak usia prasekolah menggunakan simbol

untuk mewakili temuan sensoris motorik mereka), periode III Operasi-operasi Berpikir Konkrit dari 2-11 tahun (penalaran anak-anak menjadi logis), periode IV Operasi-operasi Berpikir Formal setelah 11 tahun – dewasa (kemampuan berpikir abstrak dan sistematis).

Berdasarkan tahapan perkembangan ini, maka usia anak SD berada pada periode ketiga. Hal ini, menandai suatu titik besar dalam perkembangan kognitif. Pikiran lebih jauh dari sekedar logika. Ia bersifat fleksibel

dan lebih teratur dari sebelumnya. Heruman (2008: 1-2). menambahkan bahwa “dari usia perkembangan kognitif, siswa sekolah dasar masih terikat dengan objek konkret yang dapat ditangkap oleh panca indra Dalam pembelajaran matematika yang abstrak, siswa memerlukan alat bantu berupa media, dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa”.

Menurut Rita Eka Izzaty, dkk. (2008: 103-104), tugas-tugas perkembangannya pada anak usia sekolah dasar sebagai berikut: (1) belajar keterampilan fisik yang diperlukan untuk bermain, (2) sebagai mahluk yang sedang tumbuh, mengembangkan sikap yang sehat mengenal diri sendiri, (3) belajar bergaul dengan teman sebaya, (3) mulai mengembangkan peran sosial pria dan wanita, (4) mengembangkan keterampilan-keterampilan dasar untuk membaca, menulis dan berhitung, (5) mengembangkan pengertian-pengertian yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari, (6) mengembangkan sikap terhadap moral dan skala nilai, (7) mengembangkan sikap terhadap kelompok sosial dan lembaga, (8) mencapai kebebasan diri. Oleh karena itu, keberhasilan dalam menyelesaikan tugas perkembangan ini tidak lagi ditentukan oleh lingkungan keluarga, orang tua, dan orang-orang terdekat dalam keluarga, tetapi juga guru di sekolah memiliki andil yang sangat

besar dalam membantu siswa untuk menyelesaikan tugas perkembangan dengan baik.

Dari uraian di atas, maka siswa SD dari sisi perkembangan kognitif atau intelektual masih berada pada tahap pemikiran operasional konkret. Siswa SD belum mampu berpikir abstrak, pemikiran siswa masih terikat pada hal-hal konkret sehingga dalam proses pembelajaran sangat perlu diperhatikan pendekatan atau strategi yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa agar siswa memperoleh pengetahuan dengan lebih baik.

Minat belajar merupakan pendukung utama pada proses belajar siswa. Minat belajar menjadi sesuatu pijakan kemajuan seseorang. Minat mampu membara dalam diri siswa apabila telah tertanam dalam pribadinya tentang keinginan untuk maju dan bangkit. Slameto (2003: 180), minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktifitas, tanpa ada yang menyuruh. Pendapat lain Secara sederhana minat berarti kecenderungan dan kegiatan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu (Muhibbin Syah, 2003: 136).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa minat adalah sesuatu hal yang menyebabkan ketertarikan dan perhatian kepada seseorang, suatu objek atau aktifitas yang dirasa bermanfaat bagi dirinya. Matematika merupakan salah satu

mata pelajaran yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi, baik pendidikan umum maupun pendidikan kejuruan. Mata pelajaran matematika di sekolah sangat penting untuk melatih pola pikir siswa. Matematika membentuk pola pikir yang memelajarinya khususnya siswa, diantaranya berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dengan penuh kecermatan (chrisnaji banindra yudha 2014:63).

Pendapat lain Menurut Berk, L. E (2012: 416), argumen tentang cara pembelajaran matematika mirip dengan pembelajaran membaca, menggali berhitung dengan “kepekaan pada angka (*number sense*)”, atau pemahaman, sehingga perpaduan antara kedua pendekatan sangat membantu sekali dalam pembelajaran matematika maka guru perlu mengetahui dan menguasai prinsip-prinsip dan strategi pembelajaran matematika guna tercapainya tujuan dari pembelajaran yang diinginkan.

Pembelajaran seharusnya dikemas secara efektif dan menyenangkan. Guru seyogyanya dapat menyajikan pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran yang efektif dan efisien, sesuai dengan kurikulum dan pola pikir siswa yang belajar. Untuk itu, menurut Heruman (2008: 3), pembelajaran matematika di sekolah dasar harus melalui langkah-langkah yang ditekankan pada konsep-konsep matematika, yaitu: (1)

penanaman konsep dasar, (2) pemahaman konsep, dan (3) pembinaan keterampilan.

1. Penanaman konsep dasar, yaitu pembelajaran suatu konsep baru matematika kepada siswa yang belum pernah diberikan sebelumnya. Pembelajaran penanaman konsep dasar merupakan jembatan yang harus dapat menghubungkan kemampuan kognitif siswa yang konkret dengan konsep baru matematika yang abstrak. Dalam kegiatan ini, media atau alat peraga diharapkan dapat digunakan untuk membantu kemampuan pola pikir siswa.
2. Pemahaman konsep, pembelajaran lanjutan dari pemahaman konsep, yang bertujuan agar siswa lebih memahami suatu konsep matematika. Konsep jenis ini akan mudah dipahami oleh siswa apabila mereka menguasai konsep prasyaratnya, yaitu konsep dasar.
3. Pembinaan keterampilan, yaitu pembelajaran yang bertujuan agar siswa lebih terampil dalam menggunakan berbagai konsep matematika. Dengan adanya pembinaan keterampilan terhadap konsep-konsep ini diharapkan proses pembelajaran matematika dapat mengkaji isu-isu tentang kurangnya keterampilan berhitung.

Mempertegas pendapat diatas, menurut Nitko dan Brookhart (2007: 18), “*instruction is the process you use to*

provide students with the conditions that help them achieve the learning targets”.

Makna pendapat tersebut adalah guru sebagai fasilitator harus mampu mengorganisir semua unsur pembelajaran dan mengarahkannya pada suasana yang memungkinkan seorang siswa untuk belajar, sehingga kompetensi yang diharapkan dapat tercapai.

Pembelajaran dapat diterima dengan baik oleh siswa. Hal tersebut dapat diberikan oleh guru yang memiliki kreatifitas dalam menerapkan metode, pendekatan, strategi, dan lainnya. Penerapannya sangat tepat pada pelajaran yang biasanya dianggap sulit yaitu matematika. Dalam matematika terdapat banyak rumus, hal yang abstrak, keterkaitan pola hubungan, yang harus dihadapi siswa.

Oleh karena itu, dalam memberikan matematika yang menyangkut pola hubungan tersebut melalui tahapan (1) penanaman konsep dasar, (2) pemahaman konsep, dan (3) pembinaan keterampilan. Hal tersebut, diharapkan sebagai pemicu dalam mempermudah memahami matematika dan mengubah pola pikir yang negatif tentang matematika.

Pengertian minat belajar dapat diartikan sebagai dorongan yang timbul dalam individu yang menarik perhatian individu terhadap proses belajar. Minat belajar dapat memunculkan perasaan suka atau tertarik sehingga individu termotivasi

untuk mempelajari sesuatu. Minat belajar berkaitan dengan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Semakin siswa berminat terhadap suatu pelajaran, maka semakin tinggi keterlibatannya terhadap kegiatan-kegiatan atau mengerjakan tugas-tugas berkaitan dengan pelajaran tersebut.

Pengertian minat belajar bila dikaitkan dengan pengertian belajar matematika dapat disimpulkan pengertian minat belajar matematika sebagai ketertarikan, perhatian dan rasa senang terhadap objek matematika yang mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam kegiatan belajar matematika sehingga siswa memiliki kemampuan mempelajari matematika dan memahami materi matematika.

Crow dan Crow (Prima Dwi Utama, 2009: 15) mengemukakan aspek- aspek minat terdiri:

- 1) Ketertarikan atau rasa senang.

Ketertarikan timbul karena objek tersebut dirasakan bermakna bagi diri individu yang bersangkutan. Rasa senang pada pelajaran-pelajaran yang nantinya akan berpengaruh besar terhadap belajar siswa, jika materi yang dipelajari tidak sesuai maka siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak adanya daya tarik baginya untuk mempelajarinya. Artinya ketertarikan terhadap matematika akan berpengaruh besar jika siswa merasa bahwa

mempelajari matematika akan sangat berguna bagi dirinya.

2) Perhatian.

Perhatian adalah kegiatan yang dilakukan seseorang dalam hubungannya dengan pemilihan rangsangan yang datang dari lingkungannya (Slameto, 2003: 105). Artinya siswa yang memiliki minat terhadap matematika akan memusatkan seluruh perhatiannya pada semua hal yang berhubungan dengan pelajaran matematika.

3) Kesadaran.

Kesadaran adalah suatu aspek kognitif dalam diri individu untuk mengikuti kegiatan belajar tanpa paksaan serta mengetahui apa yang dirasakan dan menggunakan perasaannya untuk memandu dalam pengambilan keputusan dan memiliki kepercayaan terhadap kemampuannya dalam kegiatan belajar. Siswa yang memiliki minat tinggi terhadap pelajaran matematika akan menumbuhkan kesadaran dalam dirinya untuk belajar matematika tanpa ada paksaan dan memiliki kepercayaan terhadap kemampuannya untuk mempelajari matematika.

4) Konsentrasi.

Konsentrasi adalah memusatkan semua pikiran yang tertuju pada objek tertentu yang berkaitan dengan kegiatan belajar. Siswa yang memiliki minat terhadap matematika akan berusaha mengesampingkan semua masalah atau pikiran yang bisa mengganggu

konsentrasinya dalam mempelajari matematika.

Berbagai uraian di atas aspek – aspek minat pada penelitian ini adalah ketertarikan, perhatian, kesadaran dan konsentrasi sebagaimana yang diungkapkan oleh Crow dan Crow (Prima Dwi Utama, 2009: 15).

Sri Esti Wuryani Djiwandono (2002: 365) menyatakan ada sejumlah cara untuk mengetahui minat siswa. Jalan paling langsung adalah menanyakan kepada siswa sendiri, bisa dengan angket, atau berbicara dengan mereka. Dengan demikian aspek – aspek minat belajar dapat diketahui melalui pengamatan sikap yang suka dilakukan siswa saat proses belajar, bertanya atau berbicara langsung kepada siswa sendiri, angket.

Berdasarkan observasi terhadap siswa kelas V SDN Pondok Jaya 3, para siswa menyampaikan bahwa matematika merupakan mata pelajaran tersulit untuk dimengerti. Siswa tidak mampu dalam menyelesaikan tugas atau soal- soal matematika. Siswa menganggap matematika tidak ada gunanya dan menambah beban pikiran di kepala siswa. Ada beberapa macam sikap yang diperlihatkan siswa saat menerima suatu tugas atau soal matematika dari guru.

Sebagian besar siswa mengeluh dan merasa dirinya tak sanggup. Siswa lain menyerah sebelum melihat soal dan sebelum

berusaha mencoba mengerjakannya karena sudah tertanam bahwa saya tidak bisa. Beberapa siswa ada yang berusaha mengerjakannya, tetapi menyerah saat menemui kesulitan dan kerumitan soal atau tidak menemukan jawabannya. Sebagian kecil siswa yang senang ketika ibu guru memberikan soal matematika. Siswa tersebut terlihat pantang menyerah dan berusaha semaksimal mungkin untuk dapat menyelesaikannya.

Permasalahan lain yang muncul adalah Sebagian besar siswa berbicara sendiri dengan teman dan tidak memperhatikan selama mengikuti pelajaran matematika. Selain itu sebagian besar siswa terlihat bermalasan, tidak antusias, dan banyak juga yang merasa mengantuk saat pembelajaran matematika berlangsung. Para siswa mengaku tentang matematika adalah mata pelajaran yang paling dibenci. Guru kelas V SDN Pondok Jaya 3 menyampaikan rendahnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran berlangsung. Sebagian besar siswa pasif, ketika diberi waktu untuk bertanya tidak ada yang merespon. Pada salah satu kesempatan guru mengajukan pertanyaan dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengerjakan soal di depan, tanggapan sebagian besar siswa adalah tidak ada komentar dan tanggapan yang positif. Selain itu, hasil belajar yang diperoleh Rata-rata nilai mata pelajaran matematika pada ujian tengah semester

adalah rendah dan sekitar 72% tidak mencapai KKM. Berdasarkan kenyataan tersebut dapat diartikan bahwa sebagian besar siswa kelas V SDN Pondok Jaya 3 memiliki minat belajar yang rendah.

Sehubungan dengan permasalahan yang telah dipaparkan, maka upaya meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika merupakan suatu kebutuhan yang sifatnya urgent untuk segera diteliti agar tercipta perubahan yang lebih baik. Diperlukan pendekatan pembelajaran matematika untuk mengobati permasalahan minat, adapun yang dimaksud peneliti adalah pendekatan matematika realistik (PMR).

Realistic Mathematics Education (RME) dalam penelitian ini disebut dengan Pendekatan pendidikan matematika realistik (PMR). PMR lahir di institut Freudenthal yang berada di Belanda pada tahun 1971. Institut Freudenthal berada dibawah naungan Utrecht University. Institut Freudenthal diambil dari nama pendirinya yang bernama Hans Freudenthal. Sejak tahun 1971, institut Freudenthal mengembangkan pendekatan teoritis terhadap pembelajaran matematika. Pada RME terdapat beberapa pandangan tentang matematika, matematika diajarkan dan siswa belajar matematika. Hal ini berarti bahwa pembelajaran dengan PMR menekankan pada proses mengkonstruksi pengetahuan. Oleh karena itu PMR

termasuk dalam sudut pandang konstruktivisme.

Karakteristik PMR menurut Sutarto Hadi (2002: 32), menyebutkan bahwa “*in rme, the real world is used as a starting point for the development of mathematical concept and ideas*”. Oleh karena itu, dalam RME, dunia nyata digunakan sebagai titik awal untuk membangun konsep dan ide matematika. Selanjutnya De Lange (Sutarto Hadi, 2002: 32), menjelaskan bahwa “*a concrete real world as the world that comes to children and students through mathematics in application. It is the way to understand students mathematical learning as it occurs in the real situation*”. Sehubungan dengan hal itu, cara dalam memahami matematika oleh anak yang paling efektif adalah pada situasi nyata. Situasi nyata tersebut dengan cara siswa aktif dalam pelajaran yang menggunakan konteks dunia nyata atau dunia siswa dan fokus pembelajaran matematika pada kegiatan matematisasi.

Van den Hauvel-Panhuizen (Andri Anugrahana, 2010: 38-39), mendiskripsikan prinsip-prinsip PMR sebagai berikut:

1. *Activity Principle*, merupakan prinsip aktivitas yang menyatakan bahwa matematika adalah aktivitas manusia, yaitu matematika yang paling baik dipelajari dengan melakukannya.
2. *Reality Principle*, Merupakan prinsip realitas yang mana pembelajaran

dimulai dari dunia nyata dan akan kembali ke dunia nyata lagi.

3. *Level Principle*, merupakan prinsip perjenjangan yang menyatakan bahwa pemahaman siswa dimulai dari beberapa jenjang. Mulai dari menemukan (*to invent*) penyelesaian masalah kontekstual secara informasi ke skematis, ke pemerolehan insight terus ke penyelesaian secara formal masalah matematika.
4. *Interview Principle*, merupakan prinsip jalinan yang menyatakan bahwa pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang mengaitkan matematika dengan bidang lain.
5. *Interaction principle*. Merupakan prinsip interaksi yang menyatakan bahwa belajar matematika adalah aktivitas manusia yang juga dipandang sebagai aktivitas sosial.
6. *Guidance principle*, merupakan prinsip bimbingan dan menyatakan bahwa dalam menemukan kembali (*re-invent*) matematika, siswa masih membutuhkan bimbingan.

Dari paparan diatas dapat disimpulkan, PMR merupakan pembelajaran yang mengaktifkan aktivitas manusia. dilihat dari prinsip dalam PMR yang menekankan pada penemuan sendiri oleh siswa melalui masalah kontekstual dan sampai siswa dapat menyelesaikan matematika secara formal. dalam

pembelajaran menggunakan rme, mengkaitkan matematika dengan bidang yang lain dan semua prinsip ini siswa harus mendapatkan bimbingan dari guru karena pada dasarnya siswa masih membutuhkan bimbingan.

PMR mempunyai langkah yang berbeda dari pembelajaran konvensional. pada setiap langkah pembelajaran PMR mempunyai peranan yang sangat penting terhadap dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, dinamis, menarik dan menyenangkan. langkah pada pembelajaran rme berorientasi agar siswa dapat menemukan kembali konsep-konsep matematika. selain itu, siswa diberikan kesempatan aplikasi konsep matematika dalam pemecahan masalah sehari-hari.

Pada langkah pembelajaran PMR menggunakan masalah real atau nyata dari kehidupan sehari-hari siswa. Pada rme kondisi masalah harus kontekstual atau disesuaikan dengan pengalaman siswa, agar siswa dapat memecahkan masalah dengan cara informal melalui matematisasi horisontal. Cara informal yang diberikan kepada siswa digunakan sebagai inspirasi pembentukan konsep matematika serta ditingkatkan melalui matematisasi vertikal. Penerapan proses matematisasi horizontal – vertikal agar siswa mampu memahami dan menemukan konsep matematika (pengetahuan matematika formal).

Dengan mempertimbangkan karakteristik PMR maka langkah-langkah (*sintaks*) pembelajaran matematika dengan PMR adalah: (a) pemahaman masalah kontekstual yang diberikan, (b) mendeskripsikan dan menyelesaikan masalah kontekstual, (c) membandingkan dan mendiskusikan jawaban dan (d) penarikan kesimpulan. Di samping itu, menurut Supinah (2008: 28), kelebihan dari pembelajaran kontekstual adalah sebagai berikut:

1. siswa sebagai subyek belajar;
2. siswa lebih memperoleh kesempatan meningkatkan hubungan kerja sama antar teman;
3. siswa memperoleh kesempatan lebih untuk mengembangkan aktivitas, kreativitas sikap kritis, kemandirian, dan mampu mengkomunikasi dengan orang lain;
4. siswa lebih memiliki peluang-peluang untuk menggunakan keterampilan-keterampilan dan pengetahuan baru yang diperlukan dalam kehidupan yang sebenarnya;
5. tugas guru sebagai fasilitator, yaitu memfasilitasi siswa selama pembelajaran berlangsung sebagai contoh menyiapkan media pembelajaran.

Berdasarkan paparan tersebut, maka dalam PMR efektif apabila kelasnya kecil. Kelas kecil artinya jumlah siswa nya kurang

lebih 25 orang. Hal tersebut dikatakan efektif karena guru lebih mudah dalam membimbing dan memotivasi siswa. Selain itu, minat atau keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika dapat terdorong.

Dari permasalahan di atas diperoleh rumusan masalah bagaimana meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas V SD N Pondok Jaya 3 Tangerang Selatan melalui pendekatan matematika realistik?. Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas V SD N Pondok Jaya 3 Tangerang Selatan melalui pendekatan matematika realistic. Manfaat dari penelitian ini adalah siswa memiliki minat belajar terhadap mata pelajaran matematika. Selain itu bagi guru dalam memilih alternatif model pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi belajar dan serta meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran.

METODE

Jenis Penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Tempat Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN Pondok Jaya 3 Tangerang Selatan. Subjek Penelitian ini adalah semua siswa kelas V SDN Pondok Jaya 3 Tangerang Selatan sebanyak 25 orang dengan jumlah siswa laki-laki 10 siswa dan siswa perempuan 15 siswa yang sebagian besar memiliki minat belajar matematika yang rendah.

Prosedur tindakan yang diterapkan dalam penelitian tindakan kelas ini, mengacu pada empat aspek pokok model (Kemmis dan Mc Taggart, 1988, p.11) yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan angket. Teknik ini digunakan karena dipandang lebih efektif untuk mendapatkan data sebanyak-banyaknya. Adapun Keabsahan data pada penelitian ini menggunakan Trianggulasi Sumber. Instrumen yang digunakan antara lain, (1) Lembar observasi digunakan untuk mengamati kegiatan pembelajaran dengan menerapkan PMR, (2) Lembar Angket tertutup .Angket penelitian ini menggunakan angket tertutup dalam bentuk skala sikap dari Likert. Angket berisi item-item instrumen yang berupa pernyataan dan perskoran menggunakan empat alternatif jawaban untuk setiap pernyataan. Angket digunakan untuk mengukur minat siswa dan diberikan kepada siswa setiap akhir siklus.

Analisis data dalam penelitian ini deskriptif kuantitatif. Deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlalu untuk umum atau generalisasi. Sedangkan data kuantitatif diambil dari angket angket minat. Hasil angket dirata-rata untuk ditemukan keberhasilan individu

dan klasikal sesuai dengan target yang ditetapkan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Dari penelitian yang telah dilaksanakan, diperoleh hasil penelitian tentang minat belajar matematika siswa di SD N Pondok Jaya 3, adapun hasil adalah sebagai berikut:

Berdasarkan hasil analisis data dari pengisian kuisisioner angket, terlihat peningkatan motivasi belajar siswa yaitu pada sebelum tindakan rata-rata kelas sebesar, sebesar 49% dengan kategori rendah, siklus I sebesar 58% dengan kategori sedang dan pada siklus II sebesar 85% dengan kategori tinggi.

Pada kondisi awal guru mengajar lebih banyak menggunakan metode

ceramah. Guru memberikan intruksi kepada siswa bahwa ayo para siswa duduk siap dan alat tulis ditangan masing-masing dan kerjakan apa yang menjadi perintah guru. Dengan demikian siswa merasa tertekan, pasif dan menganggap matematika memusingkan.

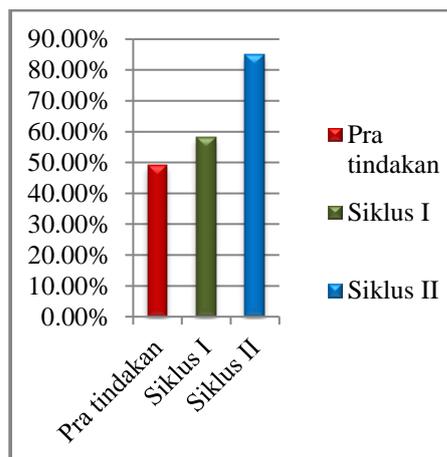
Pada awal siklus, ada beberapa siswa yang belum terbiasa dengan belajar matematika melalui proses menemukan. Namun, motivasi siswa secara perlahan mulai nampak, karena dalam pembelajaran PMR materi pelajaran di pelajari menggunakan alat dan bahan atau peraga yang biasanya ditemui siswa. Selain itu siswa mampu untuk berpendapat dalam hal penyelesaian masalah matematika. Dari beberapa kegiatan diatas dapat disimpulkan bahwa peningkatan minat belajar terjadi dikarenakan siswa mampu mengikuti serangkaian tahapan-tahapan PMR.

Tabel 4. Persentase Minat Belajar matematika Sebelum Tindakan, Siklus I, dan II

Motivasi Belajar	Sebelum Tindakan	Siklus I	Siklus II
Persentase	49%	58%	85%

Rata-rata angket minat belajar siswa sebelum diberikan tindakan adalah 49% dengan kategori rendah, pada rata-rata tersebut mengalami kenaikan pada siklus I menjadi 58% dengan kategori sedang dan akhir pertemuan yaitu pada siklus II rata-rata angket minat belajar siswa meningkat yaitu

85% dengan kategori tinggi. Pada siklus II persentase motivasi belajar siswa dalam kategori tinggi. Perbandingan rata-rata persentase skor angket motivasi belajar sebelum tindakan, siklus I, dan siklus II disajikan pada gambar 1.



Gambar 1. Perbandingan rata-rata persentase skor angket motivasi belajar sebelum tindakan, siklus I, dan siklus II

Hasil penelitian menunjukkan bahwa PMR dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa. Hal ini dapat terjadi karena dalam PMR diberikan beberapa langkah untuk meningkatkan minat siswa, diantaranya sebagai berikut. (a) pemahaman masalah kontekstual yang diberikan, (b) mendeskripsikan dan menyelesaikan masalah kontekstual, (c) membandingkan dan mendiskusikan jawaban dan (d) penarikan kesimpulan. Pada tahapan di atas siswa melaksanakan *Interaction principle sesuai pendapat Van den Hauvel-Panhuizen*.

Hal ini Merupakan prinsip interaksi yang menyatakan bahwa belajar matematika adalah aktivitas manusia yang juga dipandang sebagai aktivitas sosial. Para siswa yang sebelumnya memaknai matematika adalah pelajaran yang sulit maka pada PMR ini mengajak siswa berinteraksi dengan berbagai ide dan aktivitas para siswa.

PMR sangat cocok untuk diterapkan pada siswa SD. PMR diterapkan dengan situasi yang nyata. Sesuai dengan pendapat “ *a concrete real world as the world that comes to children and students through mathematics in application. It is the way to understand students mathematical learning as it occurs in the real situation*” menurut De Lange Sehubungan dengan hal itu, cara dalam memahami matematika oleh anak yang paling efektif adalah pada situasi nyata.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dalam dua siklus, dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa Pendekatan Matematika Realistik (PMR) dapat meningkatkan minat belajar siswa. Meningkatnya minat belajar siswa dapat dilihat dari skor yang diperoleh minat belajar

siswa sebelum diberikan tindakan adalah 49% dengan kategori rendah, pada rata-rata tersebut mengalami kenaikan pada siklus I menjadi 58% dengan kategori sedang dan akhir pertemuan yaitu pada siklus II rata-rata angket minat belajar siswa meningkat yaitu 85% dengan kategori tinggi.

Mencermati hasil penelitian yang ditemukan, maka saran disampaikan kepada beberapa pihak berikut. (a) Siswa: dipertahankan minat belajar matematika untuk peningkatan kualitas siswa. (b) Guru: penerapan PMR digunakan untuk referensi dan diterapkan akan tetapi disesuaikan dengan kecocokan materi. (c). Sekolah: PMR dapat dicoba diterapkan di kelas lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Andri Anugrahana (2010), *Pengaruh pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan realistik terhadap aktivitas siswa dan hasil belajar siswa di sekolah dasar*. Yogyakarta: Tesis Universitas Negeri Yogyakarta.
- Berk, L. E (2012). *Development Throught The Lifespan* Fifth Edition.(Terjemahan Daryanto). Pearson education Inc. (Buku asli diterbitkan tahun 2007).
- Chrisnaji Banindra Yudha. (2014). Peningkatan Kepercayaan Diri dan Proses Belajar Matematika Menggunakan Pendekatan Realistik Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Prima Edukasia*, Volume 2 - Nomor 1, 2014
- Drijvers. P. (2000). *Students encountering obstacles using a cas*, International Journal of Computers for Mathematical Learning: Kluwer Academic Publishers.
- Gravemeijer, K. (1994). *Developing Realistic Mathematics Education*. Utrecht: Freudenthal Institute.
- Hamzah. B.Uno. (2009). *Model pembelajaran (menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Heruman.(2008).*Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Kemmis & Mc. Taggart. (1988). *The action research planner*. Victoria: Deakin University
- Muhibbin Syah. (2008). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Edisi Revisi. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Nitko, A.J & Brookhart, S.M. (2007). *Educational assesment of student*. Upper Saddle Rive, New Jersey: pearson eduactional, Inc
- Prima Dwi Utama. (2009). *Hubungan antara Keharmonisan keluarga dengan Minat Belajar pada Siswa- Siswi SMU PIRI I Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Psikologi Universitas Ahmad Dahlan.
- Rita Eka Izzaty,dkk.(2008).*Perkembangan Peserta Didik*.Yogyakarta:UNY Press
- Supinah. (2008). *Pembelajaran matematika SD dengan pendekatan kontekstual dalam melaksanakan KTSP*. Yogyakarta: P4TK Matematika
- Sugiyono. (2006). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2009). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- _____ (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sutarto Hadi. (2002). *Effective teacher profesional development for implementation of realistik mathematics education in indonesia*. Disertasi. Enschede:print partnersips kamp

_____ (2005). *Pendidikan Matematika Realistik dan Implementasinya*. cetakan pertama Banjarmasin: Penerbit tulip

Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Sri Esti Wuryani Djiwandono.(2002). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana

PENGEMBANGAN MODEL MANAJEMEN EVALUASI PEMBELAJARAN DALAM PEMANFAATAN SISTEM *ICT* TINGKAT SEKOLAH DASAR SE-KOTA BANDA ACEH

Irfandi dan Hazal Fitri
STKIP Bina Bangsa Getsempena
e-mail: irfandi.husein@gmail.com

Abstrak

Adapun yang menjadi tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mendesain pengembangan model manajemen evaluasi pembelajaran yang cocok dalam pemanfaatan sistem *ICT* tingkat Sekolah Dasar Se- Kota Banda Aceh, mengembangkan sosok model manajemen evaluasi pembelajaran seperti apakah yang cocok dalam pemanfaatan sistem *ICT* tingkat Sekolah Dasar Se- Kota Banda Aceh. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and development* versi Borg and Gall, 1983). Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini dimana semua guru yang mengajar pada jenjang sekolah dasar dapat menggunakan/memanfaatkan system *ICT* dalam proses pembelajaran, hal ini demi peningkatan kualitas pendidikan pada jenjang tersebut.

Kata Kunci: Pengembangan, Manajemen, Evaluasi, dan Sistem *ICT*

Abstract

The general purpose of this research is to design the development of a suitable learning evaluation management model in the utilization of ICT system at elementary school level in Banda Aceh City, to develop a model of evaluation management such as what is suitable in the utilization of ICT system of elementary school level Se- City of Banda Aceh. The method used in this research is research development (research and development version of Borg and Gall, 1983). The expected benefit in this study is that all teachers who teach at elementary level can use / utilize ICT system in learning process, this is for improvement of education quality at that level.

Keywords: *Development, Management, Evaluation, ICT System*

PENDAHULUAN

Guru merupakan komponen paling menentukan dalam sistem pendidikan secara keseluruhan, yang harus mendapat perhatian sentral, pertama, dan utama. Guru adalah figur yang senantiasa menjadi sorotan strategis ketika berbicara masalah pendidikan, karena guru selalu terkait dengan komponen manapun dalam pendidikan dan merupakan komponen paling berpengaruh terhadap terciptanya proses dan hasil pendidikan yang

berkualitas. Dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen dinyatakan bahwa “guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.” Teknologi informasi atau *Information and Communication Technology (ICT)* telah membawa perubahan dalam berbagai sektor,

termasuk sebagai media pembelajaran bagi peserta didik. Menurut Simarmata (2007: 3) bahwa “Teknologi informasi digunakan mengacu pada sistem yang bermacam-macam dan kemampuan yang digunakan dalam pembuatan, penyimpanan, dan penyebaran data serta informasi. Komponen utamanya ada tiga, yaitu komputer, komunikasi dan keterampilan”.

Perubahan penting dan mendasar bagi pengelolaan *ICT*, proses terjadinya perubahan pola pikir tentang media dalam pembelajaran, yaitu penyediaan koleksi yang dimiliki ke arah konsep “tidak harus memiliki” akan tetapi dapat “memberikan informasi”, kemudahan penyampaian informasi, semakin mudah untuk diwujudkan, apalagi dengan adanya *ICT*.

Selain media pembelajaran berupa perpustakaan, lingkungan, alat peraga murah (APM), alat peraga produk pabrik sekarang ini juga berkembang media pembelajaran seperti Televisi, Radio, CD pembelajaran, Laptop dan projector yang disebut dengan perangkat *ICT* yang memberikan kemudahan dan keleluasaan dalam menyajikan pembelajaran di kelas. Oleh karena itu pengembangan pembelajaran yang berbasis *ICT* atau teknologi informasi dan komunikasi bagi guru, dapat membantu pekerjaan guru dalam mengajar melalui fungsi dan sistem yang lebih efektif dan efisien.

Fenomena yang terjadi di lapangan menurut hasil pengamatan peneliti di sejumlah SD yang ada di Kota Banda Aceh bahwa lebih dari 70% guru di sekolah tersebut telah menggunakan *ICT* dalam pembelajaran, kemampuan ini dikarenakan guru-guru pada SD telah beberapa kali dilatih untuk menggunakan *ICT* sebagai media pembelajaran dalam Program pelatihan *ICT* seperti pelatihan Penggunaan komputer terbatas dalam kelas, *What is Active Learning* (WIAL), *Intel Teach Program dan Developing active learning with ICT's* (DALI) oleh *DBE2 USAID* Aceh yang bekerjasama dengan Unsyiah dan Disdikpora Kota Banda Aceh.

Berdasarkan sejumlah permasalahan diatas, maka diperlukan suatu kajian riset untuk melihat bagaimana untuk mengembangkan model manajemen evaluasi pembelajaran dalam memanfaatkan sistem *ICT* tingkat SD sebagai media pembelajaran oleh guru di kelas.

KAJIAN PUSTAKA

Konsep Manajemen Pendidikan

Manajemen dalam arti luas adalah perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, dan pengendalian (P4) sumber daya organisasi untuk mencapai tujuan secara efektif dan efisien. Manajemen dalam arti sempit adalah manajemen sekolah/madrasah yang meliputi perencanaan program sekolah/madrasah,

pelaksanaan program sekolah/madrasah, kepemimpinan kepala sekolah/madrasah, pengawas/evaluasi dan sistem informasi sekolah/madrasah. Menurut Murniati AR (2008: 71) “Manajemen adalah kegiatan mengatur berbagai sumber daya, baik manusia maupun material, dalam rangka melakukan berbagai kegiatan suatu organisasi untuk mencapai tujuan secara optimal. Karena itu, manajemen merupakan tugas pimpinan dalam menggerakkan berbagai sumber yang ada kearah sasaran yang ingin dicapai”.

Manajemen juga merupakan kemampuan atau keterampilan untuk memperoleh sesuatu hasil yang telah direncanakan dalam rangka pencapaian tujuan melalui kegiatan yang di lakukan dengan menggunakan manusia/orang-orang dan sumber daya lainnya. Manajemen memiliki unsur-unsur yang meliputi unsur manusia (manajer dan anggotanya), material, uang, waktu, prosedur dan pasar.

Dalam menjalankan kegiatan manajemen pendidikan, perlu adanya pemahaman bagi setiap staf dan personel pendidikan dalam memaknai konsep manajemen pendidikan itu sendiri, sebagaimana Suryosubroto (2010: 15) mengemukakan bahwa manajemen pendidikan dapat diberi makna dari beberapa sudut pandang, yaitu:

1. Manajemen pendidikan mempunyai pengertian kerjasama untuk mencapai tujuan pendidikan.
2. Manajemen pendidikan mengandung pengertian proses untuk mencapai tujuan pendidikan
3. Manajemen pendidikan dapat dilihat dengan kerangka berpikir sistem.
4. Manajemen pendidikan juga dapat dilihat dari segi efektivitas pemanfaatan sumber
5. Manajemen pendidikan juga dapat dilihat dari segi kepemimpinan.
6. Manajemen pendidikan juga dapat dilihat dari proses pengambilan keputusan.
7. Manajemen pendidikan juga dapat dilihat dari segi komunikasi.
8. Manajemen pendidikan dalam pengertian yang sempit sebagai kegiatan ketatausahaan di sekolah.

Manajemen pendidikan merupakan suatu tindakan-tindakan yang mengacu kepada fungsi-fungsi manajemen. Menurut (Rusman, 2009: 122) fungsi-fungsi manajemen pendidikan dalam perspektif persekolahan meliputi “1) perencanaan (*planning*), 2) pengorganisasian (*organizing*), 3) pelaksanaan (*actuating*), dan 4) pengawasan (*controlling*)”.

Manajemen Evaluasi Pembelajaran

Manajemen evaluasi pembelajaran mencakup saling berhubungan antar

berbagai peristiwa, sistem manajemen pembelajaran adalah berkenaan dengan teknologi pendidikan yang merupakan organisasi terpadu dan kompleks dari manusia, mesin, gagasan, prosedur, dan manajemen. Manajemen pembelajaran menurut Suwardi (2007: 1) adalah “usaha untuk mengelola sumber daya yang digunakan dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat di capai secara efektif dan efisien. Menurut Djudju (Daryanto, 2007: 4) “Evaluasi adalah kegiatan untuk mengetes tingkat kecakapan seseorang atau kelompok orang.” Dari hasil evaluasi siswa akan dapat menentukan harus bagaimana proses pembelajaran yang perlu dilakukannya. Evaluasi proses pengajaran sangat diperlukan oleh guru dalam rangka untuk memenuhi tugasnya sebagai seorang pendidik, yakni menciptakan suasana kelas yang menyenangkan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manajemen pembelajaran adalah keseluruhan kegiatan membelajarkan siswa mulai dari perencanaan pembelajaran sampai pada penilaian pembelajaran. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam hal manajemen pembelajaran sebagai berikut; jadwal kegiatan guru-siswa; strategi pembelajaran; pengelolaan bahan praktik; pengelolaan alat bantu; pembelajaran ber-tim; program remidi dan pengayaan; dan peningkatan kualitas pembelajaran. Pengertian

manajemen di atas hanya berkaitan dengan kegiatan yang terjadi selama proses interaksi guru dengan siswa baik di luar kelas maupun di dalam kelas. Pengertian ini bisa dikatakan sebagai konsep manajemen pembelajaran dalam pengertian sempit.

Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran

Menurut Hamalik (2008: 162) “Proses pembelajaran juga diartikan sebagai suatu proses terjadinya interaksi antara pelajar, pengajar dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran, yang berlangsung dalam suatu lokasi tertentu dalam jangka satuan waktu tertentu pula”.

Kegiatan pembelajaran mencakup persiapan pembelajaran, pelaksanaan kegiatan pembelajaran merupakan pelaksanaan strategi pembelajaran yang telah dipersiapkan pada tahap sebelumnya, dan evaluasi hasil program belajar yang dimaksudkan untuk memperoleh balikan tentang hasil yang telah direncanakan sehingga dapat diketahui tahap-tahap kegiatan mana yang perlu direvisi/diperbaiki sebelum melanjutkan ke bahasan berikutnya. Menurut Rianto (2010: 132-134) secara umum dalam pembelajaran ada tiga tahapan pokok yang harus diperhatikan dan diterapkan sebagai berikut:

1. Tahap pemula (pra-instruksional), adalah tahapan persiapan guru sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Dalam tahapan ini

- kegiatan yang dapat dilakukan guru, antara lain:
- a. Memeriksa kehadiran siswa
 - b. *Pretest* (menanyakan materi sebelumnya)
 - c. Apersepsi (mengulas kembali secara singkat materi sebelumnya)
2. Tahap pengajaran (*instruksional*), yaitu langkah-langkah yang dilakukan saat pembelajaran berlangsung yang merupakan tahapan inti dalam proses pembelajaran, guru menyajikan materi pelajaran yang telah disiapkan. Kegiatan yang dilakukan guru antara lain:
- a. Menjelaskan tujuan pengajaran siswa
 - b. Menuliskan pokok-pokok materi yang akan dibahas
 - c. Membahas pokok-pokok materi yang telah ditulis
 - d. Menggunakan alat peraga
 - e. Menyimpulkan hasil pembahasan dari semua pokok materi
3. Tahap penilaian dan tindak lanjut (evaluasi), ialah penilaian atas hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dan tindak lanjut. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan guru dalam tahap ini antara lain:
- a. Mengajukan pertanyaan pada siswa tentang materi yang telah dibahas
 - b. Mengulas kembali materi yang belum dikuasai siswa
 - c. Memberi tugas atau pekerjaan rumah pada siswa
 - d. Menginformasikan pokok materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya.

Dengan demikian, kualitas pembelajaran adalah indikator strategis dari keberhasilan pelaksanaan suatu sistem kurikulum. Karena pembelajaran sebagai suatu rangkaian event (kejadian, peristiwa, kondisi, dan lain-lain) yang secara sengaja dirancang untuk mempengaruhi siswa, sehingga proses belajarnya dapat berlangsung dengan mudah. Pembelajaran bukan hanyaterbatas pada kejadian yang dilakukan oleh guru saja, melainkan mencakup semua kejadian maupun kegiatan yang mungkin mempunyai pengaruh langsung pada proses belajar manusia.

METODE

Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian menggunakan penelitian pengembangan (*R and D*) versi Borg and Gall 1983. Lokasi penelitian melaiputi seluruh sekolah dasar yang ada di Kota Banda Aceh. Lokasi tersebut diambil dengan pertimbangan bahwasanya sekolah

yang ada di Kota Banda Aceh tersebut merupakan suatu perwakilan dari setiap sekolah dasar yang ada Aceh yakni sebagai contoh, teladan bagi sekolah dasar lainnya yang ada di setiap kabupaten/kota.

Jenis dan Sumber Data

Dalam penelitian ini data yang diperlukan meliputi data primer maupun data sekunder. Data primer, yaitu data yang diperoleh dari sumber data langsung atau tangan pertama, terutama menyangkut kelayakan teknis-ekonomis (*feasibility of study*), *masterplan* rancangan pengembangan model manajemen evaluasi pembelajaran dalam pemanfaatan system *ICT* tingkat sekolah dasar se-kota Banda Aceh versi Borg and Gall 1983 termasuk semua sekolah dasar di Kota Banda Aceh dan Dinas Pendidikan merupakan suatu lembaga yang peduli terhadap kualitas kemajuan sekolahnya. Kemudian data sekunder, yaitu jenis data yang bukan diusahakan sendiri proses pengumpulannya oleh peneliti (*Marzuki, 2002*). Data sekunder dapat berupa suatu nilai informasi dari proses evaluasi tersebut. Kemudian laporan hasil penelitian terdahulu serta publikasi lainnya. Sumber data sekunder meliputi bahan berupa produk ajar, jurnal internasional, sekunder dan terseier.

Instrument Pengumpulan Data

Terbagi menjadi dua yakni untuk data primer menggunakan teknik wawancara dan kuesioner. Teknik

wawancara ini dilakukan dengan *indept-interview*, yaitu jenis metode pengumpulan data melalui wawancara yang dilakukan secara mendalam yang disampaikan kepada sumber data (W. Gulo, 2003). Disamping itu, untuk memberikan penajaman dan elaborasi data lebih lanjut maka dilakukan *Focus Group Discussion (FGD)* dengan melibatkan pihak-pihak pemangku kepentingan.

Adapun untuk data sekunder menggunakan identifikasi studi kepustakaan, dimana metode ini digunakan dalam rangka memperoleh sejumlah data sekunder, yaitu dengan teknik mengumpulkan data berupa buku-buku ilmiah yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, dokumen-dokumen, peraturan manajemen yang sesuai dan berlaku dalam norma Undang-Undang Keloahragaan Republik Indonesia.

Analisis Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik analisis kualitatif, yakni dengan mengingat sejumlah data yang sudah terkumpul sebagian besar merupakan data kualitatif. Teknik ini tepat bagi penelitian untuk menghasilkan data yang bersifat kualitatif, yaitu jenis data yang tidak bisa dikategorikan secara statistic kualitatif.

Metode kualitatif ini digunakan karena beberapa pertimbangan. Pertama, untuk menyesuaikan metode kualitatif lebih mudah apabila berhadapan dengan

kenyataan dan sifatnya ganda. Kedua, model metode ini, lebih dapat menyesuaikan diri dengan banyak penajaman pengaruh bersama dan terhadap pola-pola nilai yang dihadapi (Lexy Moleong, 2005).

Model analisis kualitatif yang digunakan adalah dengan cara mengkaji suatu nilai-nilai rancangan pengembangan model manajemen evaluasi pembelajaran dalam pemanfaatan system ICT tingkat sekolah dasar se-kota Banda Aceh versi Borg and Gall 1983, dan sekolah yang menjadi obyek penelitian kemudian diproyeksikan pada kebijakan serta kelayakan kerjasama dalam pengembangan model manajemen evaluasi pembelajaran dalam pemanfaatan system ICT tingkat sekolah dasar se-kota Banda Aceh yang berlaku ideal yang diharapkan, selanjutnya ditafsirkan (di interpretasikan) berdasar teori (*theoretical interpretation*) untuk kemudian ditarik generalisasi sebagai suatu formulasi yang bersifat ideal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Proses pengumpulan data, tim peneliti melakukan tiga kegiatan yaitu wawancara, observasi dokumentasi, dan melakukan pengembangan model pembelajaran berbasis ICT. Kegiatan observasi dilakukan dan disesuaikan dengan jadwal mengajar subjek dan materi pelajaran pada saat observasi berlangsung. Proses

pengambilan data dilakukan dengan berpedoman pada instrumen yang telah disusun yaitu pedoman wawancara, pedoman observasi dan pedoman dokumentasi. Untuk mendiskripsikan mengenai gambaran manajemen pembelajaran yang dilakukan oleh guru TIK SD Negeri 46, SDN 38, SDN 58 Kota Banda Aceh, berikut ini disajikan data hasil penelitian.

Perencanaan Pembelajaran dalam Pemanfaatan ICT pada SD se- Kota Banda Aceh

Perencanaan pembelajaran yang dipersiapkan oleh guru dalam memanfaatkan sistem ICT di SD Negeri 46, SDN 38, SDN 58 Kota Banda Aceh, adalah dengan menyusun sejumlah perangkat pembelajaran. Perangkat tersebut dikumpulkan untuk ditandatangani oleh kepala sekolah. Perangkat tersebut kemudian dikembalikan kepada guru yang bersangkutan. Perangkat yang disusun meliputi minggu efektif, program tahunan (Prota), program semester (Prosem), silabus dan RPP. Perencanaan pembelajaran yang disusun oleh guru dalam pemanfaatan ICT yaitu berdasarkan KTSP dengan berpedoman pada BSNP. Sebagaimana hasil wawancara dengan guru SD Negeri 46, SDN 38, SDN 58 Kota Banda Aceh bahwasanya: Setiap guru harus membuat perangkat pembelajaran sebelum mengajar. Pada sekolah ini, kami menyerahkan perangkat

pembelajaran kepada kepala sekolah setiap awal semester berupa minggu efektif, program tahunan (Prota), program semester (Prosem), silabus dan RPP.

Sebelum program tahunan dan program semester disusun, langkah pertama yang mereka lakukan adalah membuat rincian minggu efektif tiap semester. Rincian minggu efektif dibuat berdasarkan kalender pendidikan untuk mengetahui jumlah jam pelajaran efektif, kemudian dialokasikan ke dalam masing-masing standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD) pada prota/prosem.

Program tahunan yang disusun mencakup SK dan KD yang harus dikuasai siswa setelah mempelajari pokok bahasan tertentu, alokasi waktu serta keterangan. Program semester merupakan penjabaran dari program tahunan berisikan garis-garis besar mengenai hal-hal yang hendak dilaksanakan dan dicapai dalam semester tersebut. Sedangkan program semester berisikan tentang bulan, SK, KD, indikator, dan materi pokok yang hendak disampaikan, serta alokasi waktu.

Program yang disusun selain program tahunan dan program semester adalah silabus dan RPP. Silabus mencakup SK, KD, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian, penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar. Penyusunan silabus berpedoman pada model silabus yang dikembangkan

oleh BSNP, namun demikian model silabus tersebut tidak langsung mutlak mereka gunakan, akan tetapi dimodifikasi lagi sesuai dengan kondisi sekolah. Mereka masih mengadopsi model silabus dari BSNP dan Depdiknas, selanjutnya model silabus tersebut ditelaah dan disesuaikan dengan kondisi sekolah. Berikut adalah hasil wawancara dengan guru-guru mengenai penulisan silabus pada mata pelajaran TIK. Hal ini sesuai dengan pernyataan guru TIK SD Negeri 46, SDN 38, SDN 58 Kota Banda Aceh, bahwa:

Silabus yang saya gunakan dengan berpedoman pada silabus yang disusun oleh BSNP dan dikeluarkan oleh Depdiknas. Silabus tersebut saya peroleh dari internet dan perpustakaan, namun saya sesuaikan dengan kondisi sekolah, siswa dan sumber belajar yang digunakan seperti buku paket siswa. Silabus tersebut dijadikan acuan atau pedoman untuk membuat RPP. Didalam silabus dijelaskan mengenai standar kompetensi, kompetensi dasar, media pembelajaran, dan metode pembelajaran yang selanjutnya dijabarkan dalam RPP

Pernyataan guru TIK SD Negeri 46, SDN 38, SDN 58 Kota Banda Aceh juga hampir sama dengan guru yang lain bahwa silabus yang digunakan adalah silabus dari Depdiknas tahun 2007 yang diperoleh dari

internet dan disesuaikan dengan kondisi di sekolah ini. Pernyataan guru-guru tersebut diperkuat dengan pernyataan kepala SD Negeri 46, SDN 38, SDN 58 Kota Banda Aceh, adalah sebagai berikut:

TIK merupakan pelajaran pokok dan wajib diajarkan kepada peserta didik. Sesuai dengan yang tertulis dalam standar isi yang menyatakan bahwa salah satu komponen dalam struktur kurikulum SD memuat mata pelajaran TIK. Sekolah juga memberdayakan guru bidang studi lain yang mempunyai keahlian dan kemampuan mengajarkan mata pelajaran tersebut. Kondisi seperti ini tidak menjadi hambatan bagi guru TIK dalam melakukan persiapan mengajar, karena saat ini sudah banyak sumber seperti internet yang menyajikan pedoman penyusunan silabus dan RPP, sehingga bukan menjadi masalah jika mereka mengadopsi model silabus dan RPP dari sekolah lain dengan tetap memperhatikan kondisi di sekolah ini. Sementara yang lainnya seperti program tahunan dan program semester menyesuaikan dengan model yang ada disini.

Program rencana pembelajaran disusun dalam bentuk RPP berisi tentang identitas mata pelajaran, alokasi waktu, standar kompetensi' kompetensi dasar' indikator, tujuan pembelajaran, materi

pokok atau pembelajaran, metode, strategi pembelajaran, sumber belajar, serta penilaian. RPP dibuat dengan berpedoman pada silabus dan disusun menjadi satu untuk beberapa kali pertemuan tatap muka, hal ini dikarenakan adanya keterkaitan dari beberapa indikator sebagai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Sebelum melaksanakan pembelajaran, guru selalu menyiapkan materi dan LKS dalam bentuk presentasi. Hal ini dilakukan sebagai motivasi kepada siswa tentang pemanfaatan TIK sebagai media pembelajaran. Guru menyusun strategi pembelajaran yang fleksibel mengingat kondisi lab komputer tidak selalu dapat digunakan secara maksimal, karena ada beberapa unit komputer yang tidak dapat dioperasikan lagi.

Pelaksanaan Pembelajaran dalam Pemanfaatan ICT

Proses pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru di SD Negeri 46, SDN 38, SDN 58 Kota Banda Aceh, dalam memanfaatkan ICT tidak semua dilaksanakan berdasarkan perencanaan yang telah disusun yang disebabkan keterbatasan media. Kegiatan yang dilakukan adalah membuka pelajaran, menyampaikan materi, siswa melakukan kegiatan praktek dan menutup pembelajaran. Berikut kegiatan-kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam memanfaatkan ICT di SD

Negeri 46, SDN 38, SDN 58 Kota Banda Aceh.

Kegiatan Pendahuluan

Pada tahap awal, guru mulai dengan menyiapkan media berupa laptop dan infokus, kemudian guru mulai berbicara mengenai materi sebelumnya. Pada saat itu, guru mengajukan pertanyaan seputar materi yang lalu untuk mengecek pemahaman siswa. Berikutnya guru memberitahukan materi yang dipelajari saat itu dan menyampaikan tujuan pembelajaran agar siswa terfokus pada kemampuan apa yang akan mereka dapatkan dari pembelajaran itu sendiri. Kegiatan tersebut dilakukan hanya sekitar 10-15 menit. Pada kegiatan awal guru melakukan absensi, motivasi dan memberitahukan tujuan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan guru-guru mata pelajaran yang menggunakan ICT dalam pelaksanaan pembelajaran:

Sebelum proses pembelajaran dimulai, saya absensi siswa terlebih dahulu, selanjutnya saya melakukan apersepsi melalui tanya jawab tentang materi-materi pada pertemuan sebelumnya dan mengkaitkan dengan materi yang akan dipelajari, memberikan motivasi agar siswa tertarik untuk menerima materi hari ini. Saya juga memberitahukan tujuan pembelajaran saat itu. Setelah itu saya baru memulai materi pelajaran.

Waktu yang saya gunakan di awal pembelajaran lebih kurang 5-10 menit.

Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti guru memberitahukan strategi atau langkah-langkah pembelajaran yang akan digunakan, dengan tujuan agar siswa lebih fokus pada tujuan yang hendak dicapai. Kegiatan selanjutnya guru menyajikan materi pembelajaran menggunakan media laptop dan infokus. Pada saat penulis melakukan observasi, materi yang diajarkan adalah mengetik dengan benar pada program mikrosos world. Pada penyampaian materi, peneliti menemukan bahwa guru menerapkan metode tanya jawab, demonstrasi, pembelajaran langsung, dan praktek serta penugasan.

Meskipun guru telah menggunakan berbagai metode, namun tetap menggunakan metode ceramah sebagai pengantar materi. Pada umumnya guru yang menggunakan ICT menyajikan materi dengan metode pembelajaran langsung, karena berdasarkan pengamatan penulis, pemahaman siswa terhadap materi lebih mudah diterima jika teori diberikan secara bersamaan dengan praktek. Berikut adalah hasil wawancara berkaitan dengan penggunaan metode atau strategi pembelajaran dalam proses pembelajaran mata pelajaran TIK pada SD Negeri 46, SDN 38, SDN 58 Kota Banda Aceh.

Dalam pembelajaran yang menggunakan ICT, keaktifan siswa sangat diprioritaskan. Metode ceramah saya gunakan pada saat penjelasan materi kemudian dilanjutkan dengan menunjukkan langkah-langkah dan siswa mengerjakan sesuatu tugas baik di lab maupun di luar lab. Saya tetap menggunakan ceramah karena untuk mengantarkan siswa, seandainya tidak berceramah siswa akan mengalami kesulitan. Kadang-kadang jika materinya mudah saya sering praktek langsung di lab dan siswa mengikutinya, namun jika di kelas siswa hanya memperhatikan saja. Selanjutnya siswa melakukan praktek di laboratorium.

Uraian serupa juga dikemukakan oleh guru TIK kelas lainnya yang menyatakan bahwa mereka sering menggunakan metode ceramah, tanya jawab, demonstrasi, dan pembelajaran langsung. Metode tersebut disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan materi yang akan disampaikan karena tidak semua materi membutuhkan praktek di laboratorium.

Langkah-langkah yang dilakukan guru adalah mempresentasikan dan mendemonstrasikan langkah-langkah mengetik yang benar melalui media infokus dan laptop. Siswa memperhatikan, menyimak dan mencatat setiap penjelasan yang guru berikan, karena guru meminta siswa mempraktekkan kembali bagaimana menulis yang benar sesuai dengan format

yang diberikan. Laptop dan infokus merupakan media yang sering guru gunakan dalam KBM, hal tersebut diperkuat dengan pernyataan kepala sekolah sebagai berikut:

Media pembelajaran di sekolah ini secara umum sudah memadai dan dalam kondisi baik. Guru telah memanfaatkan media yang telah tersedia seperti laptop dan infokus. Untuk mata pelajaran TIK saat ini, media-media tersebut paling sering guru gunakan dan khusus di lab multimedia media tersebut sudah tersedia.

Para siswa terlihat sangat senang dan begitu antusias ketika guru mengintruksikan bahwa KBM dilakukan di lab komputer. Ini dibuktikan dari hasil wawancara beberapa siswa, bahwa mereka lebih senang dan mudah memahami materi jika pembelajaran langsung di lab. Hal ini juga disampaikan oleh guru bahwa mengajar dengan metode pembelajaran langsung di lab lebih mudah dipahami siswa' karena setelah guru menjelaskan dan mendemonstrasikan tiap-tiap langkah kegiatan, Siswa langsung mengikuti langkah yang ditunjukkan oleh guru tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Perencanaan yang disusun oleh guru SD Negeri 46, SDN 38, SDN 58 Kota Banda

Aceh dalam pemanfaatan ICT adalah berdasarkan KTSP dengan berpedoman pada BSNP. Perangkat pembelajaran dalam pemanfaatan ICT hanya disusun oleh guru kelas IV, V dan VI bidang studi Matematika, IPA, IPS dan TIK. Perangkat tersebut diserahkan kepada kepala sekolah pada setiap awal semester untuk ditandatangani. Perangkat yang disusun meliputi minggu efektif, prota, prosem, Silabus dan RPP.

2. Proses pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru SD Negeri 46, SDN 38, SDN 58 Kota Banda Aceh dalam memanfaatkan ICT belum seluruhnya dilaksanakan berdasarkan perencanaan yang telah disusun. Hal ini disebabkan keterbatasan media dan waktu pelaksanaan yang tidak sesuai. Kegiatan pembelajaran belum sepenuhnya dilaksanakan secara sistematis melalui proses eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi. Pada kegiatan pendahuluan guru melakukan absensi, apersepsi,

memotivasi siswa dan memberitahukan tujuan pembelajaran. Pada kegiatan inti, guru menerapkan metode tanya jawab, demonstrasi, pembelajaran langsung, praktek dan penugasan. Pada akhir pembelajaran guru memberitahukan materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya, memberikan tugas, menegaskan kembali materi yang telah diajarkan dan guru bersama siswa mengambil kesimpulan.

3. Mampu mengembangkan sosok model manajemen evaluasi pembelajaran dalam konteks pemanfaatan sistem ICT tingkat Sekolah Dasar Se-Kota Banda Aceh.
4. Evaluasi yang dilakukan oleh guru SD Negeri 46, SDN 38, SDN 58 Kota Banda Aceh dalam pemanfaatan ICT lebih sering menilai keaktifan siswa, cara kerjanya dan hasil yang dikerjakannya. Evaluasi sering diambil nilai praktek, karena setiap pembelajaran selalu dilakukan di lab dan selalu ada tugas yang harus dipraktekkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Darjanto. 2007. *Perencanaan Pengajaran Jenjang Sekolah Dasar*. PT. Inna Publikatama. Jakarta.
- Hamalik. 2008. *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Bumi Akasara. Jakarta.
- Harjanto. 2010. *Perencanaan Pengajaran*. PT. Rieneka Cipta. Jakarta.
- Moleong, Lecxy J. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. CV. Remaja Rosda Karya. Bandung.
- Mulyana. (2008). *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Murniati, AR. 2008. *Manajemen Stratejik*. Cita Pustaka Media Perintis. Bandung.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2007 tentang Standar Penilaian Pendidikan. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Rianto, Yatim dalam Muhaimin. 2010. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Prenada Media. Jakarta.
- Rusman. 2009. *Manajemen Kurikulum*. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Sa'ud, Udin Syaefudin. 2009. *Inovasi Pendidikan*. Alfabeta. Bandung.
- Simarmata. 2007. *Manajemen Pembelajaran Jenjang Sekolah Dasar*. Media Grafika. Surabaya.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D)*. Alfabeta. Bandung.
- Suryosubroto. 2010. *Manajemen Pendidikan Sekolah*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Suwardi. 2007. *Manajemen Pembelajaran*. Media Grafika. Surabaya.
- Usman, Nasir. 2012. *Manajemen Peningkatan Mutu Kinerja Guru (Konsep, Teori, dan Model)*. Citapustaka Media Perintis. Bandung.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 *Tentang Guru dan Dosen Standar Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Uno, B Hamzah dan Nina Lamatenggo. 2010. *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Bumi Akasara. Jakarta.
- Yamin, Martinis dan Maisah. 2009. *Manajemen Pembelajaran Kelas (Strategi Meningkatkan Mutu Pembelajaran)*. Gaung Persada. Jakarta.

PENERAPAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) BERBASIS *LIFE SKILLS* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN PROSES DAN SIKAP ILMIAH

Devita Cahyani Nugraheny
STKIP Kusuma Negara
email: devitacahyaninugraheny@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan keterampilan proses dan sikap ilmiah peserta didik setelah penggunaan LKPD berbasis *life skill* dalam pembelajaran. Penelitian yang telah dilakukan merupakan penelitian quasi eksperimen dengan menggunakan rancangan *Nonequivalent Control-Group Pre-test Post-Test Design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi dan teknik angket. Teknik observasi digunakan untuk mengetahui keterampilan proses dan sikap ilmiah peserta didik. Pengamatan sikap ilmiah peserta didik ini juga didukung dengan menggunakan lembar angket yang diisi oleh peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji kuantitatif. Hasil penelitian dari uji kuantitatif terhadap penggunaan LKPD di sekolah menunjukkan ada peningkatan keterampilan proses dan sikap ilmiah peserta didik.

Kata Kunci: *LKPD, Life Skills, Keterampilan Proses, Sikap Ilmiah*

Abstract

This study aims to determine whether there is an increase in process skills and scientific attitudes of learners after the use of LKPD-based life skills in learning. The research that has been done is quasi experimental research using Nonequivalent Control-Group Pre-test Post-Test Design. Data collection techniques used are observation techniques and questionnaire techniques. Observation techniques are used to determine the process skills and scientific attitudes of learners. Observation of scientific attitude of learners is also supported by using a questionnaire filled by learners. Data analysis technique used is quantitative test. The results of quantitative tests on the use of LKPD in schools indicate an increase in process skills and scientific attitudes of learners.

Keywords: *LKPD, Life Skills, Process Skills, Scientific Attitudes*

PENDAHULUAN

Tujuan dan proses pembelajaran di Sekolah Menengah Kujuruan (SMK) mempersiapkan peserta didik dapat hidup mandiri, siap untuk masuk dunia kerja, atau melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi setelah lulus dari sekolah. Peserta didik harus memiliki stamina yang tinggi, menguasai bidang keahliannya, menguasai dasar-dasar ilmu pengetahuan,

teknologi, memiliki etos kerja yang tinggi, mampu berkomunikasi sesuai dengan tuntutan pekerjaannya, dan memiliki kemampuan mengembangkan diri, supaya dapat bekerja secara efektif dan efisien serta mengembangkan keahlian dan keterampilan. Struktur kurikulum pendidikan kejuruan dalam hal ini Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dan Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK) diarahkan untuk

mencapai tujuan tersebut (Sudira, 2006: 24). Tujuan pembelajaran di SMK tertuang di dalam kurikulum KTSP di SMK. Kurikulum SMK berisi mata pelajaran wajib, mata pelajaran kejuruan, muatan lokal, dan pengembangan diri.

Mata pelajaran muatan lokal masuk ke dalam kegiatan kurikuler. Muatan lokal bertujuan untuk mengembangkan kompetensi yang disesuaikan dengan ciri khas, potensi daerah, dan prospek pengembangan daerah termasuk keunggulan daerah. Substansi muatan lokal ditentukan oleh satuan pendidikan sesuai dengan program keahlian yang diselenggarakan (Depdiknas, 2006: 17).

Berdasarkan hasil survei yang telah dilakukan di SMK N 1 Panjatan, di SMK tersebut terdapat tiga bidang keahlian yaitu kimia industri, kimia analisis, dan kimia farmasi. Proses pembelajaran di SMK N 1 Panjatan didukung muatan lokal yang dapat digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan proses, sikap ilmiah dan *life skill* peserta didik. Salah satu muatan lokal yang ada di SMK N1 Panjatan adalah industri kecil kimia.

Muatan lokal industri kecil kimia ini memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan keterampilan proses dan *life skill* dan dimiliki peserta didik melalui pembuatan produk yang bermanfaat dan dapat diaplikasikan di masyarakat. Produk yang dibuat melibatkan bahan,

Jurnal Visipena Volume 9, Nomor 1, Juni 2018

reaksi dan proses kimia seperti pada pembuatan VCO, sabun cair, sabun batang, susu kedelai, pengolahan nata de coco dan lain sebagainya.

Adanya mata pelajaran muatan lokal industri kecil kimia di SMK N 1 Panjatan, diharapkan peserta didik dapat membuat produk-produk yang bermanfaat dengan memanfaatkan bahan yang ada di sekitar peserta didik. Proses pembuatan produk-produk dilakukan melalui proses percobaan/praktikum di laboratorium. Pada pembuatan produk peserta didik dipandu dengan menggunakan LKPD.

LKPD merupakan salah satu media pembelajaran. LKPD dapat digunakan secara bersamaan dengan sumber belajar atau media pembelajaran yang lain (Widjajanti, 2008: 1). LKPD berbasis *life skill* berisi kegiatan yang mampu membantu peserta didik untuk menerapkan proses yang melibatkan reaksi kimia dalam kehidupan sehari-hari. Dalam LKPD terdapat petunjuk pembuatan berbagai produk.

Tujuan penggunaan LKPD dalam proses pembelajaran adalah menunjang penguasaan pengetahuan sains peserta didik, penguasaan inkuiri, dan penanaman sikap ilmiah. Penggunaan LKPD juga dapat menumbuhkan minat peserta didik terhadap pembelajaran melalui diskusi dan pelaksanaan langkah kerja percobaan (Toharudin, 2011:216). Selama ini, proses praktik pembuatan produk di SMK N 1

Panjatan, didukung dengan *job sheets*/lembar kerja yang masih sederhana, hanya terdiri dari judul, tujuan, daftar alat, daftar bahan dan cara kerja. Lembar kerja yang ada belum pengembangan *life skill*, keterampilan proses, dan pembentukan sikap ilmiah peserta didik secara maksimal.

Keberadaan LKPD sangat membantu guru dan peserta didik dalam melakukan kegiatan. Berdasarkan hasil survai ternyata hanya 16% guru di DIY yang membuat/menyusun LKPD sendiri (Yuliati, dkk 2008: 175). Berdasarkan wawancara dengan guru yang ada di SMK N 1 Panjatan, di sekolah tersebut masih perlu dilakukan penerapan LKPD yang dapat mengembangkan *life skill*, keterampilan proses sains dan sikap ilmiah peserta didik.

KAJIAN PUSTAKA

LKPD Berbasis *Life Skills*

LKPD adalah panduan peserta didik untuk melakukan kegiatan penyelidikan atau pemecahan masalah (Triantoro, 2009: 222). Pedoman umum pengembangan bahan ajar mengungkapkan LKPD merupakan lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Lembar kerja biasanya berupa petunjuk atau langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu tugas dan tugas tersebut harus jelas sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai (Prastowo, 2011: 203). Maka dapat disimpulkan bahwa LKPD merupakan

panduan yang berisi petunjuk atau langkah-langkah untuk memecahkan masalah sesuai dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai.

Setiap LKPD disusun dengan materi-materi dan tugas-tugas tertentu yang dikemas sedemikian rupa untuk tujuan tertentu. Adanya perbedaan maksud dan tujuan pengemasan materi pada masing-masing LKPD, berakibat LKPD memiliki berbagai macam bentuk. Menurut Prastowo (2011: 209-211) LKPD yang umum digunakan oleh peserta didik ada lima bentuk yaitu: (1) LKPD membantu peserta didik menemukan suatu konsep, (2) LKPD yang membantu peserta didik menerapkan dan mengintegrasikan berbagai konsep yang telah ditemukan, (3) LKPD yang berfungsi sebagai penuntun belajar, (4) LKPD yang berfungsi sebagai penguatan, dan (5) LKPD berfungsi sebagai petunjuk praktikum.

LKPD memuat sekumpulan kegiatan mendasar yang harus dilakukan peserta didik untuk memaksimalkan pemahaman dalam upaya pembentukan kemampuan dasar sesuai indikator pencapaian hasil belajar yang harus ditempuh. LKPD dapat berupa panduan untuk latihan pengembangan aspek kognitif maupun panduan semua aspek pembelajaran dalam bentuk panduan eksperimen. Komponen LKPD meliputi: (1) judul eksperimen, (2) teori singkat tentang materi, (3) alat dan bahan, (4) prosedur eksperimen, (5) data

pengamatan,(6) kesimpulan dan pertanyaan untuk bahan diskusi (Triantoro, 2009: 222-223). LKPD merupakan salah satu media pembelajaran, karena dapat digunakan secara bersamaan dengan sumber belajar atau media pembelajaran yang lain (Widjajanti, 2008: 1). Media pembelajaran dalam proses pembelajaran memiliki banyak manfaat.

Manfaat media pembelajaran antara lain: (1) proses pembelajaran menjadi lebih menarik, (2) sikap positif peserta didik terhadap sesuatu yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan, (3) meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati di dalam kelas, (4) membuahkan perubahan yang signifikan tingkah laku peserta didik, (5) membuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuan peserta didik, (6) memberikan umpan balik yang diperlukan yang dapat membantu peserta didik menemukan seberapa banyak telah mereka pelajari, (7) peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memodelkan dan lain-lain (Arsyad, 2009: 21-25).

LKPD berbasis *life skill* yang berfungsi sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran muatan lokal industri kecil kimia. LKPD berbasis *life skill* berisi petunjuk pembuatan berbagai produk.

Petunjuk pembuatan produk yang ada di LKPD adalah petunjuk pembuatan produk tepung lidah buaya, lulur lidah buaya, teh lidah buaya, tepung tempe, kecap air kelapa, dan saos cabai.

Setiap petunjuk pembuatan produk berisi (1) judul pembuatan produk; (2) teori, berisi penjelasan tentang produk yang akan dibuat (definisi produk, kandungan gizi bahan pokok, penggunaan produk); (3) petunjuk pembuatan produk, berisi langkah-langkah pembuatan produk yang diarahkan untuk mengembangkan keterampilan proses dan sikap ilmiah; (4) tabel data pengamatan untuk mencatat data berdasarkan hasil pengamatan, tabel ini memberi ruang untuk melatih kejujuran peserta didik (5) pertanyaan dan tugas untuk diskusi yang bertujuan untuk mengembangkan *life skill* peserta didik (keterampilan bahasa, keterampilan interpersonal, dan keterampilan intrapersonal)

Kecakapan Hidup (*life skill*)

Kecakapan hidup (*Life skill*) adalah kecakapan yang dimiliki seseorang untuk berani menghadapi masalah dan kehidupan dengan wajar tanpa merasa tertekan, kemudian secara proaktif dan kreatif mencari serta menemukan solusi untuk mengatasinya (Harahab, 2012: 28). Kecakapan hidup merupakan kemampuan untuk adaptasi dan berperilaku positif, yang memungkinkan individu untuk menangani secara efektif tuntutan dan tantangan

kehidupan sehari-hari (World Health Organization, 1997: 1). *Washington State University* mengemukakan delapan indikator *Life Skill* yang terdiri dari: *Decision making* (kemampuan membuat keputusan), membuat pilihan diantara berbagai alternatif, kemampuan membuat daftar pilihan sebelum membuat keputusan, mampu memikirkan akibat dari putusan yang akan diambil, dan mampu mengevaluasi pilihan yang telah dibuat. *Wise use of resources* (kemampuan memanfaatkan sumber daya), menggunakan referensi, bermanfaat, punya nilai responsibilitas, berdasarkan prioritas.

Communication (komunikasi), kemampuan menyampaikan pendapat, informasi, atau pesan dengan berbagai orang melalui pembicaraan, penulisan, gerak tubuh, dan ekspresi yang efektif. *Accepting differences* (menerima perbedaan), kemampuan mengatur dan menerima kesenjangan atau perbedaan dengan berbagai pihak. *Leadership* (kepemimpinan), mampu mempengaruhi dan menjelaskan sesuatu kepada berbagai pihak di dalam kelompok.

Useful/marketable skills (kemampuan yang *marketable*), kemampuan menjadi pekerja dan dibutuhkan oleh lapangan kerja. *Healthy lifestyle choices* (kemampuan memilih gaya hidup sehat); kemampuan memilih gaya hidup sehat bagi tubuh dan pikiran, menghindari penyakit dan luka-

luka. *Self-responsibility* (bertanggung jawab pada diri sendiri); mampu menjaga diri; menghargai perilaku diri dan dampaknya; mampu memilih posisi diantara salah dan benar (Handayani, 2009: 6-7).

Kecakapan hidup ada yang bersifat generik, spesifik dan vokasional. Kecakapan hidup yang bersifat generik mencakup kecakapan personal yang meliputi: (a) kesadaran eksistensi dan (b) kesadaran potensi diri. Kecakapan berpikir rasional meliputi: (a) kecakapan menggali, (b) kecakapan mengolah informasi, (c) kecakapan mengambil keputusan, dan (d) kecakapan memecahkan masalah. Kecakapan sosial meliputi: (a) kecakapan komunikasi lisan, (b) kecakapan komunikasi tertulis dan (c) kecakapan bekerja sama.

Kecakapan hidup spesifik yaitu kecakapan untuk menghadapi pekerjaan atau keadaan tertentu yang mencakup: kecakapan akademik meliputi (a) kecakapan identifikasi variabel, (b) kecakapan menghubungkan variabel, (c) kecakapan merumsukan hipotesis dan (d) kecakapan melaksanakan. Sedangkan kecakapan vokasional terkait dengan bidang pekerjaan yang memerlukan keterampilan motorik yang meliputi (a) kecakapan vokasional dasar dan kecakapan vokasional khusus (Depdiknas, 2006, Handayani 2009: 2 dan Khoiri, 2011:86). Keterkaitan antara kecakapan generik, spesifik dan vokasional dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Dominasi Pendidikan Kecakapan Hidup (Depdiknas, 2006: 13)

Kecakapan vokasional atau sering disebut keterampilan kejuruan. Artinya keterampilan yang dikaitkan dengan bidang pekerjaan tertentu yang terdapat di masyarakat. Keterampilan kejuruan dapat diklasifikasikan menjadi sembilan macam keterampilan yaitu keterampilan bahasa meliputi berkomunikasi, bercerita, membaca, menulis, berbicara, dan lain sebagainya. Keterampilan seni meliputi merancang, melukis, bernyanyi, dan bersyair. Keterampilan gerak meliputi olahraga, bela diri, menari dan lain sebagainya. Keterampilan ruang meliputi tata letak ruang, penempatan barang, dan keindahan ruang. Keterampilan logika dan penalaran meliputi observasi, analisis, evaluasi, berhitung, penelitian, dan kegiatan ilmiah. Keterampilan interpersonal, meliputi bergaul, memimpin, empati, kerja sama, dan saling menghormati. Keterampilan intrapersonal meliputi kepedulian, kasih sayang, toleransi, keadilan dan tanggung jawab. Keterampilan spiritual yaitu

mempraktikkan agama yang dianut dalam kehidupan sehari-hari dengan konsisten. Keterampilan emosional meliputi sabar, keteladanan, dan lain sebagainya (Yuliati, 2008: 177-178). Kecakapan vokasional lebih cocok bagi peserta didik yang akan menekuni pekerjaan yang lebih mengandalkan keterampilan psikomotor dari pada kecakapan berpikir ilmiah. Oleh karena itu, kecakapan vokasional lebih cocok bagi peserta didik SMK, kursus keterampilan atau program diploma (Handayani, 2009: 5).

Satuan pendidikan yaitu sekolah memiliki kewenangan yang luas untuk mengembangkan dan menyelenggarakan pendidikan sesuai dengan kondisi peserta didik, keadaan sekolah, potensi, dan kebutuhan daerah. Pengembangan tersebut bermuara pada peningkatan pengembangan kecakapan hidup (Harahab, 2012: 28). Pendidikan yang berorientasi pada kecakapan hidup tidak mengubah sistem pendidikan yang ada dan juga tidak

mereduksi pendidikan yang hanya sebagai latihan kerja. Pendidikan yang berorientasi pada kecakapan hidup justru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh bekal keterampilan atau keahlian yang dapat dijadikan sebagai sumber penghidupannya (Khoiri dkk, 2011: 85).

Pelaksanaan pendidikan kecakapan hidup terintegrasi dengan beragam mata pelajaran yang ada di semua jenis dan jenjang pendidikan (Depdiknas 2006 dan Sudira, 2006). Kecakapan hidup (*life skill*) dapat diintegrasikan ke dalam tujuan, kegiatan pembelajaran dan media pembelajaran (Harahab, 2012: 28). Media pembelajaran terdapat dalam berbagai bentuk, salah satunya adalah media cetak. Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling sering digunakan adalah buku, buku penuntun, jurnal, majalah, dan LKPD (Arsyad, 2009: 87). Dari pernyataan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis cetak dapat dijadikan sarana untuk mengembangkan kecakapan hidup peserta didik. Dalam penelitian pengembangan ini media pembelajaran yang dikembangkan berupa media cetak yaitu LKPD berbasis *life skill*.

Keterampilan Proses

Keterampilan proses sains yaitu perangkat kemampuan kompleks yang biasa digunakan oleh para ilmuwan dalam melakukan penyelidikan ilmiah ke dalam

rangkaian proses pembelajaran. Pembelajaran dirancang untuk lebih memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam menemukan fakta, membangun konsep, dan nilai-nilai baru melalui proses peniruan terhadap apa yang biasa dilakukan oleh para ilmuwan dengan demikian peserta didik dididik dan dilatih untuk terampil dalam memperoleh dan mengolah informasi melalui aktivitas berpikir dengan mengikuti prosedur (metode) ilmiah (Haryono, 2006: 2).

The American Association for the Advancement of Science (AAAS) mengklasifikasikan keterampilan proses sains menjadi 15 yaitu observasi, pengukuran, klasifikasi, mengkomunikasikan, prediksi, inferensi, menggunakan angka, menggunakan hubungan tempat dan waktu, pertanyaan, mengendalikan variabel, hipotesis, definisi operasional, merancang model, merancang eksperimen dan interpretasi data. Keterampilan proses sains dapat diklasifikasikan menjadi dua katagori yaitu keterampilan proses dasar dan keterampilan proses terintegrasi. Keterampilan proses dasar (simpler) merupakan dasar untuk belajar keterampilan proses terintegrasi (lebih kompleks). Keterampilan proses dasar sangat penting untuk pembelajaran sains dan konsep di SD dan SMP. Keterampilan proses terintegrasi diterapkan pada level SMA/SMK dan kuliah seperti

pembuatan model, eksperimen dan inferensi (Akinbobola,A.O and Afolabi,F, 2010: 234). Keterampilan proses dasar dan keterampilan proses terintegrasi sesuai dan dapat diterapkan di SMK di Indonesia.

Penguasaan keterampilan proses sains mengacu pada sejauh mana peserta didik mengalami perubahan dalam kemampuan proses keilmuannya yang terdiri dari keterampilan proses sains dasar dan keterampilan proses sains terintegrasi (Bundu, 2006: 19). Keterampilan proses dasar meliputi observasi, klasifikasi, komunikasi, pengukuran, prediksi, dan penarikan kesimpulan. Keterampilan proses sains terintegrasi meliputi mengidentifikasi variabel, menyusun tabel data, menyusun grafik, menggambarkan hubungan antar variabel, memperoleh dan memproses data, menganalisis investigasi, menyusun hipotesis, merumuskan variabel secara operasional, merancang investigasi dan melakukan eksperimen (Bundu, 2006: 23-24). Pengembangan keterampilan proses secara tidak langsung juga mengembangkan *life skill* peserta didik. Keterampilan proses merupakan bagian dari keterampilan dalam *life skill*. Pada penelitian ini tidak mengukur semua keterampilan proses. Keterampilan proses yang diamati yaitu observasi, komunikasi, dan komunikasi. Keterampilan proses diamati ketika peserta didik melakukan pembuatan produk.

Observasi merupakan salah satu keterampilan ilmiah yang mendasar. Mengobservasi tidak sama dengan melihat. Mengobservasi harus memilah-milah yang penting dan tidak penting. Keterampilan melakukan observasi adalah kemampuan menggunakan panca indra untuk memperoleh data atau informasi. Keterampilan ini merupakan proses sains yang terpenting karena kebenaran ilmu yang diperoleh bergantung pada kebenaran dan kecermatan hasil observasi. Kemampuan melakukan observasi merupakan keterampilan yang paling mendasar dalam sains dan penting untuk dikembangkan keterampilan proses yang lainnya.

Observasi adalah dasar dari seluruh kegiatan dalam mengumpulkan data, dengan memberikan kriteria sebagai berikut: (a) menggunakan lebih dari satu jenis alat indra, (b) mengidentifikasi persamaan dan perbedaan, (c) menentukan urutan dari suatu objek atau peristiwa, (d) menggunakan alat bantu untuk pengamatan lebih detail dan melakukan pengukuran atau membandingkan dengan menggunakan alat ukur yang sesuai.

Observasi dapat berupa observasi kualitatif dan observasi kuantitatif. Observasi kualitatif apabila hanya menggunakan alat indra untuk memperoleh informasi. Observasi kualitatif berkaitan dengan pernyataan seperti warna hijau, rasanya manis, suaranya merdu, dan

sebagainya. Observasi kuantitatif jika didasarkan pada satuan ukuran standar tertentu. Observasi kuantitatif tercermin dalam pernyataan seperti tinggi 167 cm, suhunya 60°C, dan sebagainya.

Keterampilan merancang dan melakukan eksperimen. Soetardjo dalam Bundu (2006: 30) menyatakan bahwa melakukan eksperimen merupakan suatu kegiatan yang mencakup seluruh keterampilan proses yang telah diuraikan karena untuk menemukan jawaban dari satu pertanyaan diperlukan langkah-langkah seperti identifikasi variabel, membuat prediksi, menyusun hipotesis, mengumpulkan data, menginterpretasikan data, dan membuat kesimpulan sebagai jawaban pertanyaan yang diajukan. Eksperimen hendaknya dirancang dengan baik karena tanpa rancangan yang baik akan terjadi pemborosan waktu, tenaga dan biaya, sedangkan hasilnya jauh dari yang diharapkan. Guru dan peserta didik perlu menentukan alat dan bahan yang diperlukan, objek yang akan diteliti, variabel yang harus diperhatikan, langkah kerja, cara pencatatan, dan kriteria keberhasilan yang mungkin dicapai.

Keterampilan berkomunikasi merupakan kemampuan untuk menyampaikan hasil pengamatan atau pengetahuan yang dimiliki kepada orang lain, baik secara lisan maupun tulisan. Bentuknya dapat berupa laporan, grafik,

gambar, diagram, atau tabel yang dapat disampaikan kepada orang lain (Bundu, 2006: 25).

Kemampuan komunikasi ini perlu dilatih dan dikembangkan. Sutardjo dalam Bundu (2006: 26-27) menyatakan bahwa seorang dapat melakukan komunikasi dengan baik apabila: (a) mendeskripsikan sesuatu yang diamati (lihat, raba, didengar, bau, kecap) bukan sesuatu yang ditafsirkan; (b) menggunakan deskripsi singkat dengan bahasa yang tepat; (c) mengkomunikasikan informasi secara akurat dengan menggunakan sebanyak mungkin observasi sesuai situasi yang ada; (d) memperhatikan pandangan dan pengalaman lalu orang bijak berkomunikasi; (e) melengkapi komunikasi dengan media untuk mendapatkan umpan balik, sehingga efektivitas komunikasi dapat diketahui; dan (f) membuat alternatif deskripsi yang lain jika diperlukan.

Sikap Ilmiah

Hakekat sains yang meliputi sains sebagai konten, proses, sikap, nilai, dan salingtemas (sains, lingkungan, teknologi, dan Masyarakat) harus tercakup dalam proses pembelajaran (Romlah, 2009: 1). Banyak ahli yang menggolongkan sikap ilmiah. Pitafi dan Farooq (2012: 383) dan Patil (2011: 24) menyatakan bahwa sikap ilmiah dapat berupa rasa ingin tahu, rasional, berfikiran terbuka, berfikir kritis, objektif, jujur, tanggung jawab, rendah hati, dan lain-lain.

National Curriculum Council (1989) sikap ilmiah yang sangat penting dimiliki pada setiap tingkatan pendidikan sains adalah hasrat ingin tahu, menghargai kenyataan (fakta dan data), ingin menerima ketidakpastian, refleksi kritis dan hati-hati, tekun, ulet, tabah, kreatif untuk penemuan baru, berfikiran terbuka, sensitif terhadap lingkungan sekitar, dan bekerja sama dengan orang lain.

American Association for Advancement of Science memberikan penekanan pada empat sikap yakni *honesty* (kejujuran), *curiosity* (keingintahuan), *open minded* (keterbukaan), dan *skepticism* (ketidakpercayaan). Hal ini dilandasi bahwa sepanjang sejarah, manusia sangat menekankan adanya transmisi tentang pertukaran nilai, sikap, dan keterampilan, dari satu generasi ke generasi berikutnya, keluarga, agama, pasangan, buku, media hiburan, dan harapan-harapan hidup pada umumnya merupakan hal yang paling besar pengaruhnya dalam membentuk pandangan, pengetahuan, belajar, dan aspek lainnya dalam kehidupan.

Komponen sikap ilmiah yang perlu ditumbuhkan pada peserta didik antara lain adalah tanggung jawab, keinginan hendak tahu, jujur, terbuka, obyektif, kreatif, toleransi, kecermatan bekerja, percaya diri

sendiri, konsep diri positif, mengenal hubungan antara masyarakat dan sains, perhatian terhadap sesama makhluk hidup, menyadari bahwa kemajuan ilmiah diperoleh dari sudut usaha bersama, dan menginterpretasikan gejala alam dari sudut prinsip-prinsip ilmiah (Pendidikan dan Latihan Profesi guru, 2006:160).

Berdasarkan klasifikasi sikap ilmiah dari beberapa ahli, dapat disimpulkan sikap ilmiah meliputi rasa ingin tahu, rasional, berfikiran terbuka, berfikir kritis, objektif, tanggung jawab, jujur, terbuka, toleransi, kecermatan bekerja, rendah hati, hati-hati, ulet, tekun, tabah, menghargai kenyataan (fakta dan data), kerja sama dengan orang lain, dan sensitif terhadap lingkungan sekitar. Pengembangan sikap ilmiah peserta didik secara tidak langsung dapat meningkatkan *life skill* peserta didik, hal ini disebabkan karena pengembangan sikap ilmiah termasuk dalam pengembangan *life skill*.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan menggunakan rancangan *Nonequivalent Control-Group Pre-test Post-Test Design*.

Rancangan penelitian dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Rancangan penelitian

Group	Pre-test	Treatment	Post-test
Kelas kontrol	T ₁	X ₁	T ₂
Kelas eksperimen	T ₁	X ₂	T ₂

Keterangan:

X₁ = pembelajaran menggunakan *jobsheet* yang di kembangkan oleh guru kimia di SMK.

X₂ = pembelajaran menggunakan LKPD berbasis *life skill* yang telah dikembangkan.

T₁ = tes kemampuan awal

T₂ = tes kemampuan akhir

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI di SMK N 1 Panjatan, Kulon Progo. Kelas eksperimen adalah peserta didik SMK N 1 Panjatan Kulon Progo kelas XI K11. Sedangkan Kelas Kontrol adalah peserta didik kelas XI AK1

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan pada penelitian menggunakan teknik observasi dan angket. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran, sedangkan pengisian lembar angket oleh peserta didik dilakukan sebelum mulai pembelajaran dan setelah selesai pembelajaran. Teknik observasi dan teknik angket dilakukan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas eksperimen adalah kelas yang pembelajaran diberi perlakuan dengan menggunakan LKPD

industri kecil kimia berbasis *life skill*. Kelas kontrol merupakan kelas yang pembelajarannya diberi perlakuan dengan menggunakan lembar kerja yang dikembangkan oleh guru atau *jobsheet* seperti yang sudah diterapkan di SMK N 1 Panjatan.

Instrumen yang digunakan (a) lembar observasi untuk keterampilan proses sains dan sikap ilmiah peserta didik, (b) lembar angket untuk sikap ilmiah peserta didik. Adapun rincian instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data sebagai berikut:

- a) Lembar observasi keterampilan proses sains peserta didik

Instrumen ini digunakan untuk mengamati aktivitas keterampilan proses sains peserta didik selama proses pembuatan produk menggunakan panduan LKPD berbasis *life skill*. Observasi keterampilan proses peserta didik meliputi tiga aspek yaitu observasi, eksperimen, dan komunikasi. Rincian indikator observasi (1) mengumpulkan data menggunakan alat indra, (2) mengumpulkan fakta yang relevan dan memadai. Rincian indikator aspek

eksperimen (1) dapat menggunakan alat dan bahan sesuai prosedur, (2) mengikuti prosedur kerja yang ada, (3) mengukur variabel yang diamati dengan alat ukur yang sesuai, (4) menggunakan alat ukur dengan cara yang benar, (5) mencatat hasil pengamatan. Rincian indikator aspek mengkomunikasikan (1) mendiskusikan hasil pengamatan dengan teman satu kelompok, (2) membuat kesimpulan dari hasil diskusi, (3) menulis laporan berdasarkan format laporan, (4) menjawab pertanyaan dengan benar sesuai dengan teori, (5) menggunakan tabel atau simbol tertentu untuk menyajikan informasi, (6) menyampaikan hasil diskusi kelompok di depan kelas. Lembar observasi sikap ilmiah peserta didik.

Instrumen ini digunakan untuk mengamati sikap ilmiah peserta didik selama proses pembuatan produk dengan menggunakan panduan LKPD berbasis *life skill*. Observasi sikap ilmiah peserta didik meliputi aspek disiplin, teliti, jujur, tanggung jawab, berfikir terbuka dan kerjasama. Rincian indikator aspek disiplin (1) kehadiran, (2) melakukan percobaan sesuai prosedur, (3) waktu penyelesaian pembuatan produk, (4) pengumpulan laporan. Rincian

indikator aspek teliti (1) melakukan pengamatan dengan cermat, (2) melakukan pengukuran dengan teliti. Rincian indikator aspek jujur (1) penulisan hasil pengamatan, (2) penulisan kesimpulan. Rincian indikator aspek tanggung jawab (1) pengembalian alat, (2) pemeliharaan alat, (3) kebersihan tempat kerja, (4) kebersihan alat-alat, (5) penyelesaian tugas. Rincian indikator aspek berfikir terbuka dan kerjasama (1) tanggapan terhadap temuan/pendapat teman, (2) adanya pembagian tugas dalam satu kelompok, (3) berpartisipasi aktif dalam kelompok.

b) Lembar angket sikap ilmiah peserta didik

Lembar angket sikap ilmiah peserta didik ini digunakan untuk mengetahui sikap ilmiah peserta didik. Lembar angket sikap ilmiah diisi oleh peserta didik. Lembar angket diberikan sebelum pembelajaran dan sesudah pembelajaran. Aspek sikap ilmiah yang ada di lembar angket adalah disiplin, teliti, jujur, tanggung jawab, berfikiran terbuka dan bekerjasama.

Teknik Analisis Data

Analisis data yang diperoleh dari lembar observasi diberi skor, kemudian dihitung skor untuk setiap komponen pada setiap percobaan. Adapun skala persentase untuk menentukan ketercapaian

menggunakan rumus pada persamaan 1 yang diadaptasi dari Hartono:

$$\% \text{ ketercapaian} = \frac{\text{banyaknya skor yang tercapai}}{\text{skor tertinggi}} \times 100\% \quad (1)$$

- a) Uji perbedaan keterampilan proses dan sikap ilmiah kelas kontrol dan kelas eksperimen

Data yang digunakan untuk mengetahui peningkatan keterampilan proses dan sikap ilmiah berdasarkan data pre-test dan post-test yang diperoleh dari hasil observasi

keterampilan proses dan sikap ilmiah, dengan menggunakan perhitungan gain ternormalisasi. Perhitungan gain ternormalisasi mengacu pada persamaan 2 (Hake, 1998: 65)

$$\langle g \rangle = \frac{\%S_f - \%S_i}{100 - \%S_i} \quad (2)$$

Keterangan:

$\langle g \rangle$ = gain ternormalisasi

S_f = skor posttest

S_i = skor pretest

Interpretasi terhadap nilai gain, ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Interpretasi terhadap Nilai Gain

Nilai Gain (g)	Klasifikasi
$(g) \geq 0,7$	Tinggi
$0,7 > (g) \geq 0,3$	Sedang
$(g) < 0,3$	Rendah

Setelah nilai rata-rata

gain dari kedua kelas diperoleh, maka dapat dibandingkan untuk melihat efektifitas penerapan LKPD hasil pengembangan. Jika hasil rata-rata gain lebih tinggi, maka LKPD tersebut lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan proses dan sikap ilmiah peserta didik. Menguji perbedaan keterampilan proses dan sikap ilmiah tersebut dibuat hipotesis dan untuk mengujinya digunakan statistik uji-t. Penggunaan teknik statistik uji-t memerlukan prasyarat yang harus dipenuhi, antara lain normalitas data dan homogenitas.

1) Normalitas Sebaran Data

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini perhitungan uji normalitas dilakukan dengan menggunakan statistik uji *Kolmogorof Smirnov* dalam program komputer *SPSS 16,0 for windows*. Data dikatakan berdistribusi normal pada taraf signifikansi 5% apabila harga probabilitas perhitungan lebih besar dari pada 0,05.

2) Homogenitas

Uji homogenitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil secara acak berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Uji yang digunakan

adalah uji homogenitas varians. Sampel penelitian dapat dikatakan berasal dari populasi yang homogen pada taraf signifikansi 5% apabila harga probabilitas perhitungan lebih besar dari pada 0,05 (Lindarti, 2010: 33). Dalam penelitian ini perhitungan uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan statistik uji Homogenitas Varian dalam program *SPSS 16,0 for windows*.

3) Uji Mann-Whitney

Uji Mann-Whitney merupakan uji nonparametris. Syarat dalam uji nonparametris bila data yang diuji merupakan data ordinal atau data yang diuji tidak memiliki distribusi normal. Uji ini dengan menggunakan program *SPSS 16.0*. Penerimaan atau penolakan H_0 didasarkan pada harga probabilitas (signifikansi). Jika probabilitas (signifikansi) $> 0,05$ maka H_0 ditrima, demikian sebaliknya jika

Lembar angket yang digunakan untuk mengukur sikap ilmiah peserta didik. Uji menggunakan angket ini untuk mengetahui ada perbedaan sikap ilmiah peserta didik kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan terlebih dahulu dilakukan pengujian prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas.

probabilitas (signifikansi) $< 0,05$ maka H_0 ditolak.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Teknik pengambilan data pada penelitian ini adalah teknik observasi dan teknik angket. Observasi keterampilan proses dan sikap ilmiah peserta didik menggunakan desain *posttest control group design*, sedangkan teknik angket untuk sikap ilmiah peserta didik menggunakan desain *nonequivalent control group design*. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI KII (kelas eksperimen) dan siswa kelas XI AK1 (kelas Kontrol) SMK N 1 Panjatan, Kulon Progo. Hasil penelitian dapat dipaparkan sebagai berikut:

a. Data Hasil Angket

1) Uji normalitas Sebaran data

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui sebaran data yang akan dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Data sampel dihitung dengan menggunakan program *SPSS 16.0*. Data hasil uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data Angket Sikap Ilmiah

Variabel	Kelas	Sig	Keterangan
Sikap Ilmiah	Kontrol	0,005	Tidak Normal
	Eksperimen	0,074	Normal

Berdasarkan Tabel 3 menunjukkan bahwa data angket sikap ilmiah kelas eksperimen memiliki sig > 0,05 sehingga data berdistribusi normal sedangkan untuk kelas kontrol memiliki sig < 0,05 sehingga data berdistribusi tidak normal. Hasil analisis menunjukkan bahwa data salah satu kelas berdistribusi tidak normal

sehingga dilakukan uji statistik nonparametris.

2) Uji homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel homogen atau tidak. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan SPSS 16,0. Data hasil uji homogenitas dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Data Angket Sikap Ilmiah

Varia bel	Data	df1	df2	Sig.	Ket
Sikap Ilmiah	Based on Mean	1	61	0,130	Homogen
	Based on Median	1	61	0,158	Homogen
	Based on Median and with adjusted df	1	60,040	0,158	Homogen
	Based on on trimmed mean	1	61	0,125	Homogen

Berdasarkan Tabel 4 dapat diketahui bahwa data angket sikap ilmiah memiliki Sig. > 0,05 sehingga dapat disimpulkan data sikap ilmiah homogen atau varians yang sama.

Uji hipotesis perbedaan sikap ilmiah untuk menguji ada tidaknya

perbedaan sikap ilmiah peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan dengan uji statistik Mann-Whitney dengan menggunakan SPSS 16.0. hasil perhitungan dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Perbedaan Sikap Ilmiah Peserta Didik

No	Komponen	Sikap Ilmiah
1	Mann-Whitney	350
2	Wilcoxon W	878
3	Z	-2,018
4	Asymp. Sig. (2-tailed)	0,044

Berdasarkan Tabel 5 diketahui Sig (2-tailed) < 0,05 yaitu 0,044 < 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan signifikan sikap ilmiah peserta didik kelas eksperimen setelah menggunakan LKPD berbasis *life skill*.

b. Data hasil observasi

Uji coba lapangan menggunakan dua kelas, satu kelas kontrol dan satu kelas eksperimen. Pada kelas kontrol, saat proses pembuatan produk peserta didik

menggunakan *jobsheet* yang dikembangkan oleh guru. Sedangkan pada kelas eksperimen menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik. Data hasil uji lapangan berupa data obsevasi keterampilan proses dan sikap ilmiah peserta didik selama proses pembuatan produk.

1) Data hasil observasi untuk variabel keterampilan proses

Data persentase ketercapaian keterampilan proses peserta didik dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Persentase Ketercapaian Keterampilan Proses Peserta Didik

	Pertemuan 1 dan 2	Pertemuan 3 dan 4
Kelas Kontrol	62,98 %	68,99%
Kelas Eksperimen	71,46%	75,43%

Hasil persentase ketercapaian keterampilan proses peserta didik kelas

kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan peningkatan. Hasil

penelitian ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Widayanto (2009) bahwa semakin sering peserta didik melakukan praktik maka semakin tinggi keterampilan prosesnya. Data observasi keterampilan proses yang

diperoleh diuji secara kuantitatif menggunakan uji statistik Mann-Whitney dengan menggunakan SPSS 16.0. hasil perhitungan dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji Perbedaan Keterampilan Proses Peserta Didik

No	Komponen	Keterampilan Proses
1	Mann-Whitney	451,500
2	Wilcoxon W	947,500
3	Z	-0,626
4	Asymp. Sig. (2-tailed)	0,531

Uji kuantitatif diperoleh signifikansi sebesar 0.531. Signifikansi ini lebih besar dari 0.05, sehingga H_0 diterima. Dengan demikian LKPD berbasis *life skill* dapat meningkatkan keterampilan proses peserta didik kelas eksperimen tidak lebih tinggi dari kelas kontrol.

Uji kuantitatif menunjukkan peningkatan keterampilan proses pada kelas eksperimen tidak lebih tinggi dari kelas kontrol namun, jika dilihat dari persentasi ketercapaian kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik yang

dikembangkan dapat meningkatkan keterampilan proses peserta didik walaupun tidak signifikan. Perbedaan keterampilan proses peserta didik yang tidak signifikan dapat dikarenakan peserta didik dari kelas kontrol maupun kelas eksperimen sudah mengikuti praktik lapangan di industri sehingga peserta didik sudah memiliki keterampilan proses cukup baik.

- 2) Data hasil observasi untuk variabel sikap ilmiah

Data persentase ketercapaian sikap ilmiah peserta didik dapat dilihat pada Tabel 8.

Tabel 8 . Persentase Ketercapaian Sikap Ilmiah Peserta Didik

	Pertemuan1 dan 2	Pertemuan 3 dan 4
Kelas Kontrol	86,91 %	89,84%
Kelas Eksperimen	90,86%	93,62%

Hasil persentase ketercapaian sikap ilmiah peserta didik pada kedua kelas terdapat peningkatan. Hal ini didukung penelitian yang telah dilakukan oleh Hayat (2011) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis praktikum berdampak positif dan lebih efektif dalam mengembangkan sikap ilmiah peserta didik. Kegiatan praktikum yang terdapat di muatan lokal industri kecil kimia adalah pembuatan produk.

Data hasil observasi sikap ilmiah peserta didik yang diperoleh diuji kuantitatif menggunakan SPSS 16.0 dan diperoleh signifikansi sebesar 0,028 seperti yang terlihat pada Tabel 9. Signifikansi ini lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 ditolak. LKPD berbasis *life skill* dapat meningkatkan sikap ilmiah peserta didik kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol.

Tabel 9. Hasil Uji Perbedaan Sikap Ilmiah Peserta Didik

No	Komponen	Keterampilan Proses
1	Mann-Whitney	337,000
2	Wilcoxon W	865,000
3	Z	-2,197
4	Asymp. Sig. (2-tailed)	0,028

Uji kuantitatif ini didukung dengan persentasi ketercapaian yang menunjukkan bahwa kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Hal ini berarti Lembar Kerja Peserta Didik industri kecil kimia berbasis *life skill* yang dikembangkan dapat meningkatkan sikap ilmiah peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa LKPD Industri kecil kimia berbasis *life skill* dapat meningkatkan keterampilan proses peserta didik walaupun peningkatannya tidak signifikan. LKPD Industri kecil kimia berbasis *life skill* dapat meningkatkan sikap ilmiah peserta didik secara signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akinbobola, A.O., & Afolabi, F. (2010). "Analysis of science process skills in West African senior secondary school certificate physics practical examinations in Nigeria". *American-Eurasian Journal of Scientific Research*, 5, 234-240.
- Arsyad, A. (2009). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bundu, P. (2006). *Penilaian keterampilan proses dan sikap ilmiah dalam pembelajaran sains-sd*. Jakarta: Depatemen Pendidikan Nasional
- Devita Cahyani Nugraheny. (2017). "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Industri Kecil Kimia Berbasis Life Skills untuk SMK". *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, volume 3, Halaman 30-41
- Depdiknas. (2006). *Pengembangan model pendidikan kecakapan hidup*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. (2006). *Permendiknas RI nomor 22 tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah*. Jakarta: Depdiknas.
- Hake, R.R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: a six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Association of Physics Teacher*, 66, 64-74
- Handayani, S. (2009). Muatan life skill dalam pembelajaran di sekolah upaya menciptakan sumber daya manusia yang bermutu. *Prosiding Konferensi Internasional Pendidikan, UPI-UPISI di Malaysia*
- Harahab, D.P., Raharjo, & Kuswanti, N. (2012). "Pengembangan LKS berorientasi kecakapan hidup (life skill) untuk sma kelas xi pada materi sistem peredaran darah manusia". *BioEdu*, 1,28-30.
- Hartono, A., & Pramukantoro, J.A. (2013). "Pengembangan perangkat pembelajaran dengan metode pembelajaran kooperatif GI (group investigation) pada standar kompetensi memperbaiki cd player di smk negeri 2 surabaya". *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 2, 653-659.
- Haryono. (2006). "Model pembelajaran berbasis peningkatan keterampilan proses sains". *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7, 1-13.
- Hayat, M.S., Angraeni, S., & Redjeki, S. (2011). "Pembelajaran berbasis praktikum pada konsep invertebrata untuk pengembangan sikap ilmiah siswa". *Bioma*, 2, 141-152.
- Iswari, K. (2007). "Kajian pengolahan bubuk instant wortel dengan metode foam mat drying". *Buletin Teknologi Pascapanen Pertanian*, 3, 37-41.
- Khoiri, N., Hindarto, N., & Sulhadi. (2011). "Pengembangan perangkat pembelajaran fisika berbasis life skill untuk meningkatkan kewirausahaan siswa". *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 7, 84-88.

- Lindarti, Hinduan, A.A., & Oktova, R. (2010). "Penerapan pembelajaran kooperatif stad (student teams achievement devision) dalam upaya meningkatkan hasil belajar fisika pada konsep optika geometris kelas x sma". *Berkala Fisika Indonesia*, 2, 29-38
- Nurharjadmo, W. (2008). "Evaluasi implementasi kebijakan pendidikan sistem ganda di sekolah kejuruan". *Spirit Publik*, 4, 215-228.
- Patil, G.V. (2011). "A comparative study os scientific attitude about secondary and higher secondary level students". *International Referred Research Journal*, II, 24-26
- Pendidikan dan Latihan Profesi Guru. Pembelajaran sains menurut kurikulum 2006. Makasar: Universitas Negeri Makasar
- Pitafi, A.I, & Farooq, M. (2012). "Measurement of scientific attitude of secondary school students in Pakistan". *Academic Research International Vol. 2, No. 2, Maret 2012*.
- Prastowo, A. (2011). *Panduan kratif bahan ajar inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Romlah, O. (2009). Peran praktikum dalam mengembangkan keterampilan proses dan kerja laboratorium. *Disampaikan pada pertemuan MGMP Biologi Kabupaten Garut tanggal 3 Februari 2009*.
- Senam, Arianingrum, R., Permanasari, L., & Suharto. (2008). "Efektifitas pembelajaran kimia untuk siswa kelas xi dengan menggunakan LKPD kimia berbasis life skill". *Didaktika*, 9, 280-290.
- Sudira, P. (2006). *Kurikulum tingkat satuan pendidikan SMK*. Jakarta: Depdiknas.
- Sudjana. (2002). *Metode statistika*. Bandung: Tarsito
- Sudjiono, A. (2009). *Pengantar statistik pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sugiyono. (2009). *Metode penelitian kuantatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, N.S. (2010). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Supratiknya. (2012). *Penilaian hasil belajar dengan teknik non tes*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma
- Sutikno, A., Ariani, S.R.D., & Saputro, S. (2013). "Profil pelaksanaan pembelajaran kimia produktif, kualitas produk, dan minat berwira usaha siswa kelas XI semester 1 kompetensi keahlian kimia industri SMK N 2 Sukoharjo tahun 2012/2013". *Jurnal Pendidikan Kimia*, 2, 75-84.
- Toharudin, U., Hendrawati, S., & Runtaman, A. (2011). *Membangun literasi sains peserta didik*. Bandung: Humaniora

- Triantoro. (2010). *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif konsep, landasan, dan implementasinya pada kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Prenada Media Group
- Widayanto. (2009). “Pengembangan keterampilan proses dan pemahaman siswa kelas x melalui kit optik”. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 5, 1-9.
- Widiaty, I. (2013). “Relevansi kurikulum smk berbasis industri kreatif dengan metode extrapolation and the ekonometric approach”. *Invotec*, IX, 29-42.
- Widjajanti, E. (2008). Pelatihan penyusunan LKS mata pelajaran kimia berdasarkan kurikulum tingkat satuan pendidikan bagi guru SMK/MAK. *Disampaikan dalam kegiatan pengabdian masyarakat di ruang sidang kimia FMIPA UNY pada tanggal 22 Agustus 2008*
- Word Health Organization. (1997). *Life skill education for children and adolescents in schools*. Geneva: Word Health Organization
- Yuliati, Umiyatie, S., & Setyaningsih, W. (2008). “Pelatihan implementasi life skill pada pembelajaran IPA- Biologi melalui kegiatan pembuatan LKS model empirik bagi guru SMP di kabupaten Bantul Daerah Istimewa” Yogyakarta. *Inotek*, 12, 173-183.

PROFIL KARAKTERISTIK SOAL UJIAN NASIONAL IPA SD BERDASARKAN TAKSONOMI BLOOM REVISI

Ridwan Jusuf¹, Wahyu Sopandi², Ana Ratnawulan³, Udin Syaefudin Sa'ud⁴

¹Universitas Khairun

^{2,3,4}Universitas Pendidikan Indonesia

email : ridwankhairun@gmail.com

Abstrak

Penilaian dalam konteks pendidikan abad 21 diarahkan pada upaya membangun kompetensi yang meliputi kemampuan berpikir kritis, berpikir kreatif, kemampuan berkolaborasi dan berkomunikasi serta kemampuan menguasai media teknologi informasi dan komunikasi. Oleh karena itu penilaian yang digunakan harus penilaian yang mengoptimalkan kerja otak. Penelitian ini bertujuan untuk memetakan karakteristik soal Ujian Nasional IPA SD berdasarkan taksonomi Bloom revisi. Pemetaan berdasarkan dimensi proses kognitif dan tingkat berpikir. Penelitian ini menggunakan metode survei yaitu studi dokumentasi naskah UN khusus mata pelajaran IPA SD. Hasil menunjukkan bahwa secara keseluruhan soal yang dibuat oleh penyelenggaraan UN pusat dan daerah pada dimensi proses kognitif dengan rata-rata aspek mengingat (C₁) 1%, memahami (C₂) 13%, aplikasi (C₃) 35%, analisis (C₄) 41%, evaluasi (C₅) 9%, dan mencipta (C₆) 2% sedangkan rata-rata kategori berpikir dasar sebesar 48% dan kategori berpikir tingkat tinggi sebesar 52%.

Kata Kunci: Soal Ujian Nasional IPA, Taksonomi Bloom Revisi

Abstract

This study aims to put the characteristics of the National Examination items in science at elementary school based on Bloom's taxonomy Bloom revision. Mapping it is based on the dimensions of the cognitive process and the level of thinking. This research uses survey method that is documentation study of UN (national examination) which is focus on the subject of science at elementary school. The results show that all items were made by central and local UN committee on the cognitive-process dimension with the mean of 1% recall (C₁), understanding (C₂) 13%, application (C₃) 35%, analysis (C₄) 41%, evaluation (C₅) 9%, and create (C₆) 2% whereas the average of basic thinking category is 48% and 52% high thinking category.

Keywords: Problem National Examination IPA, Bloom Bloom's Taxonomy

PENDAHULUAN

Penilaian yang dilaksanakan oleh satuan pendidikan diharapkan dapat membekali peserta didik untuk memiliki sejumlah kompetensi yang dibutuhkan pada abad ke-21 (Kemendikbud, 2017). Penilaian tersebut diarahkan pada upaya membangun kompetensi yang meliputi kemampuan berpikir kritis, berpikir kreatif, kemampuan

berkolaborasi dan berkomunikasi serta kemampuan menguasai media teknologi informasi dan komunikasi. Oleh karena itu penilaian yang digunakan harus penilaian yang mengoptimalkan kerja otak, bukan hanya sekedar mengukur kemampuan ingatan atau pemahaman siswa (Abidin, 2016). Kemampuan berpikir kritis dan berpikir kreatif, termasuk dalam

keterampilan berpikir tingkat tinggi, kemampuan berpikir tingkat tinggi dapat dilatih dalam proses pembelajaran di kelas (Johnson, 2002; Krulik and Rudnick ,1996). Oleh karena itu agar peserta didik memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi yang baik, maka proses pembelajarannya juga memberikan ruang kepada peserta didik untuk menemukan konsep pengetahuan berbasis aktivitas dan berpikir kritis.

Kemampuan berpikir kritis dan kreatif perlu dikembangkan dalam diri siswa, agar siswa lebih mudah memahami konsep, dan peka akan masalah yang terjadi. Berpikir tingkat tinggi tidak hanya dikembangkan dalam pembelajaran saja, tetapi juga harus didukung dengan alat tes yang mencerminkan berpikir tingkat tinggi. Hal ini karena tes merupakan bagian yang menyatu dengan pembelajaran di kelas (Susanto, 2013; Budiman & Jaelani ,2014).

Evaluasi perlu dilakukan oleh guru untuk dapat melihat kemampuan siswa sebelum, selama dan setelah mengikuti pembelajaran. Melalui evaluasi, guru dapat pula melihat pengaruh faktor guru dalam memberikan pembelajaran, apakah guru mampu memberikan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan perkembangan siswa (Sumantri, 2015).

Jenis evaluasi yang dilaksanakan oleh guru di sekolah dasar yaitu penilaian harian, penilaian tengah semester dan penilaian akhir semester, serta penilaian

akhir tahun (Kemendiknas, 2016). Soal penilaian harian, penilaian tengah semester dan penilaian akhir semester disusun sendiri oleh guru dimasing-masing satuan pendidikan untuk mengetahui kemampuan siswa, sedangkan penilaian akhir tahun disusun oleh tim penyelenggara dari pusat serta melibatkan guru-guru di daerah yang telah mengikuti pelatihan penulisan soal dari Puspendik (BSNP, 2017)

Studi pendahuluan yang dilakukan penulis terhadap instrumen soal UTS dan UAS pada mata pelajaran IPA SD diperoleh informasi bahwa instrumen asesmen yang disusun oleh guru IPA belum dapat merangsang siswa untuk berpikir lebih tinggi, masih berada pada level berpikir tingkat rendah (dokumen pribadi). Salah satu penyebabnya adalah guru belum memiliki petunjuk atau pedoman dalam menyusun instrumen asesmen berpikir tingkat tinggi. Instrumen asesmen yang digunakan guru untuk menilai hasil belajar siswa pada aspek kognitif biasanya diambil dari berbagai buku paket atau kumpulan soal.

Data Kemendiknas menunjukkan bahwa masih banyak satuan pendidikan dalam kategori sekolah yang perlu dibina. Ada kemungkinan soal-soal buatan guru level kognitifnya lebih rendah daripada soal-soal pada UN. Umumnya soal-soal US yang disusun oleh guru selama ini, kebanyakan hanya mengukur level 1 dan level 2,

sehingga dapat menyebabkan peserta didik belum terbiasa mengerjakan soal-soal berpikir tingkat tinggi. Di sisi lain, dalam soal-soal UN peserta didik dituntut memiliki kemampuan mengerjakan soal-soal berpikir tingkat tinggi (Kemendikbud, 2017).

Setiap tahun persentase soal-soal berpikir tingkat tinggi yang disisipkan dalam soal UN terus ditingkatkan. Oleh karena itu, agar rerata nilai US tidak berbeda jauh dengan rerata nilai UN, maka dalam penyusunan soal-soal US agar disisipkan soal-soal berpikir tingkat tinggi (Kemendikbud, 2017). Berdasarkan uraian di atas, penting kiranya untuk mengkaji karakteristik soal ujian nasional SD dalam sepuluh tahun terakhir (2007-2016) khususnya pada mata pelajaran IPA ditinjau dari dimensi proses kognitif dan keterampilan berpikir pada taksonomi Bloom revisi. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui karakteristik soal Ujian Nasional Mata Pelajaran IPA SD sejak tahun 2007-2016 berdasarkan taksonomi Bloom revisi.

Berdasarkan Permendikbud No. 66 tahun 2013 tentang Standar Penilaian Pendidikan, Ujian Nasional yang selanjutnya disebut UN adalah kegiatan pengukuran capaian kompetensi lulusan pada mata pelajaran tertentu secara nasional dengan mengacu pada Standar Kompetensi Lulusan (BSNP, 2017). Soal yang diujikan

pada Ujian Nasional (UN) disusun oleh penyelenggara pusat dan daerah. Soal yang disusun oleh tim penyelenggara pusat dengan cara mengidentifikasi dan memilih butir-butir soal dari bank soal nasional sesuai dengan spesifikasi soal UN tahun sebelumnya. Sedangkan soal yang disusun di tingkat propinsi melibatkan dosen perguruan tinggi, ahli penilaian pendidikan dan guru-guru yang berasal dari kabupaten/kota yang telah berpengalaman serta mendapatkan pelatihan penulisan soal dari Puspendik (BSNP, 2017).

Karakteristik soal ujian nasional IPA sekolah dasar yang disusun oleh Badan Standar Nasional Pendidikan bersama Puspendik mengkoordinasikan pelaksanaan pengolahan hasil UN di seluruh provinsi. Ujian Nasional (UN) salah satu penilaian pendidikan yang merupakan alat untuk menilai ketercapaian standar nasional pendidikan dalam rangka memberikan informasi dalam pengambilan keputusan bagi pemegang kebijakan pendidikan di Indonesia.

Kegiatan penilaian dalam proses pembelajaran dilakukan untuk memperoleh, menganalisis, dan menafsirkan data tentang proses dan hasil belajar peserta didik yang dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan, sehingga menjadi informasi yang bermakna dalam pengambilan keputusan (Kemendiknas, 2006). Dengan demikian, penilaian yang

dilakukan tidak hanya penilaian hasil belajar diakhir pembelajaran saja, tapi proses selama pembelajaran berlangsung juga harus dinilai.

Taksonomi merupakan sebuah kerangka pikir khusus yang berkaitan dengan pengklasifikasian tujuan-tujuan pendidikan. Perumusan tujuan pendidikan yang jelas dan mudah diukur akan membantu guru dalam merencanakan kegiatan/aktivitas pembelajaran. Tujuan pembelajaran berkaitan erat dengan asesmen yang dibuat. Hal inilah yang menjadi perhatian dalam revisi taksonomi Bloom (Anderson dan Krathwohl, 2001)

Menurut Bloom, 1956 yang direvisi oleh Anderson dan Krathwohl, 2001 (Sugiarso & Syahrizal, 2013) meliputi dimensi pengetahuan dan proses kognitif. Dimensi pengetahuan diklasifikasikan menjadi empat level yaitu pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif. Sedangkan untuk dimensi proses kognitif meliputi ranah kognitif berkaitan dengan aspek pengetahuan dan kemampuan intelektual seseorang. Hasil belajar kognitif ini diantaranya adalah mengingat (*remember*), memahami (*understad*), mengaplikasikan (*apply*), menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*) dan mencipta (*create*).

Standar penilaian pendidikan menyebutkan bahwa instrumen penilaian yang digunakan harus memenuhi

persyaratan substansi (isi), konstruksi dan bahasa serta memiliki bukti validitas empirik serta menghasilkan skor yang dapat diperbandingkan antar sekolah, antar daerah dan antar nasional (Kemendiknas, 2016). Instrumen penilaian yang standar harus valid, reliabel dan bebas dari adanya unsur bias (Mardapi, 2011).

Jenis instrumen tes yang digunakan untuk mengukur keterampilan berfikir yang lebih tinggi (*higher order thinking skill*) siswa ialah dalam bentuk pilihan ganda, jawaban singkat atau uraian (Anderson & Krathwol, 2015). Menurut taksonomi Bloom yang telah direvisi proses kognitif terbagi menjadi keterampilan berfikir dasar (*basic thinking skill*) dan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking*). Kemampuan yang termasuk keterampilan berfikir dasar (*basic thinking skill*) adalah kemampuan mengingat (*remember*), memahami (*understand*), dan menerapkan (*apply*), sedangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking*) meliputi kemampuan menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*), dan menciptakan (*create*) (Anderson & Krathwohl, 2001).

Taksonomi Bloom sudah lama diterapkan dalam bidang pendidikan dan sudah lama digunakan. Taksonomi Bloom revisi masih digunakan dalam banyak kurikulum dan bahan pengajaran (Brookhart, 2010, Schraw and Robinson,

2011). Dengan demikian, kemampuan berpikir tingkat tinggi sains (*Science Higher Order Thinking*) meliputi kemampuan sains dalam menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan.

Indikator kompetensi pengetahuan diturunkan dari KD pada KI-3 dengan menggunakan kata kerja operasional. Beberapa kata kerja operasional yang dapat digunakan antara lain: 1) Mengingat: menyebutkan, memberi label, mencocokkan, memberi nama, mengurutkan, memberi contoh, meniru, dan memasangkan; 2) Memahami: menggolongkan, menggambarkan, membuat ulasan, menjelaskan, mengekspresikan, mengidentifikasi, menunjukkan, menemukan, membuat laporan, mengemukakan, membuat tinjauan, memilih, dan menceritakan; 3) Menerapkan: menuliskan penjelasan, membuat penafsiran, mengoperasikan, merancang persiapan, menyusun jadwal, menyelesaikan masalah, dan menggunakan; 4) Menganalisis: menilai, menghitung, mengelompokkan, menentukan, membandingkan, membedakan, membuat diagram, menginventarisasi, memeriksa, dan menguji; 5) Mengevaluasi: membuat penilaian, menyusun argumentasi atau alasan, menjelaskan apa alasan memilih, membuat perbandingan, menjelaskan alasan pembelaan, memperkirakan, dan memprediksi; dan 6) Mencipta (*create*):

mengumpulkan, menyusun, merancang, merumuskan, mengelola, mengatur, merencanakan, mempersiapkan, mengusulkan, dan mengulas (Anderson & Krathwohl, 2001).

Ujian sekolah adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik sebagai pengakuan terhadap prestasi belajar dan penyelesaian dari satuan pendidikan. Muatan/ mata pelajaran yang diujikan adalah semua muatan/mata pelajaran yang diajarkan pada satuan pendidikan tersebut. Untuk beberapa muatan/mata pelajaran, ujian sekolah diselenggarakan dalam bentuk ujian tulis dan ujian praktik, namun beberapa muatan/mata pelajaran lain dilaksanakan dengan ujian tulis atau ujian praktik saja. Pengaturan tentang hal ini dan pelaksanaan secara keseluruhan diatur dalam Prosedur Operasi Standar (POS) Ujian Sekolah yang disusun oleh satuan pendidikan.

Hasil analisis ujian sekolah dipergunakan untuk perbaikan proses pembelajaran secara keseluruhan pada tahun pelajaran berikutnya. Hasil ujian sekolah dilaporkan satuan pendidikan kepada orangtua peserta didik dalam bentuk Surat Keterangan Hasil Ujian Sekolah (SKHUS). Hasil ujian sekolah digunakan sebagai salah satu pertimbangan kelulusan peserta didik dari satuan pendidikan.

Mengingat bahwa Ujian Nasional masih cenderung terfokus pada penilaian

hasil belajar kognitif aspek pengetahuan saja maka penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penyebaran soal Ujian Nasional IPA tahun 2007-2016 berdasarkan dimensi proses kognitif dan dimensi berpikir siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif analitik dengan pendekatan kualitatif. Metode ini digunakan karena tujuan penelitian sifatnya menganalisis secara evaluatif, dengan analisa statistik deksriptif sederhana. Adapun yang menjadi subyek penelitian adalah Naskah soal Ujian Nasional mata pelajaran IPA tahun 2007 - 2016 yang digunakan sebagai alat evaluasi akhir bagi siswa kelas 6 sekolah dasar secara nasional sesuai Standar Kompetensi Lulusan (SKL) yang ditetapkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP).

Data dikumpulkan dari 10 paket naskah soal Ujian Nasional mata pelajaran IPA (2007/2008– 2016/2017). Soal yang

dianalisis dalam penelitian ini berbentuk pilihan ganda. Data dianalisis penyebarannya secara kualitatif berdasarkan dimensi proses kognitif dan tingkat berpikir siswa dalam taksonomi pendidikan menurut Bloom yang direvisi oleh Anderson dan Krathwohl (2001). Dimensi proses kognitif yang dianalisis penyebarannya meliputi aspek mengingat (C₁), memahami (C₂), aplikasi (C₃), analisis (C₄), evaluasi (C₅), dan mencipta (C₆) sedangkan berpikir dilihat dari keterampilan berpikir tingkat dasar dan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemetaan soal UN pada dimensi proses kognitif

Hasil pemetaan UN tahun 2007/2008– 2016/2017 berdasarkan dimensi proses kognitif taksonomi Bloom revisi dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Pemetaan soal UN berdasarkan dimensi proses kognitif

Tingkat Kognitif	Tahun UN									
	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016
Mengingat (C_1)	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0
Memahami (C_2)	3	5	6	6	5	4	6	9	3	5
Menerapkan (C_3)	14	14	14	16	15	14	11	11	15	15
Menganalisis (C_4)	21	14	16	12	17	16	18	15	18	15
Mengevaluasi (C_5)	2	3	1	5	2	6	5	5	3	5
Mencipta (C_6)	0	3	3	1	1	0	0	0	0	0

Kognitif Mengingat (C_1)

Hasil pemetaan soal Ujian Nasional (UN) mata pelajaran IPA pada dimensi proses kognitif taksonomi Bloom revisi aspek mengingat (C_1). Pemetaan karakteristik soal UN dalam sepuluh tahun terakhir untuk dimensi proses kognitif taksonomi Bloom revisi aspek mengingat (C_1) sangat kurang, hanya 1% soal yang dimunculkan pada aspek ini yaitu pada UN tahun 2008 dan 2015, hal ini sangat diharapkan, karena aspek mengingat merupakan tingkat berpikir yang paling rendah, sehingga perlu diminimalisir dalam penyusunan soal UN.

Sudah sangat jelas bahwa aspek mengingat merupakan kategori tingkat berpikir dasar yang paling rendah, sehingga tidak dapat merangsang siswa untuk berpikir yang tinggi dalam menyelesaikan soal UN. Soal UN disusun oleh penyelenggara pusat dan daerah dengan porsi masing-masing, sebagian besar soal yang berasal dari daerah disusun oleh guru yang berasal dari kabupaten/kota yang telah berpengalaman dan mendapatkan pelatihan penulisan soal

dari Puspendik, hal ini sudah disadari oleh guru yang menyusun soal UN di daerah dengan meminimalisir aspek mengingat.

Taksonomi Bloom Revisi dengan didominasi oleh dimensi kognitif mengingat akan menyebabkan kemampuan berpikir peserta didik hanya sebatas ingatan yang dalam jangka panjang akan berimbas pada perkembangan otak peserta didik untuk cenderung mengingat saja sehingga upaya untuk memecahkan sebuah permasalahan atau untuk siswa dapat berpikir kritis memiliki kemungkinan kecil.

1. Aspek Kognitif Memahami

Hasil pemetaan soal Ujian Nasional (UN) mata pelajaran IPA pada dimensi proses kognitif taksonomi Bloom revisi aspek memahami (C_2). Pemetaan karakteristik soal UN dalam sepuluh tahun terakhir untuk dimensi proses kognitif taksonomi Bloom revisi aspek memahami (C_2) sudah berada pada tingkatan sedang, karena sebaran soal aspek kognitif memahami yang muncul setiap tahun berada pada level yang sedang atau hanya 13% dari

keseluruhan soal UN IPA SD pada sepuluh tahun terakhir.

Dari pemetaan soal untuk aspek dimensi proses kognitif memahami masih berada pada kategori tingkat berpikir dasar serta belum dapat merangsang siswa untuk berpikir yang lebih tinggi dalam menyelesaikannya.

2. Aspek Kognitif Menerapkan

Hasil pemetaan soal Ujian Nasional (UN) mata pelajaran IPA pada dimensi proses kognitif taksonomi Bloom revisi aspek menerapkan (C₃). Karakteristik soal UN tahun dalam sepuluh tahun terakhir didominasi oleh aspek dimensi proses kognitif menerapkan atau 35%, soal dengan kategori ini sangat diharapkan untuk dimunculkan pada soal-soal yang ujian kepada siswa SD, terutama soal UN yang diujikan secara nasional.

Meskipun berada pada kategori berpikir tingkat dasar, namun dimensi proses kognitif menerapkan perlu dimunculkan lebih banyak dalam soal-soal, karena mencakup penggunaan suatu prosedur guna menyelesaikan masalah atau mengerjakan tugas. Oleh karena itu mengaplikasikan berkaitan erat dengan pengetahuan prosedural. Namun tidak berarti bahwa kategori ini hanya sesuai untuk pengetahuan prosedural saja. Kategori ini mencakup dua macam proses kognitif: menjalankan (executing) dan

mengimplementasikan (implementing) (Anderson & Krathwol, 2015).

3. Aspek Kognitif Menganalisis

Hasil pemetaan soal Ujian Nasional (UN) mata pelajaran IPA pada dimensi proses kognitif taksonomi Bloom revisi aspek menganalisis (C₄). Pemetaan karakteristik soal UN dalam sepuluh tahun terakhir untuk dimensi proses kognitif taksonomi Bloom revisi aspek menganalisis (C₄) sudah berada pada tingkatan yang tinggi, karena sebaran soal aspek kognitif menganalisis muncul pada setiap tahun meskipun berada pada level yang sangat baik atau 41% dari keseluruhan soal UN IPA SD pada sepuluh tahun terakhir.

Dari pemetaan soal untuk aspek dimensi proses kognitif menganalisis sudah seharusnya dimunculkan pada soal-soal yang diujikan pada siswa sekolah dasar, karena dimensi proses kognitif menganalisis sudah termasuk dalam kategori berpikir tingkat tinggi awal, soal dengan kategori menganalisis sudah berada pada kategori berpikir tingkat tinggi, sehingga siswa membutuhkan pemikiran yang tinggi untuk dapat menyelesaikan soal-soal dengan kategori ini. Soal yang disusun oleh tim penyelenggara pusat dan daerah telah mengakomodir dimensi proses kognitif menganalisis.

4. Aspek Kognitif Mengevaluasi

Hasil pemetaan soal Ujian Nasional (UN) mata pelajaran IPA pada dimensi

proses kognitif taksonomi Bloom revisi aspek mengevaluasi (C₅). Pemetaan karakteristik soal UN dalam sepuluh tahun terakhir untuk dimensi proses kognitif taksonomi Bloom revisi aspek mengevaluasi (C₅) sudah berada pada tingkatan yang tinggi dengan sebaran yang merata pada soal UN dalam sepuluh tahun terakhir, karena sebaran soal aspek kognitif mengevaluasi muncul pada setiap tahun meskipun berada pada level yang sedang atau 9 % dari keseluruhan soal UN IPA SD sepuluh tahun terakhir.

Soal yang berada pada kategori dimensi proses kognitif taksonomi Bloom revisi aspek mengevaluasi (C₅) merupakan kategori berpikir tingkat tinggi yang mengharuskan siswa untuk membuat suatu pertimbangan berdasarkan kriteria dan standar yang ada. Soal-soal pada level ini hanya siswa yang mempunyai keterampilan berpikir yang baik sajalah yang bisa menyelesaikannya, siswa yang terbiasa dengan menyelesaikan soal dengan kategori berpikir tingkat rendah akan mengalami kesulitan dalam menjawab soal pada level mengevaluasi ini.

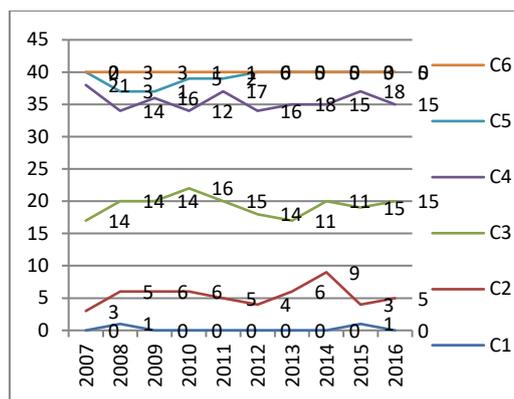
5. Aspek Kognitif Mencipta

Hasil pemetaan soal Ujian Nasional (UN) mata pelajaran IPA pada dimensi proses kognitif taksonomi Bloom revisi

aspek mencipta (C₆). Pemetaan karakteristik soal UN dalam sepuluh tahun terakhir untuk dimensi proses kognitif taksonomi Bloom revisi aspek mencipta (C₆) sangat kurang, hanya 2%.

Aspek mencipta merupakan tingkat berpikir yang paling tinggi, sehingga perlu diminimalisir dalam menyusun soal karena akan menyulitkan siswa dalam menyelesaikannya. Sudah sangat jelas bahwa aspek mencipta merupakan kategori tingkat berpikir tinggi, sehingga jika ada soal pada level ini siswa harus membutuhkan berpikir yang lebih tinggi dalam menyelesaikannya. Soal UN disusun oleh penyelenggara pusat dan daerah dengan porsi masing-masing, hal ini sudah disadari oleh tim penyelenggara UN pusat dan guru yang menyusun soal UN di daerah dengan meminimalisir aspek mencipta. (BSNP, 2017)

Ujian Nasional (UN) (Mutmainah, 2005). Ujian Nasional merupakan pelaksanaan dari salah satu ketentuan yang terkait dengan penyelenggaraan sistem pendidikan nasional. Sedangkan dari perspektif akademik, pelaksanaan UN dan UASBN dapat dipandang sebagai suatu bentuk assessment atau penilaian. Dari hasil tersebut dapat dibuat grafik sebagai berikut:



Gambar 1. Grafik hasil pemetaan Soal UN IPA SD

Dari gambar grafik tersebut di atas dapat terlihat bahwa sebaran soal dengan level taksonomi Bloom revisi sebagian besar berada pada level aplikasi dan analisis, dan hanya sebagian kecil terdapat pada level

mengingat, memahami serta mengevaluasi dan mencipta.

1. Pemetaan soal UN pada dimensi tingkat berpikir

Tabel 2. Pemetaan berdasarkan tingkat berpikir

No	UN Tahun	Berpikir Dasar(%)	Berpikir Tinggi(%)
1.	2007/2008	43	57
2.	2008/2009	50	50
3.	2009/2010	50	50
4.	2010/2011	55	45
5.	2011/2012	50	50
6.	2012/2013	45	55
7.	2013/2014	43	57
8.	2014/2015	50	50
9.	2015/2016	48	53
10.	2016/2017	50	50
TOTAL		48	52

Istilah ujian nasional dari tahun 2007 sampai dengan 2017 selalu berubah, tahun 2007- 2009 disebut Ujian Akhir Sekolah Berstandar Nasional (UASBN), tahun 2010 – 2014 disebut Ujian Nasiona (UN) dan tahun 2015 – 2017 disebut Ujian Sekolah (US). Soal Ujian Nasional disusun oleh

kemendikas, Puspendik, Balitbang, BSNP dan Diknas provinsi dengan pembagian 25 % (10) soal yang disusun oleh Kemendiknas pusat dan 75% (30) disusun oleh tim dari dinas pendidikan provinsi. Data hasil penelitian diperoleh berdasarkan dokumentasi naskah soal Ujian Nasional

Mata pelajar IPA sekolah dasar sepuluh tahun terakhir peroleh pemetaan data berdasarkan tingkatan taksonomi Bloom seperti pada tabel di atas. Data dianalisis berdasarkan tingkatan taksonomi Bloom dengan pemetaan berdasarkan tingkatan berpikir kognitif keterampilan berpikir dasar (*basic thinking skill*) dan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skill*). Hasil pemetaan secara keseluruhan berdasarkan tingkatan berpikir kognitif keterampilan berpikir dasar (*basic thinking skill*) sebesar 48% dan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skill*) sebesar 52%.

Dari hasil pemetaan tersebut, dapat dijelaskan bahwa untuk soal ujian nasional mata pelajaran IPA sekolah dasar tingkat berpikir dasar dan tingkat berpikir tinggi tidak terlalu berbeda jauh, meskipun masih didominasi pada tingkatan pengetahuan taksonomi Bloom pada aplikasi (C₃) dan analisis (C₄).

Analisis juga dilihat dari jenis pengetahuannya, terungkap bahwa jenis pengetahuan yang paling banyak ditemukan di dalam soal adalah pengetahuan faktual dan konseptual. Sedangkan pengetahuan prosedural dan pengetahuan metakognitif relatif sedikit. Hal ini terjadi karena dalam proses pembelajaran siswa kurang dirangsang untuk meningkatkan

kemampuan berpikir tingkat tinggi (Anderson dan Krathwohl, 2015).

KESIMPULAN

Karakteristik soal UN sepuluh tahun terakhir khusus mata pelajaran IPA yang disusun oleh tim penyelenggara UN pusat sebesar 25% dan daerah 75% berdasarkan taksonomi Bloom revisi diperoleh sebaran dimensi proses kognitif dengan rata-rata pada aspek mengingat (C₁) 1%, memahami (C₂) 13%, aplikasi (C₃) 35%, analisis (C₄) 41%, evaluasi (C₅) 9%, dan mencipta (C₆) 2% sedangkan rata-rata kategori berpikir dasar sebesar 48% dan kategori berpikir tingkat tinggi sebesar 52%.

Berdasarkan hasil dan kesimpulan di atas, maka perlu disarankan terutama kepada guru SD agar dalam menyusun soal untuk penilaian harian, penilaian tengah semester dan penilaian akhir semester yang digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif siswa perlu memperhatikan tingkatan kognitif dari taksonomi Bloom revisi dengan melihat keseimbangan tingkat berpikir dasar dan tinggi, agar siswa terbiasa dengan soal yang selalu merangsang siswa untuk berpikir, sehingga memudahkan siswa dapat menyelesaikan soal-soal UN yang membutuhkan keterampilan berpikir lebih tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin. Y, 2016. *Revitalisasi Penilaian Pembelajaran dalam Konteks Pendidikan Multiliterasi Abad Ke-21*. Bandung: Refika Aditama
- Anderson, L.W., and Krathwohl, D.R. (2015). *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran Pengajaran dan Asesmen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- BSNP (2017). *Prosedur Operasi Standar (POS) Ujian Sekolah (US) untuk Sekolah Dasar, Madrasah Ibtidaiyah, dan Sekolah Dasar Luar Biasa (SD/MI/SDLB) Tahun Pelajaran 2016/2017*. Jakarta : BNSP
- Budiman, A & Jailani. 2014. *Pengembangan Instrumen Asesmen Higher Order Thinking Skill (HOTS) pada Mata Pelajaran Matematika SMP Kelas VIII Semester 1*. Jurnal Riset Pendidikan Matematika Volume 1-Nomor 2, (online).
- Brookhart, S. M. (2010). *How to Assess High-er Order Thinking Skills in Your Class-room*. Alexandria: ASCD
- Anderson LW, Krathwohl DR. A 2001. *taxonomy for learning, teaching, and assessing: a revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. New YorkNY: Longmans.
- Johnson, E. B. 2002. *Contextual Teaching and Learning*. California: Corwin Press, Inc.
- Kemendiknas. 2006. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.22 Tahun 2006 tentang Standar Isi*. Kementerian Pendidikan Nasional: Jakarta.
- Kemendikbud, 2017. *Modul Penyusunan Soal Higher Order Thinking Skills (HOTS)*. Jakarta. Direktorat Pembinaan SMA, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah, Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan
- Kemendikbud, (2016). *Panduan Penilaian untuk Sekolah Dasar (Edisi Revisi)*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar
- Mardapi, D; Kumaidi; Kartowagiran,B. 2011. *Pengembangan Instrumen Pengukur Hasil Belajar Nirbias dan Terskala Baku*. Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan15(2): 326-341.
- Krulik, S. and Rudnik, J. A. 1996. *The New Source Book Teaching Reasoning and Pproblem Solving in Junior and Senior High School*. Massachusetts: Allyn & Bacon.
- Mutmainah. 2005. *Psikologi Komunikasi*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Schraw, G, & Robinson, D.H. (2011). *Assessment of Higher Order Thinking Skills*. New York: Information Age Publishing, Inc
- Sugiarto, A & Syahrizal, D. (2013). *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional & Aplikasinya*. Yogyakarta: Laskar Aksara

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prendamedia Group.

Sumantri, S. M. 2015. *Strategi Pembelajaran. Teori dan Praktek di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

FENOMENA KEDWIBAHASAAN SISWA SEKOLAH DASAR DI KABUPATEN CIREBON : ANTARA HARAPAN DAN KENYATAAN

Dyoty Auliya Vilda Ghasya
STKIP Bina Bangsa Getsempena
email: dyoty@stkipgetsempena.ac.id

Abstrak

Potret kedwibahasaan sudah menjadi suatu keniscayaan yang terjadi ditengah masyarakat Indonesia, terlebih lagi di lingkungan sekolah. Pada kenyataannya yang sering terjadi adalah penggunaan Bahasa daerah (Bahasa Ibu) yang dicampurkan baik secara sengaja maupun tidak ke dalam proses komunikasi sehari-hari. Cirebon merupakan wilayah pesisir timur laut utara provinsi Jawa Barat. Di Kabupaten Cirebon terdapat muatan lokal Bahasa Daerah, yakni Bahasa Cirebon yang diajarkan di semua jenjang pendidikan yang ada di wilayah Cirebon. Studi pustaka ini berupaya untuk mengungkap gambaran mengenai penggunaan Bahasa yang dilakukan oleh siswa sekolah dasar khususnya di wilayah Cirebon yang baik secara sengaja maupun tidak sengaja menggunakan dua buah Bahasa, dalam hal ini Bahasa Indonesia-Bahasa Cirebon melalui teori-teori yang dipandang relevan sehingga dengan potret keberagaman penggunaan bahasa daerah ini dapat menjadi suatu telaah kritis para pemerhati Bahasa, khususnya Bahasa Daerah.

Kata Kunci : Kedwibahasaan, Siswa, Cirebon

Abstract

Portrait of bilingual has become a necessity that happened in the middle of Indonesian society, especially in school environment. In fact that often happens is the use of regional languages (Mother tongue) which is mixed either intentionally or not into the process of daily communication. Cirebon is the north east coastal area of West Java province. In Cirebon District there is a local content of Regional Language, ie Cirebon language that is taught in all levels of education in the region of Cirebon. This literature study seeks to reveal the description of the use of Language conducted by elementary school students, especially in the area of Cirebon that either intentionally or unintentionally using two Languages, in this case Indonesian-Cirebon language through the theories considered relevant so that with portrait the diversity of the use of this regional language can be a critical examination of the observers of the Language, especially the Regional Language.

Keywords: Bilingual, Student's, Cirebon

PENDAHULUAN

Manusia lahir di dunia dibekali dengan bahasa sebagai salah satu keunggulan dibandingkan dengan makhluk lainnya yang diciptakan Tuhan. Manusia dan bahasa merupakan sebuah kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, sehingga bahasa dapat menjadi

salah satu ciri keistimewaan manusia. Tidak dapat dipungkiri kenyataan bahwa orang Indonesia merupakan dwibahasawan, bahkan multibahasawan. Hal ini tampak dari penggunaan dua bahasa atau bahkan lebih yang digunakan oleh sebagian besar masyarakat Indonesia. Perkembangan zaman

dan ilmu pengetahuan turut menyumbang masalah kebahasaan masa kini. Fenomena kedwibahasaan sebagai wujud gejala kebahasaan juga turut berkembang. Hingga saat ini belum ada kesepakatan bersama mengenai definisi kedwibahasaan. Hal itu senada dengan Suwito (1983:40) yang menegaskan bahwa istilah kedwibahasaan merupakan istilah yang pengertiannya bersifat nisbi. Hal ini disebabkan pengertian kedwibahasaan yang selalu berubah-ubah dari masa ke masa.

Istilah Kedwibahasaan

Sebelum membahas lebih jauh pengertian kedwibahasaan yang berkaitan dengan kontak bahasa, sudah sepatutnya dibahas terlebih dahulu mengenai dwibahasawan. Hal ini disebabkan masyarakat Indonesia merupakan sosok dwibahasawan, bahkan multibahasawan karena menguasai lebih dari dua bahasa. Johan, G. M. (2018) mengungkapkan bahwa masyarakat Indonesia setidaknya menggunakan bahasa daerah dan bahasa Indonesia dalam komunikasinya sehari-hari. Berdasarkan temuan penelitian yang dilakukan pada siswa kelas VI SDN 1 Galagamba menunjukkan bahwa mereka menggunakan lebih dari satu bahasa. Mereka sering mencampurkan penggunaan bahasa

daerah dan bahasa Indonesia, bahkan lebih sering menggunakan bahasa daerah. Maka dapat disimpulkan bahwa mereka merupakan dwibahasawan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Pranowo (2014:103) yang mengungkapkan bahwa masyarakat Indonesia pada umumnya tergolong masyarakat dwibahasa. Mereka menguasai bahasa pertama (B1) bahasa daerah dan bahasa kedua (B2) bahasa Indonesia.

Melengkapi pendapat di atas, temuan dalam penelitian ini juga mendukung pendapat Hastuti (2003:18), yang mengungkapkan bahwa seseorang yang mempunyai kemampuan menggunakan dua bahasa secara berganti-ganti disebut dwibahasawan. Berkaitan dengan hal tersebut, siswa setidaknya menggunakan bahasa daerah dan bahasa Indonesia dalam proses komunikasi sehari-hari.

Meskipun demikian, istilah kedwibahasaan tetap mengacu pada penggunaan dua bahasa. Dalam hal ini Weinreich (1970:1) menitikberatkan pengertian kedwibahasaan bukan hanya pada kefasihan penguasaan dua bahasa yang sama baiknya, melainkan pada kemampuan pengguna bahasa dalam menggunakan dua bahasa secara bergantian dalam berkomunikasi. Hal tersebut sesuai dengan temuan penelitian pada penggunaan bahasa

daerah yang dituturkan oleh siswa kelas VI SDN 1 Galagamba yakni bahasa Cirebon. Hal ini didasarkan pada pengamatan peneliti terhadap bahasa yang digunakan oleh siswa. Meskipun siswa menggunakan bahasa Indonesia, tetapi mereka lebih cenderung menggunakan bahasa daerahnya sebagai bahasa yang digunakan dalam pergaulan sehari-hari.

Hal tersebut juga sejalan dengan pendapat Mackey (dalam Chaer dan Agustina, 2010:84) yang mengungkapkan bahwa kedwibahasaan diartikan sebagai penggunaan dua bahasa oleh seorang penutur dalam pergaulannya dengan orang lain secara bergantian. Untuk dapat menggunakan dua bahasa tersebut tentunya seorang harus menguasai kedua bahasa. Bahasa pertama dalam ini adalah bahasa yang pertama kali dikenalkan pada orang tersebut biasanya berupa daerah atau bahasa ibunya atau bahasa pertamanya dan bahasa kedua yang kedua bahasa lain yang menjadi bahasa keduanya.

Berkaitan dengan hal itu, penguasaan terhadap dua bahasa atau lebih memungkinkan orang-orang di dunia modern dapat bersaing secara kompetitif untuk dapat tampil di berbagai bidang. Untuk negara-negara berkembang, proses bilingualisme telah mendapatkan perhatian lebih karena hal itu dapat menawarkan berbagai peluang

komunikasi untuk menghadapi era global (Magdalena dan Alejandra, 2013:232).

Di wilayah Cirebon terdapat muatan lokal wajib berupa mata pelajaran Bahasa Cirebon yang diberikan kepada siswa sejak kelas I hingga kelas VI sekolah dasar. Muatan wajib tersebut bahkan diberikan hingga jenjang pendidikan menengah. Hal tersebut tentu dapat menyebabkan percampuran dua bahasa yang tidak dapat dihindari. Terlebih, guru juga masih menggunakan bahasa daerah sebagai bahasa pengantar dalam pembelajaran bagi siswa di kelas awal. Hal inilah yang menyebabkan terjadinya fenomena bilingualisme awal pada siswa sekolah dasar. Berkaitan dengan pendapat sebelumnya, Rodriguez (2015:177) mengungkapkan bahwa bilingualisme awal dipahami sebagai akuisisi dan pengembangan dua bahasa (B1 dan B2) di tahun-tahun awal sekolah anak, baik secara serentak atau secara berurutan.

Situasi Kedwibahasaan Siswa di Sekolah Dasar

Penggunaan bahasa yang bergantian sebagai bahasa pengantar di kelas awal disebabkan karena masih terbatasnya kosakata yang dimiliki oleh siswa, sehingga guru terkadang menggunakan kosakata bahasa daerah sebagai padanan kata (sinonim) dari maksud yang hendak disampaikan. Hal

tersebut sesuai dengan pendapat Hartati (2010:4), yang mengungkapkan sistem pendidikan di Indonesia masih memperbolehkan dipakainya bahasa daerah asal sebagai bahasa pengantar mulai prasekolah sampai kelas tiga sekolah rendah.

Penggunaan dua bahasa yang berbeda itu seperti pada penguasaan bahasa Indonesia dengan penguasaan bahasa Cirebon bagi orang Cirebon maka dapat dikatakan dwibahasawan. Seseorang dapat dikatakan multibahasawan apabila orang tersebut menguasai lebih dari dua bahasa seperti bahasa Indonesia, bahasa Cirebon, dan bahasa asing lainnya seperti bahasa Inggris maka baru dapat dikatakan orang tersebut multibahasawan. Hal itu sejalan dengan Lado (dalam Chaer dan Agustina, 2010:86) yang mengemukakan bahwa kedwibahasaan sebagai kemampuan menggunakan bahasa oleh seseorang dengan sama baik atau hampir sama baiknya, yang secara teknis mengacu pada pengetahuan akan dua bahasa.

Kedwibahasaan telah menjadi suatu kenyataan yang tidak dapat terelakkan dalam bangsa Indonesia. Hal ini terlihat dalam pemakaian dua bahasa atau lebih dalam percakapan sehari-hari. Pengguna bahasa sejak usia dini telah mengenal bahasa ibu yang biasanya berupa bahasa daerah. Setelah memasuki usia sekolah, barulah pengguna

bahasa biasanya mendapat pengetahuan tentang bahasa lain seperti bahasa Indonesia, bahasa Inggris dan bahasa lainnya sebagai bahasa kedua atau ketiga dan seterusnya. Berdasarkan hal tersebut, maka tampak jelas kemajemukan bahasa yang ada di Indonesia.

Seluruh siswa kelas VI SDN 1 Galagamba sejak usia dini telah terlebih dahulu akrab dengan bahasa daerahnya. Setelah memasuki usia sekolah barulah siswa mengenal bahasa Indonesia, meskipun memang sebagian kecil siswa juga sudah mengenal bahasa Indonesia secara bersamaan dengan bahasa daerahnya. Hal ini telah berlangsung dalam waktu yang cukup lama, sehingga tidak menutup kemungkinan penguasaan bahasa daerah siswa akan memberikan pengaruh terhadap bahasa Indonesia.

Sisi Lain Kedwibahasaan : Interefrensi Bahasa

Situasi kedwibahasaan di seluruh wilayah Indonesia menimbulkan pengaruh yang cukup besar dalam penggunaan bahasa. Terdapat kecenderungan pada siswa bahwa bahasa daerah merupakan bahasa pertamanya, sedangkan bahasa Indonesia merupakan bahasa keduanya. Maka, tentu tidak mengherankan apabila dapat dijumpai kesalahan dalam setiap bidang linguistik yang

disebabkan oleh pengaruh bahasa daerah. Hal tersebut karena memang begitu kuatnya pengaruh bahasa daerah terhadap bahasa Indonesia. Dengan kata lain, dapat dijumpai beragam kesalahan berbahasa pada bidang fonologi, morfologi, sintaksis, semantik, dan wacana yang disebabkan adanya pengaruh bahasa daerah (Setiawati, 2010:76—77).

Fenomena kedwibahasaan siswa di sekolah dasar erat kaitannya dengan interferensi yang dapat menyebabkan terjadinya kesalahan berbahasa. Intereferensi merupakan akibat dari kedwibahasaan pada siswa. Sebenarnya memang sebagian dwibahasawan dapat menjaga bahasa yang dipakainya dari interferensi, akan tetapi sebagian besar dwibahasawan sulit menghindari terjadinya interferensi. Johan, G. M. (2017) menjelaskan saat mengungkapkan ide atau pikirannya dalam bahasa lisan, bahasa daerah dan bahasa Indonesia yang dikuasai siswa masih saling memengaruhi. Hal itu dapat dapat dibuktikan dengan munculnya pengaruh bahasa daerah yang ditemukan dalam proses diskusi siswa.

Interferensi sebagai Faktor Penyebab Kesalahan Berbahasa

Bahasa bersifat dinamis oleh karena itu selalu mengalami perubahan serta pergeseran. Perubahan dan pergeseran

tersebut dapat terjadi karena adanya perubahan politik, sosial, ekonomi, dan budaya. Johan, G. M., & Ghasya, D. A. V. (2017) mengungkapkan bahasa sebagai bagian integral suatu kebudayaan tidak dapat lepas dari kontak yang ditimbulkan oleh pemakaian bahasa. Kontak karena kepentingan bidang politik, pendidikan, ekonomi, ilmu pengetahuan, dan lainnya dapat menyebabkan suatu bahasa terpengaruh oleh bahasa yang lain.

Bahasa Indonesia telah lama hidup secara berdampingan dengan bahasa-bahasa daerah. Maka, suatu kewajaran apabila terjadi proses saling memengaruhi antara bahasa Indonesia dan bahasa daerah. Proses saling memengaruhi inilah yang dikenal dengan istilah interferensi. Hal itu sejalan dengan pendapat Alwasilah (1985:132), yang mengungkapkan bahwa interferensi berarti adanya saling pengaruh antarbahasa. Pengaruh itu dalam bentuk yang paling sederhana berupa pengambilan satu unsur dari satu bahasa dan digunakan dalam hubungannya dengan bahasa lain.

Pada akhirnya proses saling memengaruhi antara bahasa yang satu dengan bahasa yang lain tidak dapat dihindarkan. Persentuhan kedua bahasa tersebut menimbulkan adanya kontak bahasa. Kontak bahasa dapat mengakibatkan perubahan

sistem suatu bahasa yang disebabkan oleh pengambilan unsur suatu bahasa ke dalam bahasa yang lain. Mendukung pendapat sebelumnya, Wenreich (dalam Chaer dan Agustina, 2010:120) menyebut interferensi sebagai perubahan sistem suatu bahasa sehubungan dengan adanya persentuhan bahasa tersebut dengan adanya persentuhan bahasa tersebut dengan unsur-unsur bahasa lain yang dilakukan oleh penutur yang bilingual.

Setiap orang di Indonesia menguasai lebih dari satu bahasa, bahkan terdapat beberapa orang yang mampu menguasai beberapa bahasa sekaligus. Penguasaan dwibahasa atau multibahasa tidak menutup kemungkinan dapat mengakibatkan gesekan dalam penggunaan bahasa. Hal tersebut dapat mengakibatkan bahasa satu dengan yang lainnya saling memengaruhi. Akibat yang ditimbulkan dari gesekan tersebut adalah terjadinya interferensi kebahasaan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Suwito (1983:39-40) yang mengungkapkan bahwa apabila dua bahasa atau lebih digunakan secara bergantian oleh penutur yang sama, dapat dikatakan bahwa bahasa tersebut dalam keadaan saling kontak. Dalam setiap kontak bahasa terjadi proses saling mempengaruhi antara bahasa satu dengan bahasa yang lain.

Dalam proses belajar bahasa, memungkinkan terjadinya interferensi bahasa. Interferensi bahasa sangat sulit dihindari sehingga dapat mengakibatkan perubahan dan perkembangan bahasa. Terjadinya gejala interferensi juga tidak lepas dari perilaku penutur bahasa. Bahasa dapat berkembang dengan cepat dan menyerap unsur-unsur asing jika penutur dan penerima sering melakukan interferensi. Bahkan, upaya pemertahanan suatu bahasa dapat terhambat jika interferensi semakin marak dilakukan oleh para pengguna bahasa.

Berdasarkan hasil analisis terhadap proses diskusi yang dilakukan siswa ditemukan gejala interferensi dalam berbagai hal. Salah satunya interferensi secara morfologis, bentuk interferensi tersebut berkaitan dengan pembentukan kata dengan afiks. Interferensi secara morfologis yang ditemukan dalam proses diskusi terdapat pada kata kebawa, kebakar, dan ketutup. (kebawa-Jawa:kegawa; terbawa: Indonesia). Berdasarkan contoh tersebut, dapat dilihat bahwa siswa mengidentifikasi morfem bahasa daerah dan mempraktikannya ke dalam bahasa Indonesia. Hal itu mendukung pendapat Chaer dan Agustina (2010:123), yang mengungkapkan bahwa interferensi dalam bidang morfologi terdapat pada pembentukan kata dengan afiks. Afiks-afiks

suatu bahasa digunakan untuk membentuk kata dalam bahasa lain.

Temuan di atas juga mendukung Mekarsari (2011:126) yang meneliti tentang kesalahan berbahasa pada hasil laporan wawancara siswa. Berdasarkan data yang diperoleh dalam penelitian tersebut, ditemukan bahwa kesalahan berbahasa yang dilakukan siswa terjadi pada kesalahan penghilangan afiks tertentu dan penggunaan afiks yang tidak tepat yang disebabkan adanya pengaruh morfem dalam bahasa daerah.

Temuan tersebut juga mendukung pendapat Hastuti (2003:40) yang mengemukakan bahwa interferensi di bidang tata bahasa dapat terjadi kalau dwibahasawan mengidentifikasi morfem, kelas morfem, atau hubungan ketatabahasaan pada sistem bahasa pertama dan mempraktikannya dalam tuturannya pada bahasa kedua atau sebaliknya. Selain temuan interferensi secara morfologis, interferensi leksikal juga terjadi dalam proses diskusi siswa. Interferensi leksikal terjadi karena siswa memasukkan salah satu kosakata bahasa daerah ke dalam bahasa Indonesia.

Johan, G. M., & Simatupang, Y. J. (2018) mengungkapkan mengenai perbendaharaan kata suatu bahasa pada umumnya hanya terbatas pada pengungkapan berbagai segi kehidupan yang terdapat di

dalam masyarakat yang bersangkutan, serta segi kehidupan lain yang dikenalnya. Oleh karena itu, jika masyarakat bergaul dengan lingkungan yang baru, maka mereka akan bertemu dan mengenal konsep baru.

Karena penutur belum mempunyai kosakata yang mencukupi untuk mengungkapkan konsep baru tersebut, maka penutur biasanya menggunakan kosakata bahasa sumber untuk mengungkapkannya. Salah satunya interferensi secara leksikal yang ditemukan dalam proses diskusi terdapat pada kata ilir. Berdasarkan contoh tersebut, dapat dilihat bahwa siswamengambil kosakata bahasa daerah sebagai padanan kata dan menggunakannya dalam bahasa Indonesia.

Dalam hal ini, penutur bahasa secara sengaja menyerap atau meminjam kosakata bahasa sumber untuk mengungkapkan konsep baru tersebut. Faktor ketidakcukupan atau terbatasnya kosakata bahasa penerima untuk mengungkapkan suatu konsep baru dalam bahasa sumber, cenderung akan menimbulkan terjadinya interferensi. Hal tersebut didukung pendapat Aslinda dan Syafyahya (2007:73) yang mengemukakan bahwa interferensi dalam bidang leksikal terjadi apabila seorang dwibahasawan dalam peristiwa tutur memasukkan leksikal bahasa pertama ke dalam bahasa kedua atau sebaliknya.

KESIMPULAN

Dengan demikian, interferensi memegang dominasi yang sangat besar sebagai penyebab kesalahan berbahasa yang dilakukan oleh siswa. Interferensi merupakan salah satu faktor penyebab kesalahan berbahasa dan dipandang sebagai pengacu karena merusak sistem suatu bahasa. Hal itu disebabkan interferensi yang terjadi pada semua komponen kebahasaan siswa. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Suwito (1983:55) yang menjelaskan bahwa interferensi dapat terjadi dalam semua komponen kebahasaan, yaitu bidang tata bunyi, tata kata, tata kalimat, dan tata makna.

Interferensi memiliki keterkaitan dengan kesalahan berbahasa. Interferensi dipandang sebagai faktor penyebab terjadinya kesalahan berbahasa. Kesalahan berbahasa dapat terjadi dalam setiap bidang linguistik (kebahasaan). Kesalahan pada bidang linguistik dapat terjadi dalam tataran fonologi, morfologi, sintaksis, semantik, dan wacana. Kesalahan berbahasa dapat disebabkan oleh intervensi bahasa pertama (B1) terhadap bahasa kedua (B2) atau sebaliknya. Kesalahan berbahasa yang paling umum terjadi akibat

penyimpangan kaidah bahasa. Hal itu biasanya terjadi karena perbedaan struktur bahasa pertama (B1) dengan bahasa kedua (B2). Berkaitan dengan hal itu, Hartman dan Stonk (dalam Alwasilah, 1985:131) juga mengungkapkan pengertian interferensi sebagai kekeliruan yang disebabkan oleh adanya kecenderungan membiasakan pengucapan (ujaran) suatu bahasa terhadap bahasa lain mencakup pengucapan satuan bunyi, tata bahasa, dan kosakata.

Interferensi yang terjadi pada siswa dapat disebabkan oleh berbagai hal. Kedwibahasaan siswa dinilai sebagai salah satu faktor utama penyebab terjadinya interferensi. Hal tersebut didukung oleh pendapat Weinrich (1970:64-65) yang mengungkapkan beberapa faktor yang menyebabkan terjadinya interferensi (1) kedwibahasaan peserta tutur, (2) kurangnya kesetiaan pemakai bahasa penerima (B1), (3) tidak cukupnya kosakata bahasa penerima, (4) hilangnya kata-kata yang jarang digunakan, (5) kebutuhan terhadap sinonim, (6) prestise bahasa sumber dan gaya bahasa, (7) terbawanya kebiasaan dalam bahasa ibu.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwasilah, A. C. (1985). *Beberapa Madhab dan Dikotomi Teori Linguistik*. Bandung: Angkasa.
- Chaer, A. dan Agustina, L. (2010). *Sosiolinguistik Perkenal Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hastuti, S. (2003). *Sekitar Analisis Kesalahan Berbahasa Indonesia*. Yogyakarta: Mitra Gama Widya.
- Johan, G. M., & Simatupang, Y. J. (2018). ANALISIS KESALAHAN BERBAHASA INDONESIA SECARA SINTAKTIS DALAM PROSES DISKUSI SISWA KELAS IV SDN MIRI. *Jurnal Visipena*, 8(2).
- Johan, G. M. (2018). PROFIL KEDWIBAHASAAN SISWA SEKOLAH DASAR KELAS VI SDN 1 MIRI KABUPATEN PONOROGO. *Tunas Bangsa*, 5(1).
- Johan, G. M., & Rindawati, R. (2018). INTERFERENSI MORFOLOGIS BAHASA SIMEULUE DALAM PEMBELAJARAN MENULIS KARANGAN NARASI PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 10 SIMEULUE TENGAH. *Jurnal Metamorfosa*, 6(1).
- Johan, G. M. (2017). Identifikasi Kedwibahasaan Siswa: Implementasi Studi Kebahasaan Di Sekolah Dasar. *Tunas Bangsa*, 4(1).
- Johan, G. M., & Ghasya, D. A. V. (2017). Analisis Kesalahan Morfologis dalam Proses Diskusi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Visipena*, 8(1).
- Pranowo. (2014). *Teori Belajar Bahasa*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Setyawati, N. (2010). *Analisis Kesalahan Berbahasa Indonesia*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Suwito. (1983). *Pengantar Awal Sosiolinguistik: Teori dan Problema*. Surakarta: Henary Offset.
- Syafyahya, L. dan Aslinda. (2007). *Pengantar Sosiolinguistik*. Bandung: Refika Aditama.
- Weinreich, U. (1970). *Languages in Contact. Findings and Problems*. Cetakan ke-7. Paris: Mouton.

TEACHING SPELLING THROUGH GAMES

Hijatul Qamariah and Sri Wahyuni

STKIP Bina Bangsa Getsempena

email : hqamariah@gmail.com

Abstract

Games have been believed to be good media in assisting teaching for years. Games are believed can promote learning become more interesting. Many studies have been conducted on utilizing games in learning. Some have proved that games can catch students' attention better than traditional media such as textbook. In this study, games were used in teaching students about spelling. Since spelling is the basic form of language, there are still contradicts in how to teach it better. The researchers believed that games can assist in enacting more interactive spelling course well. Thus, this research employed some spelling games to be used in teaching third grade students of English as a Foreign Language (EFL) Elementary school, Bungcala, Aceh Besar. The researchers wanted to know the students' responses after teaching by using spelling games. Thus at the end of teaching and learning process after four meetings by applying games in teaching spelling, the researcher distributed questioners to students asking their opinion about spelling games in learning spelling. The students' responses showed that they love to study spelling through games, games make them interested in studying spelling. Games let them work more in groups.

Keywords: *Teaching, Spelling, Spelling Games, EFL, Elementary School*

INTRODUCTION

Spelling is not simply about how to spell the words, but it connects the ability of how to read and write better. As Fearn and Farnan (2001) suggest that the needs of spelling is determined by the skills that they are learning. If the students are learning writing, they only need enough skills to read the piece of paper and edit it. Spelling is influential to the learner. Spelling supports reading and literacy. It is closely connected that the ability of reading derived from the ability of spelling. As spelling is a core thing in students' literacy acquisition, it is needed to observe this through pedagogical spectacles.

Some researchers have noticed this issue as an important piece of language acquisitions, those are Henderson & Templeton (1986); Ehri & Wright (2007); Ehri, Taylor & Wilce (1987); Cooke, Slee, & Young (2014).

Over decades the instruction of spelling in elementary school has been researched and needed to look for systematic teaching. Some researchers put their statement on the importance of spelling instruction and its connection with other skills. As Ehri (2000) stated that spelling and reading are like two undivided things. It depends on similar scope of knowledge. In addition, Snow, Griffin, and Burns (2005) stated, "Spelling

and reading build and rely on the same mental representation of a word. Knowing the spelling of a word makes the representation of it sturdy and accessible for fluent reading” (p. 86).

What’s more, the ability to map out the letters and its combination to sounds is supported by the automaticity of reading words (Ehri & Snowling, 2004). Therefore, when teacher applies memorizing technique in teaching spelling it just does not work and effective. Because not all words are easily distinguished visually, thus it is hard for children to memorize more than a few dozen words except they have developed insights into how letters and sounds correspond. It should be noticed that learning to spell needs both instruction and the integration of information about print, speech sounds, and meaning, which supports memory for whole words, which is used in spelling and word reading.

Besides reading skill, spelling also benefits writing. In writing, spelling is the basic skill instead of punctuation, grammar, etc. Spelling is one of the fundamental subskills of effective written communication. The purpose of teaching spelling should be focused on the development of skill to be able to correctly represent written language not a temporary memorization. In writing, poorer

spellers may limit their word choice, as they write only the words they can spell and eventually lose track of their thoughts when they get stuck spelling a word. Singer and Bashir (2004) stated that writers use valuable cognitive resources needed for higher-level aspects of a composition when they think too hard about how to spell. Thus spelling is required to be able to write better.

The urgency of spelling in learning other skills required teachers to have a good spelling instruction in the classroom. It should be remembered that English words have different pattern of spelling that involves phoneme and written system. First and foremost, beginning spelling instruction should always emphasize the phonetic nature of spelling. The fact is written English is based on a phonemic alphabet. Therefore, students should be taught the phonemic awareness because it is a critical thing in spelling development.

However, the best instruction of how to teach students spell well is still debatable. According to Schlagal (2002) spelling instruction has been presented as rote memory tasks, teacher-selected list form, numbers of syllables, orthographic principle, study-test verses test-study-test approach, most frequently used words, memory-based, basal spellers, orthographic generalizations,

curriculum-based content vocabulary lists, and individualized instruction. Even though educators and practitioner disagree on which of those strategies are best to teach, but on one thing they agree that spelling is crucial.

Starting back at the study conducted by Presley, Rankin, & Yokoi (1996) on Eighty-three primary-level teachers from the United States, who were rated as effective literacy teachers by a superior, participated in a national questionnaire about essential practices for literacy instruction, some of those teachers creatively created literacy-rich environments for students, had classroom libraries, displayed student work, used chart stories and poems, posted word lists, used learning centers, read stories aloud to students, and had opportunities to listen to taped stories. They believed using more and various teaching methods was effective to promote spelling proficiency on students. Other surveyed teachers reported differently that they used teaching phonic from phonic workbook and never teach phonic in isolation (Fernandes, 2017).

The development of spelling instruction has brought some divisions in the way of approaching it. It is divided into broad approach, narrow approach and irrespective approach. The broad approach focuses on a series of stages that capture developmental

patterns signaling changes in student performance. Stage theory, is qualitative in nature, places patterns of development in various time frames (Bear et al., 2004; Reece & Treiman, 2001).

Another research and it is considered as a narrow approach was conducted by Apel, Masterson, and Hart (2004) who posited that phonological, orthographical, and morphological knowledge, as well as mental graphemic representations, simultaneously interact during all levels of spelling development. In another study Apel, Masterson, and Niessen (2004) further indicated that older students must access various linguistic components to meet the demands of conventional spelling as the complexity of words increases. In their view, misspellings occur because the linguistic complexity of the word exceeds the student's ability to utilize one or more of the linguistic components.

The narrow approach, in comparison to the broad approach, focuses on the analysis of individual linguistic features and allows the educator to know about what make students misspell words (Reece & Treiman, 2001; Silliman, Bahr, & Peters, 2006). The analysis allows educators to view what the students use but confuse. This somewhat limiting analysis focuses on one linguistic feature at a time.

Whether using the broad or narrow approach, educators can gain valuable information about a student's spelling development for instructional purposes.

On contrary to broad and narrow approach, irrespective of approach, focuses on the structure of written language progression. Moats (2005) asserted that children benefit from being instructed about the structure of the written English language in a logical progression from sounds and symbols to syllables and morphemes, as it is what good spellers know. Knowledge of letter patterns within syllables, spelling patterns, and meaning parts of words are learned as students' spelling vocabulary expands.

Joshi, Treiman, Carreker, and Moats (2008-2009) stated that spelling instruction supports reading success for there is a high connection between reading and spelling, as both are dependent upon language proficiency. Appropriate spelling is important in developing literate members of the society who can easily communicate through reading and writing.

On a very recent study, conducted by Duke (2016), she posted a blog regarding literacy practices in need of abandonment. These abandoned practices included the weekly spelling test. She stated, however, that according to Palmer and Invernizzi (2015),

whole-class spelling tests are less effective than an approach in which different students have different sets of words depending on their stage of spelling development. This approach emphasizes analyzing and using the words rather than taking an assessment

Some Breakthrough of Teaching Spelling

An article from www.righttrackreading.com suggested an effective spelling instruction for teachers and also parents. It recommended some foundations that should be understood for the instruction run well. The following are the foundations that are needed by the students in improving spelling proficiency.

1. Developing phonemic Awareness. Phonemic awareness is the key element in spelling development. It is needed because through phonemic awareness students are able to recognize and differentiate the sound within spoken words in order to translate these sounds to print. To strengthen the phonemic awareness of the students, there should be training for them.
2. Understanding phonemic nature of spelling. Students need to understand written English based on phonemic code.
3. Learning the phonemic code. The student needs to learn the complete phonemic

code. The English phonemic code is complex and the student needs to learn the complete code in order to handle these complexities. The student needs to learn the code systematically beginning with the basic code and then adding the complexities with vowel combinations, r-controlled combinations and other intricacies. Although there is code overlap (more than one way to write a sound), irregular and unexpected spellings, English is based on this phonemic code.

4. Approaching the process of spelling phonemically. The student needs to base their spelling on converting the sounds in the spoken word into print. They need to write the phonemic code for the sounds in the word. Spelling needs to be approached as recoding sound to print. Once again phonemic awareness is a critical skill. The child must have the phonemic awareness to recognize and distinguish the sounds within words. If your child has a phonemic weakness, you need to help the child strengthen their phonemic awareness.
5. Acquiring knowledge of spelling patterns and learning helpful guidelines. The student needs to learn and practice the common spelling patterns that are used in

English. There are also guidelines that can help us learn correct spelling. While there are exceptions and irregularities most words follow common patterns. There are also a number of helpful guidelines to aid us in accurate spelling. Children are better able to achieve spelling success when they learn and practice these common patterns and helpful guidelines.

6. Learning/memorizing specific and 'tricky' spellings. For accurate spelling the student does need to learn the correct spelling for common words and begin memorizing the specific spelling pattern used for particular words. Accurate spelling can be tricky and does require remembering which spelling pattern is used within certain word.

Games in Teaching

There are a lot of techniques in teaching English language. Games are believed can be a good alternative in making classroom interesting and fun. Games also initiate students to pay more attention in learning. Games are also beneficial in assisting teacher to develop context in which the language is used. Games also accompanied students in building a good

relation with other students to participate actively in classroom activity.

Students' communication ability is also built up through games because they will use their oral communication to express their thought and also deliberately their writing ability in transferring information to their partners. Language games can support the experience of using the language in classroom instead of just studying the use of it. The use of most language games in particular can provide the use of many language items that the simple use of conventional drill exercises. Furthermore, language games result meaningful depending on the time of the practice of the language itself, as well as the quality of the language game. In addition of quality, language games give the opportunity to practice in real communication.

Sigurðardóttir (2010) in her study reveals some reasons why games are worth enough to be employ in English language classroom. First of all, games are fun, which is extremely important, because they can help activate students who may have been inactive before, due to lack of interest. Keeping students active is vital because teachers will never be able to actually teach students anything unless they can get them to participate in their own learning process.

Other thing that makes games a good booster in learning language is games can help students to build relationship and to feel equal. When the students feel comfortable they can be friendly and good classroom atmosphere occurred. Third, games can make the students practice the language items in real situation, thus games can be a very good way to practice this skill because they can easily be used to reenact various situations from real life and provide students with practice in their fluency. Fourth, students also can practice language in any kinds of situation and games can fill this gap by providing any kinds of role play games to be enacted in the classroom.

Fifth, ESL students need to be emotionally involved, meaning they need to feel something while they are exposed to the language. Strong emotions, such as happiness, excitement, amusement and suspense allow students to feel positively about their learning situation and are therefore likely to have a positive effect on language learning. Sixth, games are good for shy students and students with low confidence, and that applies specifically when playing takes place in smaller groups because then they get a chance to speak in front of fewer audience instead of having to express themselves in front of the whole class.

Seventh, games can be a good strategy when teaching various subjects because they are very likely to spark interest amongst students. They can be used with students of all ages, and when they are used with other teaching methods they create diversity which is ideal for school work. A study that was undertaken in Iceland in 2006 shows clearly the need for diversity in schools. Many participants in that study complained about the lack of diversity, and that they wanted more of it in order for their learning to become more fun and progressive in their school (Lovísa, Laufey & Samúel. 2006.p. 34).

Using games, classroom atmosphere will be more attractive and initiate more interactive activity. Teacher on one hand can vary the language context in which the students need to practice it either communicatively or written. Huyen and Thu Nga (2003, p.104) stated that games are used not only for mere fun, but more importantly, for useful practices and review of language lesson, thus leading towards the goal of improving learner's communicative competences".

However, when there are many benefits of games in language classroom are stated, nevertheless, there are some points need to keep in mind that games should be selected well before applying it into the

classroom. Therefore, when games are used in the classroom the teacher must keep this in mind and control the game in the right way. Also he or she must make sure that every participant has a positive experience because the classroom must not become a place where students feel vulnerable or picked on in. Another thing that is important to acknowledge is the fact that not all games fit the classroom environment, or all groups of students, and that it can be hard finding the right game. In fact, it is good to keep in mind when selecting a game that a recipe for a good educational game is one that balances both fun and challenge (Sugar.1998.p. 16).

Another point teachers need to keep in mind is to choose wisely when it comes to selecting a game to use in the classroom because; although one game might be perfect for one teacher or a particular group of students it can be terrible for another teacher or group of students. First of all, the teacher has to look at the group that will be participating in the game and he or she then has to set out a goal for the group which the game should aim towards (Jones. 1998.p. 14). Selecting an appropriate game for a specific group of students who are working towards a specific goal can be tricky because, for example, they need to make sure that the game is relevant to the subject, that it fits their

students' age and, teachers must remember not to select a game that is too complicated because that might result in a loss of interest amongst the students, or even defeat.

The purpose of using language games in English classrooms according to Wright et al., (2006) must be central to learning. It can be used to support the lesson plan, to reinforce a topic, or to teach in an indirect way, but it must never be to waste the valuable time of language classes. The use of language games must be implemented in class for academic issues, and the aim must be learning. Teachers can take advantages of using language games in English classes because learners have the opportunity to use the language, but in a different context, because they feel the classroom as a comfortable place to practice the foreign language.

Based on the data informed above, the researcher in this research would like to state that games can be useful to initiate more interactive and fun classroom atmosphere. Therefore the learning process can run well and effective. In this study the researcher would like to know the perception of students in learning spelling through games. As mentioned earlier games give many benefits in assisting teaching and learning. However, a few researches have been conducted on perception of students in teaching and

learning spelling through games. Therefore, the researcher conducted this study in order to know whether applying games in teaching and learning spelling would be effective or not.

METHOD

The method used in this study is a descriptive qualitative method. The process of collecting data is through questioner. The questioner type of questions is close and open ended questions. It provides the answers with yes and no and also inviting free response for some questions. The questions are designed to know the students' responses about using games in teaching spelling. The questions are ten and at the end of the questions, there is a rating scale, whether the students like when the teacher utilizes games in learning spelling or unlike it. The questioners were distributed to 27 students of class III-b. This class was chosen because this is the only class that has more meeting time left compared to the other third grade.

RESULT AND DISCUSSION

Based on the data collected and analysis, the result of the study shows that most of the students feel happy when they are seated in group and play games. They tended to be more enthusiastic to be in the classroom situation that is more fun and competitive. In

brief the result of the study can be portrayed in the following table. The statements of the

questioner are already translated into English for the importance of this article.

Table.1 students' response of the questioners

No.	Number of statements	Students' responses		
		Yes	No	Others
1	When I heard it is time for spelling I feel happy.	15	12	
2	I learn how to spell outside of class? When?	10	17	After going back from school, during lesson review time
3	I like when teacher instructs me to sit in the group and play games?	20	7	
4	I would like to play competitive games. Like what?	18	9	Board race, word relay.
5	I like to win in the game	27	0	
6	Getting score and winning the game make me excited	27	0	
7	Spelling is difficult for me without game	19	8	
8	Spelling games help me learn spelling better	20	7	
9	I am happy when learning spelling through game	25	3	
10	If I could rate how much I like spelling games I would say it is	I don't like it (0-1-2)	I slightly like it (3-4-5-6-7)	I love it (8-9-10)
		5	5	17

Illustratively, from the students' answers when they are asked about spelling course, only half of the students in the class stated that they love spelling. But almost a half of students in the class don't like it, this is represented by the number of 15 students said yes and 12 of them said no. unfortunately, spelling is not enthusiastically learned by the students besides at school. It is proven by the question number two whether they learn

spelling outside of the school or not. Only 10 students answers yes, and usually they learn it during lesson review time and after school when they come back home, but the rest of them stated that they never learn spelling at home. It will be a factor of students' weakness in spelling.

On the other hand, when calculating the answers of the students for question number three, surprisingly, most of the

students answer yes when there is a direction from the teacher to sit in the group and play games. Only 7 out of 27 students said no for this question. From the answers, it can be assumed that the students love grouping activity and playing games. For the following statement about types of games to play, the students answer that they like to play competitive games, such as board race and word relays games; and it is about 18 students said yes for this statement, and only nine students didn't like competitive games. However, to know their motivation in learning of using games, the fifth statement "I like to win in the game" is answered yes by all of the students. It is respectively followed by the next statement "Getting score and winning the game make me excited" in which all of the students answer yes. Well, basically, children love playing and winning the games, however, when it links to learning sometimes the students feel frustrated and stressful. In this case, the teachers should modified well the activity of spelling course with the games, thus the children subconsciously can enjoy learning.

When it goes to spelling related statements, students answered that spelling is difficult to learn without games and it is represented by 18 students stated yes, and only nine stated no. The next statement is

answered by majority of the students yes, when the spelling games help the students learning spelling better is stated. Only seven students do not think the same that game assists them in learning spelling better.

Statement number nine that "I am happy when learning spelling through games" is answered by 25 students in the class, it is a big number comparing to the previous question. It is perhaps, even though games is interesting enough to play, but some students think that it does not really affect their spelling proficiency, but at last, learning spelling through spelling games is found more interesting than without games. Thus, only three said no for statement number 9. The last statement in the questioner that is distributed to the students is asking them about their like and unlike of spelling games when it is utilizing in teaching spelling.

The rating scale is given in this statement by the phrases "I don't like, I slightly like and I love it". The number for each scale is also given. And for this rating statement, the majority of the students answer that they love it by 17 number of the students, and the rest for "I don't like and I slightly like", each of them is represented by five students. It is however, sum up the response of the students about the use of spelling games in teaching spelling.

From the data above, it can be seen that games can be a good medium for teaching students about spelling. They tend to love spelling course when game is utilized. It is previously proved that games have been brought a good impact on the students' mood in learning language. However, spelling as it has been a debatable issue in learning language of how to teach it well seems boring when it basically only taught with regular technique such as memorizing, modeling, practice and repetition. Thus, teaching spelling by using games can be an alternative for the teacher to boost students' mood and motivation to learn and also capture their attention more.

CONCLUSION

Spelling is a fundamental skill to teach for children in order to make them good at other skills such as reading and writing. it has

to be taught in orderly and systematically followed the foundation of teaching spelling. Besides utilizing some spelling games in the classroom activity to promote spelling proficiency, the effective ways of teaching spelling should be paid attention by the teacher. Phonemic awareness and phonemic codes should be taught to the students in spelling course.

They need to know the foundation of phonemic and phonic in English, when they have a good foundation, surely it will be easier to teach them spelling and instill some spelling games. Spelling games are only alternative for the students who feel classroom activity is boring and their attention and motivation to learn are distracted. However, spelling games are media in promoting students spelling interest and motivation to learn.

REFERENCES

- Apel, K., Masterson, J. J., & Hart, P. (2004a). Integration of language components in spelling: Instruction that maximizes students' learning. In L. Wilkinson (Ed.), *Language and literacy learning in schools* (pp. 292-318). New York, NY: Guilford.
- Apel, K., Masterson, J. J., & Niessen, N. L. (2004b). Spelling assessment frameworks. In B. J. Ehren (Ed.), *Handbook of language and literacy: Development and disorders* (pp. 644-660). New York, NY: Guilford.
- Bear, D. R., Invernizzi, M., Templeton, S., & Johnston, F. (2004). *Words their way: Word study for phonics, vocabulary, and spelling instruction*. Upper Saddle River: N.J.: Pearson Education Inc.
- Cooke, N; Slee, J; Young, C. (2014). How is contextualized spelling used to Support reading in first-grade core reading programs? *Reading Improvement*. 51(4). 385-402.
- Duke, N. K. (2016). *What doesn't work: Literacy practices we should abandon* [Blog entry]. Retrieved from <https://www.edutopia.org/blog>.
- Ehri, L. C. (2000). Learning to read and learning to spell: Two sides of a coin. *Topics in Language Disorder*, 20, 19-36. doi:10.1097/00011363-200020030-00005
- Ehri, L., & Wright, D. (2007). *Beginners remember orthography when they learn to read Words: The case of doubled letters*. *Applied Psycholinguistics*. 28. 115-133.
- Ehri, L., Taylor, B., & Wilce, L. (1987). *Children's Categorization of Short Vowels in Words and the Influence of Spellings*. *Merrill-Palmer Quarterly*. 33(3). 393-421.
- Ehri, L., & Snowling, M. J. (2004). Developmental variation in word recognition. In C. A. Stone, E. R. Silliman, B. J. Ehren, & K. Apel (Eds.), *Handbook of language literacy: Development and disorders* (pp. 443-460). New York, NY: Guilford.
- Effective Spelling Instruction Teaching Children How to Spell Helping Students Develop Spelling Skills. Retrieved from www.righttrackreading.com on June 15, 2017.
- Fearn L., & Farnan, N. (2001). *Interactions: Teaching writing and the language art*. Boston: Allyn & Bacon.
- Fernandes, B. E. (2017). *Upper Elementary Teachers' Self-Efficacy and Spelling Instruction: A Qualitative Study*. Thesis. College of Professional Studies, Northeastern University, Boston, Massachusetts.

- Henderson, E., & Templeton. (1986). *A Developmental Perspective of Formal Spelling Instruction through Alphabet Pattern and Meaning*. 86(3), 304-316.
- Huyen, NTT, Nga, KTT. (2003). Learning vocabulary through games. *Asian EFL Journal*. 5(4), 90-105.
- Jones, A. (1998). *104 Activities That Build: self esteem, teamwork, communication, anger management, self-discovery and coping skills*. United States: Rec Room Publishing, Inc.
- Joshi, R. M., Treiman, R., Carreker, S., & Moats, L. C. (2008-2009, Winter). How words cast their spell: Spelling is an integral part of learning the language, not a matter of memorization. *American Educator*, 6-16, 42-43.
- Lovísa K., Laufey B., & Samúel L. (2006). *Úttekt á enskukennslu ígrunnskólum*[Rafræn heimild]. Reykjavík: Menntamálaráðuneytið. Sótt þann 19. Febrúar á slóð: http://bella.mrn.stjr.is/utgafur/enskuken_sla.pdf
- Moats, L. C. (2005-2006). How spelling supports reading and why it is more regular and predictable than you may think. *American Educator*, 12-21.
- Palmer, J. L., & Invernizzi, M. (2015). *No more phonics and spelling worksheets*. Portsmouth, NH: Heinemann.
- Pressley, M., Rankin, J., & Yokoi, L. (1996). A survey of instructional practices of primary teachers nominated as effective in promoting literacy. *The Elementary School Journal*, 96(4), 363- 384. Retrieved from <http://www.jstor.org>.
- Reece, C., & Treiman, R. (2001). Children's spelling of syllabic /r/ and letter-name vowels: Broadening the study of spelling development. *Applied Psycholinguistics*, 22, 139-165.
- Schlagal, B. (2002). Classroom spelling instruction: History, research, and practice. *Reading Research and Instruction*, 42(1), 44-50.
- Sigurðardóttir, S.D. (2010). The use of games in the language classroom. Háskóli Íslands Menntavísindasvið Kennaradeild, grunnskólakennarafræði.
- Singer, R., & Bashir, A. (2004). Developmental variations in writing. In C. A. Stone, E. R. Silliman, B. J. Ehren, & K. Apel (Eds.), *Handbook of language literacy: Development and disorders* (pp. 559- 582). New York, NY: Guilford.
- Silliman, E. R., Bahr, R. H., & Peters, M. L. (2006). Spelling patterns in preadolescents with atypical language skills: Phonological, morphological and orthographic factors. *Developmental Neuropsychology*, 29, 93-123.

Snow, C. E., Griffin, P. L., & Burns, M. S. (Eds.). (2005). *Knowledge to support the teaching of reading: Preparing teachers for a changing world*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.

Sugar, S. (1998). *Games That Teach*. San Francisco: Jossey-Bass Pfeiffer.

Wright, M., Vogel, J.J., Vogel, S.D., Bowers, J., Bowers, C.A., & Muse, K. (2006). Computer Gaming and Interactive simulation for learning: A Meta Analysis. *Journal of Educational Computing Research*, 34 (3). 229-243.

HUBUNGAN ANTARA KEAKTIFAN BELAJAR SISWA TERHADAP KEMAMPUAN KOMUNIKASI MATEMATIS SISWA SMK

Intan Firdawati dan Wahyu Hidayat

IKIP Siliwangi

email: ifirda2@gmail.com

Abstrak

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk melihat hubungan antara keaktifan belajar terhadap kemampuan komunikasi siswa SMK. Penelitian kuantitatif dan analisis data korelasional ini mengambil populasi seluruh siswa SMK Negeri 1 Cipanas - Cianjur. Adapun sampel yang digunakan adalah sampel tak acak, yaitu 21 orang siswa kelas XI TKJ 2 di SMK Negeri 1 Cipanas - Cianjur. Alat yang digunakan untuk pengumpulan data berupa soal kemampuan komunikasi matematis dan angket keaktifan belajar siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji korelasi dengan kriteria data tersebut berdistribusi normal dan linier. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa adanya hubungan antara keaktifan belajar siswa terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa. Besar pengaruh kontribusi yang diberikan keaktifan belajar siswa terhadap komunikasi matematis sebesar 70,02%.

Kata Kunci : Keaktifan Belajar, Kemampuan Komunikasi Matematis

Abstract

The main purpose of this study is to see the relationship between the learning activities on the communication skills of vocational students. Quantitative research and correlational data analysis takes the population of all students of SMK Negeri 1 Cipanas - Cianjur. The samples used were non-random samples, ie 21 students of class XI TKJ 2 in SMK Negeri 1 Cipanas - Cianjur. The tool used for data collection is a matter of mathematical communication ability and questionnaire of student learning activeness. Data analysis technique used is correlation test with data criteria are normal and linear distributed. Based on the results of research, it can be concluded that the relationship between students' learning activities to students' mathematical communication skills. The influence of the contribution given by students' learning activity toward mathematical communication is 70,02%.

Keywords : Activity Learning, Mathematical Communication Skill

PENDAHULUAN

Istilah matematika memiliki beberapa pengertian bergantung pada cara pandang orang yang melaksanakannya. Sejalan dengan sifat kegiatan manusia yang tidak statis dan matematika sebagai suatu proses yang aktif, dinamis, dan generatif, maka perlu disadari bahwa matematika

marupakan salah satu mata pelajaran yang paling penting mengingat perannya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam kehidupan sehari-hari komunikasi sangat penting, komunikasi menyentuh segala aspek kehidupan manusia. Salah satu ciri dari matematika adalah bersifat abstrak, maka keaktifan belajar siswa sangat diperlukan

dalam pembelajaran. Menurut NCTM (Hendriana, Rohaeti & Sumarmo, 2017) menyatakan bahwa komunikasi matematis adalah satu kompetensi yang esensial dari matematika dan pendidikan matematika tanpa komunikasi yang baik maka perkembangan matematika akan terhambat.

Simbol merupakan lambang atau media yang mengandung maksud dan tujuan tertentu. Simbol komunikasi ilmiah dapat berupa tabel, bagan, grafik, dan lain sebagainya. Hendriana (Hendriana, Rohaeti & Sumarmo, 2017) mengemukakan bahwa komunikasi merupakan suatu keterampilan yang sangat penting dalam kehidupan manusia dan merupakan suatu alat bagi manusia untuk berhubungan dengan orang lain di lingkungannya baik secara verbal maupun tertulis. Komunikasi juga dapat disebut sebagai proses penyampaian dan penerimaan informasi atau hasil pemikiran individu melalui simbol kepada orang lain.

Ditegaskan oleh (Endahwuri, 2015) bahwa kemampuan komunikasi merupakan kemampuan yang memberikan kesempatan untuk berkomunikasi dalam bentuk refleksi dari benda-benda nyata; gambar, atau ide-ide matematika, memuat model situasi atau persoalan menggunakan metode lisan, tertulis, grafik, dan aljabar; menggunakan keahlian membaca, menulis, dan menelaah untuk mengintrepretasi dan mengevaluasi

ide-ide; merespon suatu pertanyaan atau persoalan dalam bentuk argument yang meyakinkan. (Umar, 2012) menguraikan gambaran bahwa komunikasi matematis merupakan salah satu jantung dalam pembelajaran, sehingga perlu menumbuhkembangkan dalam aktivitas pembelajaran matematika, karena kemampuan komunikasi merupakan kemampuan dasar yang harus diupayakan peningkatannya.

Tujuan mengembangkan kemampuan komunikasi matematis dalam pembelajaran dikemukakan oleh NCTM (Hendriana, Rohaeti & Sumarmo, 2017) adalah sebagai berikut: a) mengorganisasi dan menggabungkan cara berpikir matematik, mendorong belajar konsep baru dengan cara menggambar objek, menggunakan diagram, menulis dan menggunakan simbol matematis; b) mengkomunikasikan pemikiran matematika secara logis dan jelas sehingga mudah dimengerti; c) menganalisis dan mengevaluasi pemikiran matematik dan strategi lain, bereksplorasi mencari cara dan strategi lain dalam menyelesaikan masalah; d) menggunakan bahasa matematik untuk mengekspresikan ide-ide dengan benar.

Pengembangan bahasa dan simbol dalam matematika bertujuan untuk mengkomunikasikan matematika sehingga

siswa dapat merefleksikan dan menjelaskan pemikiran siswa mengenai ide dan hubungan matematika, memformulasikan definisi matematika dan generalisasi melalui metode penemuan, menyatakan ide-ide matematika secara lisan dan tulisan, membaca wacana matematika dengan pemahaman, mengklarifikasi dan memperluas pertanyaan terhadap matematika yang dipelajarinya, dan menghargai keindahan dan kekuatan notasi matematika dan peranannya dalam pengembangan ide matematika.

Namun, hal tersebut bertolak belakang dengan kondisi yang ada dilapangan. Hal tersebut ditinjau dari hasil studi pendahuluan yang dilakukan sebelumnya oleh (Firdawati, 2017) bahwa kemampuan komunikasi siswa SMK masih tergolong rendah, dibuktikan dengan indikator-indikator dari kemampuan komunikasi yang belum tercapai sepenuhnya. Adapun beberapa indikator yang dikemukakan oleh Rekawati (Firdawati, 2017) yaitu: a) menyatakan peristiwa sehari-hari dalam bahasa atau simbol matematika; b) membaca dengan pemahaman representasi tertulis; c) diminta menyatakan peristiwa sehari hari dalam bahasa atau simbol matematika; d) membuat konjektur, menyusun argumen, merumuskan definisi dan generalisasi; e)

menghubungkan benda nyata, gambar dan diagram kedalam ide matematika. Dalam hal ini pencapaian kemampuan komunikasi tidak dapat berdiri sendiri, perlu faktor-faktor lain yang mempengaruhi ketercapaiannya.

Hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan (Endahwuri, 2015) bahwa prestasi belajar matematika siswa yang memiliki keaktifan belajar tinggi lebih baik daripada siswa yang mempunyai keaktifan belajar sedang dan rendah, dan prestasi belajar matematika siswa yang memiliki keaktifan belajar sedang lebih baik daripada siswa yang mempunyai keaktifan belajar rendah.. Serupa dengan hal tersebut (Ramlah; Firmansyah, Dani; Zubair, 2014) menyatakan bahwa keaktifan belajar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar. Hal ini menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa memiliki hubungan pada setiap kemampuan matematis.

Secara teori, pada proses pembelajaran kegiatan atau aktivitas siswa sangat dibutuhkan. Hal ini dijelaskan oleh (Endahwuri, 2015) aktivitas siswa yang diperlukan adalah kegiatan yang meliputi keaktifan, kegiatan, dan kesibukan. Sedangkan aktivitas belajar adalah kegiatan atau kesibukan siswa yang dilakukan untuk mencapai perubahan tingkah laku, perubahan ilmiah yang merupakan hasil dari

proses belajar. Berdasarkan uraian diatas, peneliti merumuskan masalah yaitu bagaimana analisis dari hubungan antara keaktifan belajar terhadap komunikasi matematis siswa SMK? Dari rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan untuk melihat hubungan antara keaktifan belajar terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa SMK.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan analisis data korelasional. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMK Negeri 1 Cipanas Cianjur. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampel tak acak, yaitu 21 orang siswa kelas XI TKJ 2 di SMK Negeri 1 Cipanas Cianjur. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik tes kemampuan komunikasi matematis dan angket. Instrumen yang digunakan berupa soal tes kemampuan komunikasi matematis dan angket keaktifan belajar siswa.

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah uji korelasi, kemudian untuk menguji signifikan dengan Uji F.

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum XY - (\sum x \cdot \sum y)}{\sqrt{[N \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2]} \cdot \sqrt{[N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Sebelum dianalisis, data tersebut akan di Uji Normalitas / *Kolmogorov-Smirnov* dan Uji Regresi Linieritas / ANOVA. Tujuannya sebagai prasyarat data tersebut harus berdistribusi normal dan linier. Adapun kriteria data berdistribusi normal yaitu apabila nilai signifikan $\alpha > 0,05$. Sedangkan kriteria linieritas yaitu apabila nilai signifikan $\alpha < 0,05$. Setelah mengetahui data tersebut memenuhi kriteria, selanjutnya pengolahan data dalam uji korelasi dilakukan menggunakan *microsoft excel*. Langkah-langkah perhitungan yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a) Menghitung korelasi antar variabel X dan Y (Ruseffendi. 1993) dengan rumus

$$r = \frac{n \cdot (\sum XY) - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\} \cdot \{n \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Dengan kriteria r_{xy} :

0,00-0,199 : sangat rendah

0,20-0,40 : rendah

0,40-0,70 : sedang

0,70-0,90 : tinggi

0,90-1,00 : sangat tinggi

- b) Uji korelasi (Riduwan, 2010) dengan rumus:

Dengan hipotesis:

H_0 : Adanya pengaruh keaktifan belajar terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa

H_a : Tidak Adanya pengaruh keaktifan belajar terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa

Uji F_{hitung} (Riduwan, 2010) dengan rumus :

$$F = \frac{\frac{r^2}{2}}{n-k-1}$$

Dengan kaidah signifikansi:

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka hasilnya signifikan;

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka hasilnya tidak signifikan; Nilai F_{tabel} menggunakan Tabel F

dengan rumus: $F_{tabel} = F_{(1-\alpha) \{db=k\}, \{db=n-k-1\}}$

Taraf signifikansinya $\alpha = 0,01$ atau $0,05$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengujian Persyaratan Data

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, data yang telah terkumpul selanjutnya diuji persyaratan analisis, yang meliputi Uji Normalitas dan Uji Regresi Linieritas. Pengujian Normalitas menggunakan Uji *One-Sample Kolmogorof-Smirnov Test* yang ditampilkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Rangkuman Hasil Uji Normalitas

Sampel	Nilai Signifikan	Interpretasi
Kemampuan Komunikasi Matematis	0,551	Berdistribusi Normal
Keaktifan Belajar	0,427	Berdistribusi Normal

Dari hasil tabel diatas diperoleh masing-masing nilai signifikan dari X dan Y $> 0,05$ sehingga variabel tersebut berdistribusi normal.

Selanjutnya dilakukan Uji Regresi Linieritas dengan menggunakan ANOVA menyatakan bahwa nilai signifikan nya adalah $0,000$ yang berarti $\alpha < 0,005$. Berdasarkan uji Regresi Linieritas diperoleh

nilai signifikan, maka data penelitian tersebut memenuhi kriteria linieritas.

Pengujian Hipotesis Penelitian

Dari hasil pengujian hipotesis penelitian yang telah dilakukan, maka didapat: 1) Uji Korelasi (R) antara Keaktifan Belajar (X) terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis (Y) diperoleh $R_{xy} = 0,837$ dengan hasil interpretasi tinggi.

Selanjutnya, ditentukan koefisien determinan (KP) = 70,02 % artinya adanya hubungan antara keaktifan belajar terhadap kemampuan komunikasi matematis sebesar 70,02%

Tingkat signifikan korelasi dihitung dengan Uji $F_{hitung} = 21,024 > F_{tabel} = 0,471$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar dapat mempengaruhi kemampuan komunikasi matematis siswa. Besar kontribusi hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil Koefisien Diterminasi (KD) = 70,02%. Artinya adanya pengaruh keaktifan belajar terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa sebesar 70,02% dan 29,98% diantaranya oleh faktor yang lain.

Pembahasan

Setelah dilakukan penelitian maka dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya hubungan keaktifan belajar terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa. Montessori (Endahwuri, 2015) mengemukakan bahwa anak-anak itu memiliki tenaga-tenaga untuk berkembang, membentuk dengan sendirinya. Pendidik yang membimbing dan mengamati bagaimana perkembangan anak didiknya. Keaktifan belajar ini meliputi aktivitas dalam kegiatan belajar yang dilakukan siswa, dimulai dari mengamati dan

menyelidiki sendiri, serta bekerja aktif dengan fasilitas yang diciptakan sendiri untuk berkembang dengan bimbingan dan pengamatan dari guru. Keaktifan belajar siswa akan sangat berpengaruh ketika pembelajar dibuat dengan metode kooperatif yang mengharuskan siswa aktif dalam berkomunikasi kelompok dan mengemukakan pendapat untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pengaruh keaktifan belajar memberikan kontribusi sebesar 70,02% terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa. Ditegaskan oleh Aunurrahman (Ramlah; Firmansyah, Dani; Zubair, 2014) bahwa keaktifan belajar siswa dalam belajar merupakan hal penting dan mendasar yang harus dipahami, disadari dan dikembangkan oleh setiap guru dalam proses pembelajaran. Keaktifan belajar ditandai oleh adanya keterlibatan secara optimal, baik intelektual, emosi dan fisik. Siswa merupakan manusia belajar yang aktif dan selalu ingin tahu. Daya keaktifan yang dimiliki anak secara kodrati itu akan dapat berkembang ke arah yang positif saat lingkungannya memberikan ruang yang baik untuk perkembangan keaktifan itu sendiri.

Hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan (Endahwuri, 2015) bahwa prestasi belajar matematika

siswa yang memiliki keaktifan belajar tinggi lebih baik daripada siswa yang mempunyai keaktifan belajar sedang dan rendah, dan prestasi belajar matematika siswa yang memiliki keaktifan belajar sedang lebih baik daripada siswa yang mempunyai keaktifan belajar rendah.. Serupa dengan hal tersebut (Ramlah; Firmansyah, Dani; Zubair, 2014) menyatakan bahwa keaktifan belajar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar. Hal ini menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa memiliki hubungan pada setiap kemampuan matematis.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya hubungan antara keaktifan belajar siswa terhadap kemampuan komunikasi matematis. Secara garis besar bahwa keaktifan belajar siswa memiliki hubungan terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa dengan memberikan kontribusi sebesar 70,02% diantaranya dipengaruhi oleh faktor yang lain. Dengan kata lain, jika keaktifan belajar siswa tergolong baik maka kemampuan komunikasinya pun akan baik pula.

DAFTAR PUSTAKA

- Endahwuri, D. (2015). "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Guided Inquiry untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Siswa". *AKSIOMA: Jurnal Pendidikan Matematika Universitas PGRI Semarang*. Vol.6, No. 1. ISSN 2579-7646
- Firdawati, I., dan Rohmah, M, S. (2017). "Analisis Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Cipanas Pada Materi Baris dan Deret". *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika STKIP Siliwangi Bandung*. Vol.5. (633-641). ISSN 2338-8315
- Hendriana, H., Rohaeti, E. E., & Sumarmo, U. (2017). *Hard Skills dan Soft Skills*. Bandung: Refika Aditama.
- Ramlah., Firmansyah, D., Zubair, H. (2014). "Pengaruh Gaya Belajar dan Keaktifan Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika (Survey pada SMP Negeri di Kecamatan Klari Kabupaten Karawang)". *Jurnal Ilmiah Solusi Vol.1 No.3 (68-75)*
- Riduwan.(2010). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung : ALFABETA
- Ruseffendi, H. E. T. (1993). *Statistika Dasar Untuk Penelitian Pendidikan*. Bandung: Depdikti
- Wahid, U. (2012). "Membangun Kemampuan Komunikasi Matematis dalam Pembelajaran Matematika". *Infinity Jurnal Ilmiah Program Studi Matematika STKIP Siliwangi Bandung*. Vol.1 No. 1

PENDIDIKAN KARAKTER BERBASIS BUDAYA DALAM MENGHADAPI TANTANGAN GLOBALISASI

Muhammad Sulhan

Universitas Indraprasta PGRI
email : m.sulhan20@yahoo.com

Abstrak

Keberhasilan suatu bangsa diukur dengan keberhasilan generasi mudanya di masa kini dan masa yang akan datang. Karenanya usaha dibidang pendidikan merupakan faktor utama untuk membentuk generasi muda yang berkarakter . Dimana kualitas dan kompetensi menjadi faktor penentu keberhasilan. Globalisasi adalah di mana dunia sudah tidak mengenal batas, dan ini adalah realita yang harus dihadapi masyarakat dunia. Bagaimana merespon globalisasi dan modernisasi dengan tetap mempertahankan nilai nilai budaya yang menjadi ciri suatu masyarakat dalam suatu egara.Pendidikan karakter berbasis kebudayaan adalah pendekatan yang harus dilakukan agar pembangunan dapat berjalan sesuai dengan nilai nilai kearifan lokal yang berkualitas dan sesuai dengan lingkungannya.

Kata Kunci: *Character Education, Local wisdom and Globalism*

Abstract

The success of a nation is measured by the success of its young generation in the present and the future. Therefore the business in education is the main factor to form a young generation of character. Where quality and competence are the critical success factors. Globalization is where the world has no boundaries, and this is the reality that the world community must face. How to respond to globalization and modernization while maintaining the value of cultural values that characterize a society in a culture. Cultural character education is an approach that must be done so that development can run in accordance with the value of local wisdom value of quality and in accordance with the environment.

Keywords: Character Education, Local wisdom and Globalism

PENDAHULUAN

Saat ini isu pendidikan karakter dan globalisasi pendidikan menjadi hal yang demikian penting untuk dibicarakan. Pendidikan karakter merupakan suatu dasar dalam pendidikan di Indonesia yang masuk pada era milenium. Pendidikan karakter adalah pondasi utama menuju arah perbaikan yang lebih baik dalam Pendidikan Nasional. Pendidikan Karakter terdapat lima nilai penting yang diharapkan oleh pemerintahan Presiden Jokowi-Jk, yaitu

Nilai Relijius, Nilai Mandiri, Nilai Integritas, dan Nilai Gotong Royong. . melihat pentingnya pemahaman terhadap nilai nilai utama tersebut maka pemerintah menetapkan bahwa Pendidikan karakter adalah merupakan bagian dari Sistem Pendidikan Nasional di Negara Indonesia.

Menurut Tilaar , salah satu ekse dari kondisi Indonesia saat ini yang berada pada era transformasi sosial menghadapi era modern dan globalisasi. Pendidikan karakter sangat penting untuk menjaga stabilitas

bangsa terutama moralitas generasi muda Indonesia. Saat ini kita melihat telah terjadi dekadensi moral di kalangan remaja di segala kelas. Kita melihat bahwa generasi muda kelas menengah yang dapat kita sebut sebagai kaum terpelajar, saat ini dapat dikatakan dalam kondisi yang memprihatinkan. Tindakan *bullying*, korupsi, kekerasan, anarki dan radikalisme hampir dapat dijumpai setiap hari. Dan ini terjadi hampir di seluruh kota di Indonesia.

Pendidikan tidak hanya melahirkan kecerdasan, tetapi juga harus diimbangi dengan budi pekerti dan nilai-nilai karakter yang baik. Robertson dalam *Globalization* mengatakan bahwa *Social theory and Global Culture*, menyatakan bahwa era globalisasi akan melahirkan *global culture (which) is encompassing the world at the International level*. Dengan menghadapi globalisasi maka masalah akan menjadi semakin kompleks. Globalisasi mau tidak mau harus dihadapi sesuai dengan perkembangan teknologi yang tidak dapat dibendung lagi. Kemajuan dan kecanggihan sarana informasi dan teknologi akan membawa dampak positif dan negatif. Inilah resiko tantangan yang harus dihadapi bagi Negara dan bangsa Indonesia.

Kebudayaan yang masuk baik dari Negara barat maupun dari negara maju di kawasan asia akan mempengaruhi gaya hidup dan lingkungan. Indonesia termasuk Negara yang mengalami dampak dari

globalisasi ini. Dimana adat ketimuran dan budaya nilai-nilai luhur dan tradisi masih dijalankan oleh masyarakatnya. Pendidikan memiliki dua fungsi utama yaitu, *transfer of values dan transfer of knowledge*¹. Proses pendidikan merupakan suatu jalan panjang mewariskan nilai-nilai luhur dalam budaya bangsa Indonesia yang mem[unyai tujuan melahirkan dan membimbing generasi muda calon pemimpin masa depan.

Namun kenyataannya pendidikan saat ini mengalami suatu kondisi dimana proses transfer nilai-nilai luhur budaya bangsa menghadapi tantangan yang sangat keras dalam situasi Global. Dimana suatu kondisi (pendidikan) yang tercabik dari keberadaannya sebagai bagian yang terintegrasi dengan kebudayaan. Menurut Tilaar . Pemisahan antara pendidikan dan kebudayaan terlihat saat ini, gejala-gejala sebagai berikut :

- a) Kebudayaan telah dibatasi pada hal-hal yang berkenaan dengan kesenian, tarian tradisional, kepurbakalaan termasuk urusan candi-candi dan bangunan kuno, makam-makam dan sastra tradisional.
- b) Nilai-nilai kebudayaan yang terdapat dalam pendidikan telah dibatasi oleh nilai-nilai intelektual.
- c) Nilai-nilai agama bukanlah urusan pendidikan tetapi lebih merupakan urusan lembaga atau institusi agama.

Dengan demikian dapat kita lihat bahwa pentingnya pendidikan karakter

manusia Indonesia (Character building) yang bertumpu pada nilai-nilai kebudayaan yang kita miliki sendiri. Ki Hajar Dewantoro mengatakan bahwa “Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kebudayaan, kebudayaan merupakan alas atau dasar pendidikan”. Dengan demikian maka Koentjaraningrat menyarankan pentingnya untuk merumuskan kembali tujuh unsur universal dari kebudayaan yaitu;

1. Bahasa
2. Sistem Pengetahuan
3. Sistem dan organisasi kemasyarakatan.
4. Sistem Peralatan Hidup dan Teknologi.
5. Sistem mata pencaharian hidup.
6. Sistem Religi dan upara keagamaan
7. Kesenian.

Kebudayaan yang dimaksud adalah kebudayaan yang nyata, yaitu budaya yang hidup di tengah-tengah masyarakat kebangsaan Indonesia. Sedangkan pendidikan mempunyai arah untuk mewujudkan keperluan perikehidupan dari seluruh aspek kehidupan manusia dan tujuan pendidikan untuk mengangkat derajat dan harkat manusia.

Salah satu cara untuk mewujudkan masyarakat Indonesia yang berkarakter adalah dengan menerapkan pendidikan berbasis budaya lokal yang diintegrasikan dengan pendidikan multikultural. Kita ketahui bersama bahwa Indonesia memiliki berbagai ragam suku dan budaya. Yang

tentunya memiliki ciri khas daerah masing masing.

Perbedaan tersebut merupakan hal yang sangat wajar apabila kita melihat sejarah peradaban masa lalu atau sejarah daerah yang berbeda. Perbedaan kultur budaya yang beragam namun tetap menjaga nilai budaya daerahnya adalah menjadi nilai positif bagi generasi muda agar mempunyai karakter yang kuat sebagai ciri bangsa Indonesia. Dengan tetap menerapkan nilai-nilai nasionalis religius, semangat kebangsaan, gotong royong, toleransi, peduli alam sekitar/lingkungan, bertanggung jawab dan cinta tanah air maka pendidikan karakter merupakan jawaban yang harus diwujudkan. Pada bulan September yang lalu Pemerintah telah mengeluarkan Peraturan Presiden (Perpres) No. 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter.

Peraturan Presiden ini memberikan arahan bahwa pentingnya penguatan pada pendidikan Karakter adalah gerakan pendidikan yang merupakan tanggung jawab pada tingkat satuan pendidikan dengan memperkuat karakter peserta didik melalui harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir dan olah raga dengan melibatkan dan bekerja sama antara keluarga, satuan pendidikan dan masyarakat sebagai bagian dari Gerakan Revolusi Mental.

Gerakan Revolusi mental pada pemerintahan Jokowi kemudian telah

merancang Sembilan agenda prioritas dalam pembangunan, Sembilan agenda tersebut dikenal dengan nama Nawa Cita. Perubahan yang dibuat untuk membangun Indonesia yang berdaulat secara politik dan mandiri dalam ekonomi tetapi tetap mempunyai kepribadian dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika. Sembilan program yang diagendakan yang disarikan dari situs www.kpu.go.id sebagai berikut :

1. Menghadirkan kembali negara untuk melindungi segenap bangsa dan memberikan rasa aman pada seluruh warga negara, melalui politik luar negeri bebas aktif, keamanan nasional yang terpercaya dan pembangunan pertahanan negara Tri Matra yang terpadu dengan dilandasi kepentingan nasional untuk memperkuat jati diri sebagai negara maritim.
2. Membuat pemerintah tidak absen dengan membangun tata kelola pemerintahan yang bersih, efektif, demokratis, dan terpercaya, dengan memberikan prioritas pada upaya memulihkan kepercayaan publik pada institusi-institusi demokrasi dengan melanjutkan konsolidasi demokrasi melalui reformasi sistem kepartaian, pemilu, dan lembaga perwakilan.
3. Membangun Indonesia dari pinggiran dengan memperkuat daerah-daerah dan desa dalam kerangka negara kesatuan.
4. Menolak negara lemah dengan melakukan reformasi sistem dan penegakan hukum yang bebas korupsi, bermartabat, dan terpercaya.
5. Program "Indonesia Pintar" untuk peningkatan kualitas hidup manusia Indonesia pada bidang pendidikan; "Program "Indonesia Kerja" untuk peningkatan kesejahteraan masyarakat dan program "Indonesia Sejahtera" dengan mendorong *land reform* untuk mempersempit jurang kemiskinan dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat melalui program kepemilikan tanah seluas 9 hektar, program rumah kampung deret atau rumah susun murah yang disubsidi serta jaminan sosial untuk rakyat di tahun 2019.
6. Secara terus menerus meningkatkan produktivitas rakyat Indonesia secara aktif dan merata serta berkesinambungan agar mempunyai daya saing di pasar internasional sehingga bangsa Indonesia bisa maju dan bangkit bersama bangsa-bangsa Asia lainnya.
7. Mewujudkan kemandirian yang berkelanjutan dalam bidang ekonomi dengan menggerakkan pada sektor-sektor strategis ekonomi domestik.
8. Melakukan revolusi karakter bangsa Indonesia melalui penataan kebijakan kurikulum pendidikan nasional.

Mengedepankan pentingnya aspek pendidikan kewarganegaraan dengan menempatkan secara proporsional aspek pendidikan, pengajaran sejarah pembentukan bangsa, budi pekerti nilai-nilai patriotisme dan cinta Tanah Air, semangat bela negara pada kurikulum pendidikan Indonesia.

9. Memperteguh dan memperjelas konsep Bhineka Tunggal Ika dan memperkuat restorasi sosial bangsa Indonesia melalui kebijakan memperkuat pendidikan kebhinnekaan dan menciptakan ruang dialog antar warga.

Apabila kita cermati program pendidikan karakter ini sejalan dengan agenda rencana pemerintah yaitu Nawacita no 8, yaitu berupa penguatan revolusi karakter melalui budi pekerti dan pembangunan karakter peserta didik di seluruh Indonesia. Program pendidikan ini dalam rangka mewujudkan generasi yang mempunyai kepribadian dalam kebudayaan Indonesia.

PEMBAHASAN

Pendidikan Karakter Berbasis Budaya

Pendidikan karakter berbasis budaya memaknai budaya sebagai suatu hal yang harus dipelajari dan ditransformasikan ke generasi selanjutnya. Kebudayaan suatu bangsa adalah jatidiri yang harus dipelajari secara utuh dan dinamis. Karena itu untuk

mempertahankan perlu kecerdasan dalam memaknai suatu dampak kebudayaan. Kebudayaan memiliki makna inivasi dan perubahan dan kebudayaan adalah sumber dari perubahan itu sendiri.

Hubungan fungsional antara pendidikan dan kebudayaan mengandung makna antara lain; *Pertama* bersifat Reflektif, yaitu gambaran kebudayaan yang berlangsung saat ini, dan *Kedua* bersifat Progresif, yaitu pendidikan bergerak melakukan pembaharuan, membawa kebudayaan kearah kemajuan peradaban kemajuan. Kedua hal ini adalah makna dari pendidikan karakter, yaitu dimana proses pendidikan merupakan usaha individu sekaligus upaya inovatif dan dinamis dalam rangka menghadapi perubahan jaman ke arah yang lebih baik lagi.

Dapat dikatakan pendidikan karakter adalah salah satu tujuan akhir dari proses pendidikan. Karakter adalah hasil dari budi . Budi dan nurani bersumber pada moralitas. Sedangkan moralitas bersumber pada suatu kesadaran diri manusia , dan kesadaran manusia berpusat pada alam pikir manusia. Dalam kehidupan manusia kedaratan akan jiwa nurani dan alam pikiran harus seimbang. Dengan keseimbangan itu moralitas akan terjaga dan dapat dilakukan. Moralitas ini berpengaruh pada tanggung jawab nilai , hukum dan moral yang dilakukan oleh manusia.

Karakter menurut Lickona terbagi atas beberapa bagian yang tercakup di dalamnya. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Lickona di bawah ini:

Character so conceived has three interrelated parts: moral knowing, moral feeling, and moral behavior. Good character consists of knowing the good, desiring the good, and doing the good, habits of the mind, habits of the heart, and habits of action. All three are necessary for leading a moral life, all three make up moral maturity. When we think about the kind of character we want for our children, it's clear that we want them to be able to judge what is right, care deeply about what is right, and then do what they believe to be right, even in the face of pressure from without and temptation from within.

Russel Willan menggambarkan Pendidikan karakter adalah otot/urat dimana pendidikan karakter akan menjadi lemah apabila tidak dilatih secara rutin dan tidak digunakan. Pendidikan karakter ibarat suatu potensi yang ada di dalam diri setiap manusia dan harus diaktualisasikan agar membentuk otot yang sesuai dengan kehendak melalui proses pendidikan. Banyaknya nilai nilai yang harus dikembangkan dalam proses pendidikan karakter, maka pendidikan karakter kita bagi menjadi tiga bagian utama, yaitu;

1. Keberagamaan; terdiri dari nilai-nilai
(a). Kekhususan hubungan dengan

tuhan; (b). Kepatuhan kepada agama; (c). Niat baik dan keikhlasan; (d). Perbuatan baik; (e). Pembalasan atas perbuatan baik dan buruk.

2. Kemandirian; terdiri dari nilai-nilai (a). Harga diri; (b). Disiplin; (c). Etos kerja; (d). Rasa tanggung jawab; (e). Keberanian dan semangat; (f). Keterbukaan; (g). Pengendalian diri.
3. Kesusilaan terdiri dari nilai-nilai (a). Cinta dan kasih sayang; (b). kebersamaan; (c). kesetiakawanan; (d). Tolong-menolong; (e). Tenggang rasa; (f). Hormat menghormati; (g). Kelayakan/ kepatuhan; (h). Rasa malu; (i). Kejujuran; (j). Pernyataan terima kasih dan permintaan maaf (rasa tahu diri).

Dari penjelasan diatas Lickona memberikan 3 bagian penting untuk menjelaskan kerangka bangun pendidikan karakter, yaitu

- a. Moral knowing (pengetahuan tentang moral)
- b. Moral feeling (perasaan tentang moral)
- c. Moral action (Perbuatan moral)

Tiga hal diatas dapat dijadikan rujukan dalam mengimplementasikan proses pendidikan karakter.

Target selanjutnya adalah sasaran yang menjadi tujuan akhir dari pendidikan karakter. *Pertama* adalah Kognitif, *kedua* adalah afektif dan yang *Ketiga* adalah Psikomotorik. Kognitif adalah mengisi dan

mengajari dari tidak tahu menjadi tahu dan kemudian menjadikan proses itu berkelanjutan atau menjadi budaya sehingga pikiran dapat mempungsi akal nya menjadi suatu kecerdasan manusia. Afektif, adalah mengenai perasaan, emosional, pembentukan sikap dan sebagainya. Dan yang terakhir adalah psikomotorik, ini berkaitan dengan perbuatan, perilaku dan sebagainya

Pendidikan karakter adalah bagaimana seseorang mengetahui tentang baik dan buruk, bertindak dan berperilaku yang sesuai dengan nilai nilai kebaikan sehingga muncul karakter dan kepribadian yang mulia.

Pendidikan karakter menurut Ki Hajar Dewantara adalah: “*ngerti, ngerasa, ngelakoni*” yang artinya adalah menyadari, menginsyafi dan selanjutnya adalah melakukan. Ki Hajar Dewantara mengharapkan adanya suatu bentuk pendidikan dan pengajaran yang fokus atau menitik beratkan pada perilaku siswa dalam mengapresiasi dan implementasi pada nilai nilai karakter dalam kehidupan sehari hari. Target dari pendidikan karakter adalah terwujudnya peserta didik yang memiliki integritas moral yang kemudian diimplementasikan pada lingkungan dan kehidupan sehari hari.

Untuk memahami pendidikan karakter maka perlu adanya pendekatan, pendekatan moral dapat digunakan dalam

pendidikan karakter. Untuk lebih memahami tentang karakter maka harus dipahami konsep moral.

Menurut pendapat Hersh (1980) diantara berbagai teori yang berkembang ada enam macam pendekatan teori yang biasa digunakan, yaitu;

- a. Pendekatan pengembangan rasional
- b. Pendekatan pertimbangan
- c. Pendekatan klarifikasi nilai
- d. Pendekatan moral kognitif dan
- e. Pendekatan perilaku sosial

Berbeda dengan pendekatan di atas, Elias (1980) mengklasifikasikan berbagai teori dalam tiga pendekatan, yaitu;

- a. Pendekatan kognitif
- b. Pendekatan afektif
- c. Pendekatan perilaku

Kemudian menurut Rest (1992) yang dilakukan didasarkan pada tiga unsur moralitas, yaitu perilaku, kognisi dan afeksi.

Setidaknya terdapat lima pendekatan nilai yang dilakukan, yaitu : (1). Pendekatan penanaman nilai (*inculcation approach*), (2) Pendekatan perkembangan moral kognitif (*cognitive moral development approach*), (3) Pendekatan analisis nilai (*values analysis approach*), (4) Pendekatan klarifikasi nilai (*values clarification approach*), dan (5). Pendekatan pembelajaran berbuat (*action learning approach*).

- a. Pendekatan Penanaman Nilai

Inculcation approach atau pendekatan *penanaman nilai* adalah suatu pendekatan dengan penekanan pada nilai-nilai sosial dalam diri siswa. Pendekatan ini adalah pendekatan tradisional.

Tujuan pendidikan nilai adalah:

- Diterimanya nilai-nilai sosial tertentu oleh siswa
- Berubahnya nilai-nilai siswa yang tidak sesuai dengan nilai-nilai sosial yang diinginkan.

Dalam proses ini metode yang digunakan antara lain adalah; keteladanan, penguatan positif dan negative, simulasi, permainan dan sebagainya.

Banyak kritik dalam berbagai literatur barat yang ditujukan kepada pendekatan ini. Pendekatan ini dipandang indoktrinatif, tidak sesuai dengan perkembangan kehidupan demokrasi (Banks, 1985; Windmiller, 1976). Pendekatan ini beranggapan mengabaikan hak untuk memilih nilai sendiri secara bebas. Menurut Raths et al. (1978) kehidupan manusia berbeda karena perbedaan waktu dan tempat. Kita tidak dapat memprediksi nilai apa yang sesuai dengan kehidupan generasi yang akan datang, menurut pendapat di atas bahwa setiap generasi mempunyai hak untuk menentukan sendiri nilai yang sesuai dengan hidupnya. Oleh karena itu yang sangat penting adalah proses dan bukan nilai. Proses merupakan suatu perubahan yang

Jurnal Visipena Volume 9, Nomor 1, Juni 2018

tidak dapat dihindari. Proses perubahan dibutuhkan nilai yang baik dan harus sesuai dengan jamannya.

b. Pendekatan Perkembangan Kognitif

Pendekatan perkembangan kognitif adalah pendekatan perkembangan karena karakteristiknya memberikan penekanan pada aspek kognitif dan perkembangannya. Pada pendekatan ini siswa diajak untuk berpikir aktif tentang masalah moral dalam membuat keputusan.

Pendekatan ini melihat bahwa Perkembangan moral sebagai perkembangan tingkat berpikir dalam membuat pertimbangan moral, dari suatu tingkat yang lebih rendah menuju suatu tingkat yang lebih tinggi (Elias, 1989).

Pada pendekatan ini memiliki dua tujuan utama yaitu ; Pertama, membantu siswa dalam membuat suatu pertimbangan moral yang lebih kompleks berdasarkan kepada nilai yang lebih tinggi. Kedua, dalam menghadapi masalah moral siswa didorong untuk mendiskusikan alasan-alasannya ketika memilih nilai dan posisinya (Superka, et. al., 1976; Banks, 1985). Maka proses pengajaran nilai pada pendekatan ini didasarkan pada dilema moral dengan menggunakan metode diskusi kelompok. Pendekatan perkembangan kognitif pertama kali dikemukakan oleh Dewey (Kohlberg 1971, 1977). Selanjutnya dikembangkan lagi oleh Peaget dan Kohlberg (Freankel, 1977; Hersh, et. al. 1980). Dewey membagi

perkembangan moral anak menjadi tiga tahap (level) sebagai berikut:

- a. Tahap "*preconventional*" atau tahap premoral . yaitu dimana tingkah laku seseorang didorong atau dipengaruhi oleh sesuatu yang bersifat fisik atau sosial;
- b. Tahap "*conventional*", dalam tahap ini perilaku seseorang mulai menerima nilai dengan sedikit kritis, hal ini didasarkan pada kriteria kelompoknya.
- c. Tahap "*autonomous*". Dalam tahap ini perilaku seseorang dalam bertingkah laku atau berbuat sesuai dengan pertimbangan dan akal nya sendiri dan sepenuhnya tidak menerima criteria kelompoknya.

Selanjutnya Piaget mendefinisikan pada tingkat perkembangan moral pada anak-anak yang dilakukan dengan pengamatan dan wawancara (Windmiller, 1976). Dari hasil pengamatan yang dilakukan kepada anak-anak saat mereka bermain, dan jawaban anak-anak terhadap pertanyaan kenapa mereka patuh kepada peraturan, yang kemudian pada satu kesimpulan yaitu perkembangan kemampuan kognitif pada anak-anak mempengaruhi pertimbangan moral mereka. Selanjutnya menurut Kohlberg (1977) juga mengembangkan teorinya berdasarkan kepada asumsi-asumsi umum tentang teori perkembangan kognitif dari Dewey dan Piaget di atas.

Teori ini dinilai paling relevan dan mudah digunakan dalam proses pendidikan di kelas. Karena pendekatan ini memberikan focus tekana pada aspek pengembangan kemampuan berpikir. Pemikiran Kohlberg dinilai konsisten dengan teori dan peka untuk membedakan kemampuan dalam membuat suatu pertimbangan, mendukung perkembangan moral dan dapat melebihi berbagai teori lainnya yang berdasarkan hasil penelitian empiris.

c. Pendekatan Analisis Nilai

Value analysis approach, pada pendekatan ini analisis nilai memberikan focus pada kemampuan perkembangan siswa. Siswa didorong untuk berpikir logis dengan menggunakan metode analisis yang berhubungan dengan nilai sosial.

Selanjutnya ada enam langkah analisis nilai yang penting dalam suatu proses pendidikan (Hersh, et. al., 1980; Elias, 1989), sebagai berikut:

Langkah Analisis Nilai Tugas Penyelesaian Masalah

- 1) Mengidentifikasi dan menjelaskan nilai yang terkait
- 2) Mengurangi perbedaan penafsiran tentang nilai yang terkait
- 3) Mengumpulkan fakta yang berhubungan
- 4) Mengurangi perbedaan dalam fakta yang berhubungan
- 5) Menguji kebenaran fakta yang berkaitan

- 6) Mengurangi perbedaan kebenaran tentang fakta yang berkaitan
- 7) Menjelaskan kaitan antara fakta yang bersangkutan
- 8) Mengurangi perbedaan tentang kaitan antara fakta yang bersangkutan
- 9) Merumuskan keputusan moral sementara
- 10) Mengurangi perbedaan dalam rumusan keputusan sementara
- 11) Menguji prinsip moral yang digunakan dalam pengambilan keputusan
- 12) Mengurangi perbedaan dalam pengujian prinsip moral yang diterima

Pada analisis ini pendekatan kognitif menekankan pada pembahsan masalah yang memuat nilai nilai sosial pada lingkungan. Perkembangan kognitif memberikan penekanan pada dilemma moral yang bersifat perseorangan (Superka, 1976).

d. Pendekatan Klarifikasi Nilai

Pendekatan selanjutnya adalah pendekatan klarifikasi nilai (*values clarification approach*). Pada fokus ini usaha membantu siswa dalam mengkaji perasaan dan perbuatan untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang nilai yang telah dilakukan.

Terdapat tiga tujuan dalam pendidikan ini,. *Pertama* adalah membantu siswa menyadari dan selanjutnya mengidentifikasi nilai mereka sendiri dan nilai orang lain. Tujuan *Kedua* adalah agar siswa dapat berkomunikasi secara terbuka

dengan orang lain yang berhubungan dengan nilai nilainya sendiri. Dan tujuan *Ketiga* adalah agar supaya siswa dapat berpikir secara rasional dan kesadaran emosional untuk memahami nilai dan pola mereka sendiri. (Superka, 1976).

Pada pendekatan ini penekanan pada nilai yang sesungguhnya dimiliki oleh seseorang. Penganut pada pendekatan klarifikasi nilai adalah bersifat subyektif dimana ditentukan oleh seseorang berdasarkan kepada latar belakang pengalamannya yang berbeda, selanjutnya tidak ditentukan oleh faktor luar seperti kepercayaan kepada supranatural, agama dan lainnya.

Hal yang sangat penting dalam program pendidikan adalah mengembangkan ketrampilan /skill pada proses menilai. Terdapat tiga proses klarifikasi nilai dalam pendekatan ini. Yaitu;

Pertama : Memilih

1. Dengan bebas
2. Dari berbagai alternatif
3. Setelah mengadakan pertimbangan tentang berbagai akibatnya

Kedua : Menghargai

1. Merasa bahagia atau gembira dengan pilihannya
2. Mau mengakui pilihannya itu di depan umum

Ketiga : Bertindak

1. Berbuat sesuatu sesuai dengan pilihannya

2. Diulang-ulang sebagai suatu pola tingkah laku dalam hidup (Raths, et. Al., 1978)

Pendekatan Pembelajaran Berbuat

Selanjutnya pendekatan pembelajaran berbuat (*action learning approach*) yaitu pendekatan yang diberikan kepada siswa untuk berbuat atau melakukan pada diri pribadi maupun kelompok.

Pada pendekatan pembelajaran berbuat (*action learning approach*) memberikan focus penekanan pada kesempatan siswa untuk melakukan perbuatan moral. Baik secara perseorangan maupun kelompok.

Masnur Muslich (2010) menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran berbuat (*action learning approach*) menekankan pada usaha memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan perbuatan-perbuatan moral, baik secara perseorangan maupun cara bersama-sama dalam suatu kelompok.

Menurut Masnur Muslich (Elias, 1989). Pendekatan pembelajaran berbuat yang diprakarsai Newman, dengan memberikan perhatian fokus pada usaha melibatkan siswa dalam melakukan perubahan sosial. Pendekatan ini berusaha juga untuk meningkatkan ketrampilan "*moral reasongi*" dan dimensi efektif, namun tujuan yang paling penting adalah memberikan pengajaran kepada siswa supaya mereka berkemampuan untuk

mempengaruhi kebijakan umum sebagai warga dalam suatu masyarakat yang demokratis.

Pendidikan dan Globalisasi Modern

Globalisasi akan sangat berpengaruh pada suatu kehidupan masyarakat dalam suatu Negara. Tidak hanya satu individu saja melainkan sejarah keseluruhan gerak hidup dalam masyarakat ; bidang politik, ekonomi , pendidikan agama dan kepercayaan, sosial , dll. Pengaruh globalisasi dapat dikatakan sangat kompleks dan menyeluruh dan intensif. Menembus seluruh sekat dan ruang dan saling berkaitan.

Menurut Edison A. Jamli (2005) , globalisasi ditandai oleh ambivalensi yaitu tampak sebagai berkah di satu sisi tetapi di sisi lain sekaligus menjadi kutukan. Tampak sebagai kegembiraan pada satu pihak sekaligus menjadi kepedihan di pihak lainnya.

Kenyataan saat ini globalisasi pendidikan di Indonesia ditandai dengan ambivalensi yaitu mengalami pencarian jati diri karena keinginan untuk mengejar ketertinggalan dalam kualitas dalam pendidikan Internasional. Dua sisi inilah yang menjadi dilema yang dialami oleh pemerintah terutama masalah kesiapan Sumber daya dan infrastruktur yang harus dipenuhi oleh daerah, terutama daerah pelosak dan tertinggal yang masih cukup banyak di Negara kita Indonesia.

Pendidikan karakter yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia dirasa sebagai suatu gebrakan yang baik. Berangkat dari semakin menurunnya etika dan moral para pelajar ataupun lulusan pendidikan formal menjadi dasar untuk diberlakukannya pendidikan karakter. Memang saat ini apabila kita melihat kondisi para pelajar di Indonesia mayoritas kurang memiliki karakter sebagai bangsa Indonesia. Indonesia memiliki ratusan suku, adat, ras, seni, bahasa, dan budaya.

Dengan berstatus sebagai negara kepulauan, memiliki wilayah yang luas dan memiliki penduduk yang berjumlah besar memang dirasa sulit untuk mewujudkan insan-insan bangsa Indonesia yang berkarakter. Akan tetapi, apabila kita mampu melihat situasi dengan baik dengan memanfaatkan potensi yang dimiliki oleh masyarakat, kita sebenarnya mampu membangun insan pendidikan Indonesia yang cerdas dan berkarakter. Kebijakan pemerintah pada pembangunan pendidikan tahun 2017, yaitu memenuhi pembiayaan kegiatan prioritas nasional dalam Rencana Kerja Pemerintah (RKP) tahun 2017 swesuai dengan pencapaian Nawacita. Sesuai dengan arah kebijakan maka target dan sasaran pendidikan dapat ditentukan. Terdapat target dan sasaran pendidikan dan kebudayaan yakni :

1. Penguatan pelaku pendidikan yang berdaya.
2. Penguatan kompetensi,
3. Penguatan kinerja dan apresiasi terhadap pendidik dan tenaga kependidikan,
4. Kemitraan
5. Penguatan peran orangtua,
6. Pelibatan masyarakat dalam aktivitas pendidikan.

Target tersebut untuk mewujudkan Nawacita dalam revolusi karakter bangsa, kami (pemerintah) akan meningkatkan pendidikan kewarganegaraan dan karakter bangsa.

KESIMPULAN

Tujuan dari pendidikan karakter berbasis budaya adalah penanaman nilai nilai khusus pada diri siswa sesuai dengan karakter bangsa Indonesia yaitu Pancasila dan nilai luhur budaya bangsa. Metoda yang digunakan antara lain dengan keteladanan, penguatan positif dan negatif, simulasi, dongeng, permainan peranan, dan lain-lain. Sesuai dengan Peraturan Presiden Nomor 87 tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter. perpres memberikan arahan penguatan pendidikan karakter yang merupakan bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental untuk memperkuat karakter peserta didik melalui harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olahraga dengan pelibatan dan kerja sama antara

satuan pendidikan, keluarga, dan masyarakat.

kompetensi yang diharapkan pada siswa dalam menerapkan nilai Pancasila yang meliputi nilai religius, jujur, toleran, disiplin, bekerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan bertanggung jawab. Berbagai pendekatan pendidikan nilai yang berkembang mempunyai aspek penekanan yang berbeda, serta mempunyai kekuatan dan kelemahan yang relatif berbeda pula.

Para siswa yang hari ini duduk di bangku sekolah ialah generasi yang menggantikan generasi masa kini. Sebagian dari mereka akan menjadi pemimpin bangsa Indonesia yang mengantarkan bangsa ini menjadi bangsa yang kompetitif dengan tetap mempertahankan ideologi Pancasila sebagai pegangan hidup bangsa Indonesia.

Globalisasi akan menjadi suatu keniscayaan. Penguatan karakter berbasis kebudayaan kepada siswa yang sudah mulai dibina sejak dini akan menjadi landasan yang kuat untuk jati diri karakter bangsa Indonesia di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Budimansyah, Dasim. 2011. *Pendidikan Karakter; Nilai Inti bagi Upaya Pembinaan Kepribadian Bangsa*. Bandung: Widaya Aksara Press.
- Darmanto J.T dan Sudharsono PH., *Mencari Jonsep Manusia Indonesia*, 1986
- Edison A. Jamli dkk. *Kewarganegaraan*. 2005. Jakarta: Bumi Akasara
- Elmubarok, Z. 2008. *Membumikan Pendidikan Nilai*. Bandung: Alfabeta.
- Fraenkel, J.R. 1977. *How to teach about values: an analytic approach*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Hersh, R.H., Miller, J.P. & Fielding, G.D. 1980. *Model of moraleducation: an appraisal*. New York: Longman, Inc.
- Kohlberg, L. 1971. *Stages of moral development as a basis of moraleducation*. Dlm. Beck, C.M., Crittenden, B.S. & Sullivan, E.V. (pnyt.). *Moral education: interdisciplinary approaches*: 23-92. New York: Newman Press.
- Lickona, T. 1987. *Character development in the family*. Dlm. Ryan, K. & McLean, G.F. *Character development in schools and beyond*: 253-273. New York: Praeger.
- Megawangi, Ratna. 2007. *Character Parenting Space*. Publishing House Bandung: Mizan.
- Superka, D.P. 1973. *A typology of valuing theories and values education approaches*. Doctor of Education Dissertation. University of California, Berkeley.
- Tilaar, H.A.R., 1999, *Pendidikan, Kebudayaan, dan Masyarakat Madani Indonesia, Strategi Reformasi Pendidikan Nasional*, Remaja Rosdakarya, Bandung.
- H.A.R, Tilaar, 2004, *Multikulturalisme Tantangan-tantangan Global Masa Depan dalam Transformasi Pendidikan Nasional*, Grasindo, Jakarta, hlm. 184.
- (<http://setkab.go.id/inilah-materi-perpres-no-87-tahun-2017-tentang-penguatan-pendidikan-karakter/> diakses tagl 7 Nov 2017)(<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2016/09/target-kemendikbud-dalam-pengembangan-pendidikan-dan-kebudayaan-tahun-2017> diakses tgl 7 nov 2017)

MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS XI IPS-1 SMA NEGERI 12 BANDA ACEH PADA PEMBELAJARAN SEJARAH MELALUI PENGGUNAAN METODE INKUIRI

Nurjamaliah Ismail
SMA Negeri 12 Banda Aceh

Abstrak

Salah satu kompetensi penting yang harus dikuasai siswa adalah keterampilan berpikir. Akan tetapi di sekolah sangat jarang dilakukan pembelajaran sejarah untuk mengembangkan keterampilan berpikir tersebut. Berkaitan dengan hal itu, peneliti mencoba mengembangkan pembelajaran sejarah dengan menggunakan metode inkuiri dalam upaya menumbuhkan keterampilan berpikir kritis siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran sejarah dengan menggunakan metode inkuiri. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah lembar observasi, tes. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, tes, dan dokumentasi dengan perlakuan dua siklus. Analisis data dilakukan dengan diskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis siswa kelas XI IPS-1 SMA Negeri 12 Banda Aceh pada pembelajaran sejarah dapat ditingkatkan dengan penggunaan metode Inkuiri. Hal ini dibuktikan dengan persentase rata-rata tingkat keterampilan berpikir kritis yang terus meningkat dari tahap awal hanya 32%, menjadi 58,33 pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 72,83 pada siklus II dengan kategori cukup. Hasil belajar sejarah pada siswa kelas XI IPS-1 juga terus mengalami peningkatan setelah diterapkannya metode inkuiri, yaitu ketuntasan klasikal pada tahap awal hanya 36,67% dengan rata-rata nilai 59,33, menjadi 66,67% pada siklus I dengan rata-rata nilai 68,33 dan menjadi 96,67% pada siklus II dengan rata-rata nilai 82.

Kata Kunci : Keterampilan Berpikir Kritis, Metode Inkuiri

Abstract

One of the important competencies that students have to master is the thinking skill. However, in schools it is very rare to learn history to develop these thinking skills. Related to that, the researcher tries to develop the learning of history by using inquiry method in an effort to cultivate students' critical thinking skill. This study aims to determine the improvement of students' critical thinking skill in learning history using inquiry method. The instrument used to collect data in this research is the observation sheet, the test. Data collection was done by observation, test, and documentation with two cycle treatment. Data analysis is done by qualitative and quantitative descriptive. The result of the research shows that critical thinking skill of XI IPS-1 students of SMA Negeri 12 Banda Aceh on history learning can be improved by using Inquiry method. This is evidenced by the average percentage of the level of critical thinking skills that continue to increase from the initial stage only 32%, to 58.33 in cycle I and increased again to 72.83 in cycle II with enough category. The result of history learning on the students of class XI IPS-1 also continues to increase after the application of inquiry method, that is the completeness of klasikal at the initial stage is only 36,67% with the mean value 59,33, become 66,67% at siklus I with average average of 68,33 and become 96,67% in cycle II with average value 82.

Keywords: *Critical Thinking Skill, Inquiry Method*

PENDAHULUAN

Keterampilan berpikir merupakan aspek yang tidak bisa dipisahkan dalam pembelajaran. Hampir disetiap subjek mata pelajaran dibutuhkan keterampilan berpikir, termasuk di dalam mata pelajaran sejarah. Terlebih lagi mata pelajaran sejarah banyak membutuhkan penyelidikan yang mendalam mengenai suatu peristiwa, sehingga keterampilan berpikir mutlak dibutuhkan. Hal tersebut sesuai dengan tujuan mata pelajaran sejarah di dalam kurikulum saat ini.

Pada dasarnya ada 2 tujuan pembelajaran sejarah, yaitu : tujuan yang bersifat ilmiah akademik sebagaimana disajikan dalam pendidikan profesional di perguruan tinggi, dan tujuan pragmatis yang digunakan sebagai sarana pendidikan dijenjang pendidikan dasar dan menengah. Berdasarkan Permen Diknas No. 22 tahun 2006 tujuan pembelajaran sejarah:

- a. Mendorong siswa berpikir kritis-analitis dalam memanfaatkan pengetahuan tentang masa lampau untuk memahami kehidupan masa kini dan yang akan datang.
- b. Memahami bahwa sejarah merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari.
- c. Mengembangkan kemampuan intelektual dan keterampilan untuk memahami proses perubahan dan keberlanjutan masyarakat.

Berdasarkan tujuan tersebut, pembelajaran sejarah seharusnya dapat mengarahkan peserta didik agar mampu berpikir kritis dan mampu mengkaji setiap perubahan di lingkungannya, serta memiliki kesadaran akan perubahan dan nilai-nilai yang terkandung dalam setiap peristiwa sejarah. Akan tetapi hampir sebagian besar tujuan tersebut tidak tercapai ketika proses belajar mengajar sejarah itu dilakukan.

Sebagai peneliti berusaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas dengan cara mengatasi masalah-masalah pembelajaran yang ditemukan. Ketika mengamati apa yang terjadi di kelas, sering ditemukan adanya suatu permasalahan, yaitu belum tercapainya tujuan pembelajaran sejarah di kelas tersebut. Hal ini diindikasikan pembelajaran sejarah di sekolah banyak menghadapi kendala kurangnya partisipasi siswa dalam pembelajaran, lemahnya siswa dalam menelaah materi sejarah secara kritis. Pembelajaran sejarah juga tidak disertai pengimajinasian yang membuat tinjauan akan peristiwa masa lalu menjadi lebih hidup dan menarik. Masalah ini mengakibatkan ketidakmampuan peserta didik melakukan abstraksi terhadap rangkaian peristiwa yang sedang dipelajari dan menghubungkannya dengan dinamika global.

Keterampilan berpikir kritis merupakan salah satu modal intelektual

yang sangat penting bagi setiap orang terutama dalam bidang pendidikan yang mana banyak dibutuhkan dalam menganalisis setiap materi yang diberikan. Pada kenyataannya banyak siswa yang tidak mampu untuk memanfaatkan potensi tersebut terutama dalam pembelajaran sejarah. Pembelajaran sejarah sendiri banyak membutuhkan analisis dan penelaahan, oleh karena banyak fakta-fakta dalam peristiwa sejarah yang belum terungkap ataupun dapat dimanipulasi oleh pihak-pihak yang menginginkannya. Oleh karena itu dalam pembelajaran sejarah tentu saja membutuhkan penalaran secara kritis mengenai fakta-fakta sejarah tersebut.

Berdasarkan hasil penemuan tersebut, peneliti menganggap bahwa perlu ada suatu strategi pembelajaran khusus untuk membantu siswa agar lebih mudah memahami materi dalam proses belajar dan menumbuhkan keterampilan berpikir terutama untuk menganalisis materi tersebut. Strategi pembelajaran konvensional yang selama ini diterapkan pada pembelajaran sejarah di sekolah sudah tidak memadai untuk mengatasi masalah-masalah yang dihadapi oleh siswa dan guru. Pada umumnya, pembelajaran konvensional hanya menuntut siswa untuk mendengar, mencatat dan menghafal saja.

Sehingga keterampilan berpikir siswa tidak begitu berkembang. Strategi pembelajaran yang dipilih berupa metode

pembelajaran karena metode pembelajaran berlandaskan pada suatu teori belajar, sehingga pengalaman belajar siswa akan lebih terorganisasir dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu juga dengan menerapkan model pembelajaran yang menarik bagi siswa dan sesuai dengan karakteristik materi akan memudahkan siswa dalam memahami materi tersebut, terutama mengenai persepsi dan konsep-konsep yang ada di dalam sejarah.

Persepsi dan konsepsi sebagai perantara dari pengalaman langsung dan konsep abstrak dalam pikiran dan merefleksikan siklus umum inkuiri yang bermula dari kegiatan mendefinisikan masalah, melakukan eksplorasi, mengintegrasikan gagasan dan berakhir pada pengambilan keputusan dan mengaplikasikan gagasan. Gambaran tersebut terlihat bahwa metode inkuiri sebagai strategi pembelajaran yang melatih keterampilan berpikir siswa dalam memahami materi pelajaran dan juga memberikan penekanan pada pentingnya keterlibatan pengalaman siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran di sekolah berperan dalam membantu siswa untuk berkembang menjadi pemikir yang kritis dan kreatif terutama jika guru dapat memfasilitasinya melalui kegiatan belajar yang efektif. Hal ini memerlukan pengkajian lebih mendalam sehingga penulis tertarik untuk melakukan

penelitian dengan judul: “Upaya Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI IPS-1 SMA Negeri 12 Banda Aceh pada Pembelajaran Sejarah dengan Penggunaan Metode Inkuiri”.

KAJIAN TEORI

Metode Inkuiri

Menurut Schmidt (dalam Joyce, 2004) inkuiri adalah suatu proses untuk memperoleh dan mendapatkan informasi dengan melakukan observasi dan atau eksperimen untuk mencari jawaban atau memecahkan masalah terhadap pertanyaan atau rumusan masalah dengan menggunakan kemampuan berpikir kritis dan logis. Metode Inkuiri adalah metode yang mampu menggiring peserta didik untuk menyadari apa yang telah didapatkan selama belajar.

Inkuiri menempatkan peserta didik sebagai subyek belajar yang aktif (Mulyasa, 2003:234). Menurut Usman (1993:125) inkuiri adalah suatu cara penyampaian pelajaran dengan penelaahan sesuatu yang bersifat mencari secara kritis, analisis dan argumentatif (ilmiah) melalui langkah-langkah tertentu menuju suatu kesimpulan. Dalam hal ini, inkuiri dapat dilakukan secara individual atau kelompok baik di dalam maupun di luar kelas. Sedangkan menurut Sudjana (2001: 154) menyatakan bahwa inkuiri merupakan strategi mengajar yang berusaha meletakkan dasar dan

mengembangkan cara berpikir ilmiah. Strataegi ini menempatkan siswa lebih banyak belajar sendiri, mengembangkan kekreatifan dalam pemecahan masalah sehingga siswa betul-betul menjadi subjek belajar.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa inkuiri merupakan metode yang meletakkan dasar pencarian informasi suatu permasalahan dalam pembelajaran hingga peserta didik mampu untuk mengambil suatu kesimpulan terhadap suatu permasalahan tersebut melalui langkah-langkah ilmiah. Inkuiri pada dasarnya adalah cara menyadari apa yang telah dialami, karena itu inkuiri menuntut peserta didik berpikir. Metode ini melibatkan mereka dalam kegiatan intelektual dan menuntut peserta didik memproses pengalaman belajar menjadi suatu yang bermakna dalam kehidupan nyata.

Penggunaan metode ini didasarkan atas beberapa pemikiran bahwa ahli dan hasil-hasil penelitian yang menunjukkan bahwa inkuiri memiliki keunggulan terutama untuk mengembangkan kemampuan berpikir maupun pengetahuan, sikap, dan nilai pada peserta didik dibandingkan dengan pendekatan klasikal atau tradisional. Bruner (dalam Fajar, 2009: 49) menyebutkan inkuiri dengan discovery learning. Dalam hal ini dengan menggunakan metode ini peserta didik diperkenalkan konsep-konsep secara

induktif yang mencakup proses berpikir dari hal-hal yang khusus kepada hal-hal yang bersifat umum, kemudian siswa diberi pertanyaan untuk mengembangkan kesimpulan berdasarkan pertimbangan bukti-bukti yang telah dimilikinya. Dengan demikian, melalui metode ini peserta didik dibiasakan untuk produktif, analitis, dan kritis.

Secara umum, inkuiri merupakan proses yang bervariasi dan meliputi kegiatan-kegiatan mengobservasi, merumuskan pertanyaan yang relevan, mengevaluasi buku dan sumber-sumber informasi lain secara kritis, merencanakan penyelidikan atau investigasi, mereview apa yang telah diketahui, melaksanakan percobaan atau eksperimen dengan menggunakan alat untuk memperoleh data, menganalisis dan menginterpretasi data, serta membuat prediksi dan mengkomunikasikan hasilnya.

Keunggulan Metode Inkuiri

Menurut Wiriadmadja (2002: 141) ada beberapa kelebihan pembelajaran menggunakan metode inkuiri ini, yaitu:

- a. Pengetahuan yang didapatkan oleh siswa lebih lama diingat, karena siswa sendiri yang aktif mencari informasi dan data
- b. Penemuan-penemuan yang dilakukan oleh siswa membuat siswa belajar bagaimana memanfaatkan petunjuk dan

pengarahan, sehingga siswa mampu menghadapi permasalahan dan situasi yang baru.

- c. Dengan discovery siswa didorong oleh motivasi intrinsik
- d. Siswa dapat mengembangkan keterampilan nilai dan sikap yang diperlukan ketika dalam belajar sendiri.
- e. Discovery mengembangkan daya kognitif sampai tingkat tinggi dan mengembangkan berpikir intuitif
- f. Dengan mengambil kesimpulan secara logis dari hasil inferensi dan data berhasil dikumpulkan, maka siswa dilatih untuk berpikir deduktif dan induktif.

Berpikir Kritis (Critical Thinking)

Pada tahun terakhir, berpikir kritis sudah menjadi suatu yang ramai dibicarakan dalam lingkup pendidikan. Untuk banyak alasan, pendidik menjadi sangat tertarik dengan pembelajaran berbagai jenis keterampilan berpikir, khususnya keterampilan berpikir kritis. Para ahli mendefinisikan berpikir kritis dalam berbagai sudut pandang. Arthur L. Costa (dalam Wahidin, 2008) menggambarkan bahwa berpikir kritis adalah "using basic thinking processes to analyze arguments and generate insight into particular meaning and interpretation; also known as directed thinking". Matindas (dalam Wahidin, 2008) menyatakan bahwa: "Berpikir kritis adalah

aktivitas mental yang dilakukan untuk mengevaluasi kebenaran sebuah pernyataan”.

Umumnya evaluasi berakhir dengan putusan untuk menerima, menyangkal, atau meragukan kebenaran pernyataan yang bersangkutan. Matindas Juga mengungkapkan bahwa banyak orang yang tidak terlalu membedakan antara berpikir kritis dan berpikir logis padahal ada perbedaan besar antara keduanya yakni bahwa berpikir kritis dilakukan untuk membuat keputusan sedangkan berpikir logis hanya dibutuhkan untuk membuat kesimpulan. Pada dasarnya pemikiran kritis menyangkut pula pemikiran logis yang diteruskan dengan pengambilan keputusan.

Memang banyak cara kita dalam mendefinisikan berpikir kritis, misalnya Dewey (Fisher, 2001) mengartikan berpikir kritis sebagai “active, persistent, and careful consideration of a believe or supposed form of knowledge in the light of the grounds which support it and the further conclusions to which it tends”. Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa berpikir kritis merupakan suatu proses aktif. Hal ini dikarenakan berpikir kritis memerlukan keaktifan, kegigihan, dan pertimbangan yang seksama terhadap pengetahuan tertentu. Berbeda dengan jenis berpikir lainnya yang hanya dapat menerima gagasan dan informasi dari seseorang.

Jadi pada dasarnya berpikir kritis merupakan suatu proses aktif di mana ada proses berpikir berbagai hal untuk diri sendiri, mengajukan pertanyaan kepada diri sendiri, menemukan informasi terkait dengan diri sendiri, dll. Gega (dalam Wahidin, 2008) mengatakan bahwa orang yang berpikir kritis adalah “...who base suggestion and conclusions on evidence...” yang ditandai dengan menggunakan bukti untuk mengukur kebenaran kesimpulan, menunjukkan pendapat yang kadang kontradiktif dan mau mengubah pendapat jika ternyata ada bukti kuat yang bertentangan dengan pendapatnya. Senada dengan apa yang dikemukakan Gega, The Statewide History-social Science Assessment Advisory committee USA (dalam Wahidin, 2008) mendefinisikan berpikir kritis sebagai “...those behaviors associated with deciding what to believe and do”.

Dari pendapat-pendapat di atas dapat dikatakan bahwa berpikir kritis itu meliputi dua langkah besar yakni melakukan proses berpikir nalar (reasoning) yang diikuti dengan pengambilan keputusan/pemecahan masalah (deciding/problem solving). Dengan demikian dapat pula diartikan bahwa tanpa kemampuan yang memadai dalam hal berpikir nalar (deduktif, induktif, dan reflektif), seseorang tidak dapat melakukan proses berpikir kritis secara benar.

Secara umum definisi berpikir kritis yang disimpulkan dari pendapat para ahli bahwa berpikir kritis adalah proses yang melibatkan operasi mental seperti induksi, deduksi, klasifikasi, dan penalaran untuk menganalisis dan mengevaluasi informasi.

Dalam berpikir kritis, terdapat enam elemen dasar yang dikenal dengan taksonomi Ennis. Taksonomi yang direkomendasikan mempunyai enam elemen dasar (indikator), yaitu: Focus (fokus), Reason (alasan), Inference (menarik kesimpulan), Situation (situasi), Clarity (kejelasan), dan Overview (peninjauan). Untuk mempermudah dalam mengingatnya, huruf-huruf pertama dari keenam indikator tersebut disingkat dengan FRISCO.

Kerangka Pemikiran dan Argumentasi Keilmuan

Pada pembelajaran konvensional, dimana guru sebagai pusatnya memberikan gambaran suasana pembelajaran yang menjemukan dan tidak menarik apalagi pada mata pelajaran sejarah. Banyak aspek yang tidak mendukung suasana pembelajaran seperti siswa yang gampang bosan terhadap suasana belajar. Daya nalar siswa juga dibatasi oleh banyaknya arahan petunjuk dari guru, siswa tidak dapat mengembangkan daya nalar kreasinya (keterampilan berpikir kritis). Sementara guru juga terkungkung dalam suasana yang

statis dan merasa puas dengan pembelajaran yang dilakukan, tidak mampu melakukan pengembangan pembelajaran. Sehingga dari waktu ke waktu pembelajaran di kelas cenderung stagnan dan apa adanya..

Pembelajaran inkuiri menekankan kepada aktivitas siswa secara maksimal untuk mencari dan menemukan jawaban persoalan. Siswa tidak hanya berperan sebagai penerima pelajaran melalui penjelasan guru secara verbal, tetapi mereka berperan untuk menemukan sendiri inti dari materi pelajaran itu sendiri. Dengan demikian diharapkan keterampilan berpikir kritis siswa dapat ditingkatkan sehingga pemahaman siswa juga ikut meningkat. Hal tersebut akan berimplikasi positif pada hasil belajar siswa.

METODE

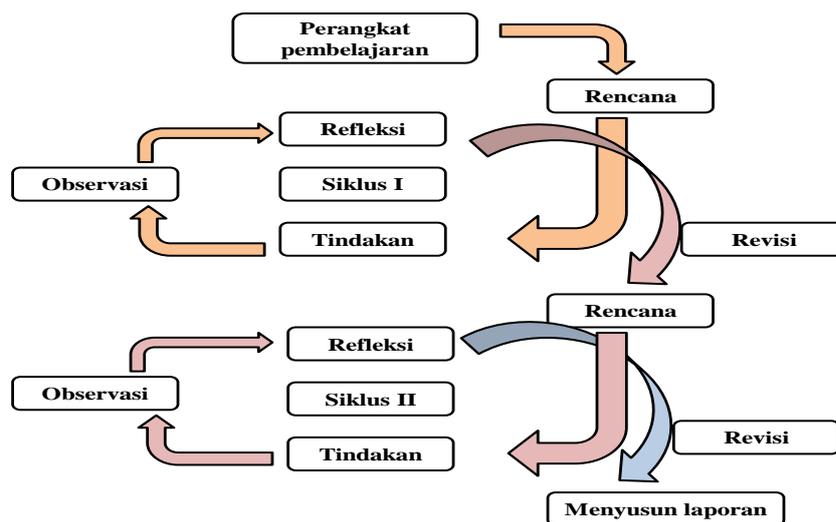
Metode penelitian tindakan kelas (PTK) adalah metode yang akan peneliti pakai dalam penelitian “penggunaan metode inkuiri dalam upaya menumbuhkan keterampilan berpikir kritis siswa SMA pada pembelajaran sejarah”. Ini sesuai dengan karakteristik permasalahan kelas yang dihadapi peneliti. Tempat penelitian (kelas XI) memiliki permasalahan yang berbeda dengan kelas lainnya, yaitu kurangnya kemampuan berpikir kritis dalam mempelajari dan menelaah informasi sejarah yang mereka peroleh. Dalam pelaksanaannya penelitian tindakan kelas

dapat dilakukan tanpa mengganggu kelancaran kegiatan belajar mengajar di kelas yakni guru dapat tetap melakukan penelitian tindakan kelas, namun tetap melakukan kegiatan belajar mengajar seperti biasanya.

Penelitian ini berlangsung dalam semester I (Ganjil) tahun ajaran 2015/2016 yaitu bulan Agustus sampai dengan November 2016. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada hari-hari efektif sesuai dengan jadwal jam pelajaran, di kelas XI IPS-1 SMA Negeri 12 Banda Aceh. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas kelas XI IPS-1 SMA Negeri 12 Banda Aceh berjumlah 30 orang siswa. Data penelitian ini adalah hasil belajar siswa setelah

diberikan tindakan, yaitu pembelajaran sejarah dengan model kooperatif tipe jigsaw.

Pembelajaran dirancang dalam 2 (dua) siklus, setiap siklus dilakukan selama 2 kali pertemuan (4 jam pelajaran). Hal ini dilakukan agar guru dan siswa beradaptasi dengan model pembelajaran yang diteliti. Secara garis besar terdapat 4 (empat) langkah dalam pengumpulan data, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Desain penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini adalah model siklus berbentuk spiral yang mengacu pada model Kemmis dan Mc. Taggart (Kasbolah, 1999:14) sebagai berikut.



Gambar 3.1 Siklus model PTK Menurut Kemmis dan Taggart (Arikunto, 2006: 97)

Teknik pengolahan data yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini bersifat kualitatif. Data yang terkumpul dari hasil penelitian ini yaitu data dari hasil observasi aktivitas belajar siswa baik pada

saat pra penelitian maupun pada saat pelaksanaan tindakan, dan data observasi aktivitas guru baik pada pra penelitian maupun pada saat pelaksanaan tindakan.

Setelah data terkumpul, maka langkah selanjutnya adalah mengolah data tersebut. Pengolahan data dapat dilakukan dengan beberapa cara, diantaranya sebagai berikut:

- a. Mereduksi, yaitu data mentah yang diperoleh dari kegiatan observasi yang telah dicatat dalam lembar observasi (catatan lapangan) dan diskusi balikan tentang kegiatan belajar mengajar dan permasalahan yang dihadapi selama pembelajaran dirangkum sehingga mudah dipahami. Setelah itu, aktivitas belajar siswa yang terlihat pada saat proses belajar diberi tanda check list dan keterangan pada rubrik yang telah dibuat. Angket yang telah diisi siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap metode sosiodrama yang telah dilaksanakan diseleksi, diklarifikasi berdasarkan aspek-aspek permasalahan dan dirangkum sehingga mudah dipahami.
- b. Kodifikasi, data-data yang telah direduksi diberi kode pada nama-nama siswa. Salah satu kodifikasi yang dilakukan yaitu memberi kode pada nama setiap siswa dalam lembar keaktifan siswa.

- c. Kategorisasi, hal ini dilakukan setelah pemberian tanda check list terhadap lembar observasi dan rubrik penilaian aktivitas belajar siswa yang telah disediakan. Kategorisasi ini ditunjukkan dengan jumlah check list yang diperoleh tiap siswa dan siswa dikategorikan menurut banyaknya jumlah check list yang diperoleh.
- d. Pengambilan kesimpulan dan verifikasi. Kegiatan ini merupakan pemberian arti yang signifikan terhadap analisis, menjelaskan pola urutan dan mencari hubungan uraian selama penelitian.

Untuk melihat persentase ketuntasan belajar siswa setelah dilaksanakan penelitian maka digunakan rumus persentasi dari Sudijono (2005) sebagai berikut.

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

Keterangan:

P = Persentase aktivitas guru dan siswa

f = Frekuensi aktivitas yang muncul (ya/tidak)

n = Jumlah aspek yang diamati

Tabel 3.2 Kriteria Ketuntasan

No.	Persentase (%)	Kategori Penilaian
1.	> 80%	Sangat Tinggi
2.	75 – 79,9%	Tinggi
3.	70 – 74,9%	Cukup

4.	60 – 69,9%	Rendah
5.	0 – 59,9%	Sangat Rendah

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Kondisi Awal

Berdasarkan hasil observasi terhadap keterampilan berpikir kritis pada siswa XI IPS-1 SMA Negeri 12 Banda Aceh khususnya dalam pembelajaran sejarah

diketahui bahwa rata-rata keterampilan berpikir kritis siswa masih jauh dari standar yang diharapkan. Untuk lebih jelasnya hasil obsevasi keterampilan berpikir kritis siswa sebelum diberi tindakan disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.1 Persentase Tingkat Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI IPS-1 SMA Negeri 12 Banda Aceh dalam Pembelajaran Sejarah Pra Siklus.

No.	Indikator	Persentase	Kriteria
1	Memberikan Penjelasan Dasar dan Pemokusn Studi Kasus	35,55	Sangat Rendah
2	Membangun Kekritisn Siswa	26,67	Sangat Rendah
3	Menyimpulkan	33,33	Sangat Rendah
Persentase Rata-rata		32%	Sangat Rendah

Dari tabel di atas terlihat jelas bahwa tingkat keterampilan berpikir kritis siswa kelas XI IPS-1 SMA Negeri 12 Banda Aceh masih sangat rendah, yaitu dengan persentase rata-rata hanya mencapai 32%. Begitu pula dengan hasil belajar siswa, dimana hanya 11 siswa dari total 30 siswa yang berhasil mencapai nilai KKM yaitu 70 untuk mata pelajaran sejarah dengan persentase ketuntasan sebesar 36,67% dan rata-rata skor siswa 59,33. (*data ketuntasan belajar siswa terlampir*).

Dari hasil observasi tersebut guru mencoba menerapkan suatu metode

pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa khususnya dalam pembelajaran sejarah. Metode yang akan digunakan adalah metode Inkuiri. Dengan metode inkuiri adalah salah satu metode pembelajaran yang melatih keterampilan berpikir siswa dalam memahami materi pelajaran dan juga memberikan penekanan pada pentingnya keterlibatan pengalaman siswa secara langsung dalam proses pembelajaran.

Deskripsi Hasil Penelitian

Siklus Pertama

Sesuai dengan rencana penelitian yang telah disusun, siklus pertama dilaksanakan pada tanggal 21 September 2016. Gambaran pelaksanaan proses belajar mengajar pada siklus pertama akan dijabarkan mulai dari kegiatan rencana (*plan*), tindakan (*act*), observasi (*observe*), dan refleksi (*reflect*).

1. Perencanaan Tindakan 1

Peneliti melakukan tahapan-tahapan dalam rencana siklus pertama yang akan dijabarkan sebagai berikut:

- a. Peneliti dibantu oleh guru mitra menyiapkan dan mendiskusikan perangkat pembelajaran, berupa silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar observasi, catatan lapangan, dan peta konsep sebagai media yang akan digunakan.
- b. Menyiapkan *field note* yang akan dipegang mitra peneliti, lembar format observasi yang akan dipegang guru mitra dan lembar format diskusi balikan yang akan digunakan setelah pelaksanaan tindakan.

2. Pelaksanaan Tindakan 1

Pada pertemuan pertama, peneliti mengembangkan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan rencana yang telah disusun. Metode yang akan digunakan pada tindakan pertama ini adalah metode inkuiri, dengan materi yang akan dibahas mengenai munculnya paham-paham baru di Indonesia.

Guru sebelumnya melakukan sosialisasi tentang metode inkuiri agar siswa paham dan tidak terlalu banyak menemukan kesulitan ketika pembelajaran dengan menggunakan metode inkuiri ini diterapkan. Materi yang akan disampaikan pada siklus 1, yaitu mengenai masuknya paham-paham baru ke Indonesia.

Pada kegiatan pembelajaran awal, guru memberikan penjelasan mengenai metode inkuiri yang akan digunakan selama kegiatan belajar mengajar. Kemudian guru memberikan gambaran secara garis besar mengenai kaitan materi dengan peta konsep yang ada di papan tulis dan memberikan pengarahan mengenai kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan selama dua jam pelajaran ke depan.

Guru mengintruksikan siswa untuk membentuk kelompok dengan jumlah maksimal 7 orang. Siswa memilih teman sekelompoknya sendiri. pada saat pembentukan kelompok, kondisi kelas tidak kondusif karena siswa mencari teman sekelompoknya sendiri. Setelah selesai membentuk kelompok, kemudian setiap kelompok diberikan sebuah topik yang berhubungan dengan konsep-konsep yang ada di papan tulis. Guru memberikan arahan mengenai langkah-langkah pendiskusian, bagaimana mereka mengembangkan topik tersebut, dan waktu yang diberikan untuk diskusi dengan teman sekelompok.

Setelah siswa menyimpulkan materi mereview secara singkat mengenai hasil perdiskusian kemudian mengaitkan dengan materi yang telah disampaikan sebelumnya. Kemudian guru memberikan review dan mengklarifikasi pendapat dan jawaban dari siswa kemudian mengaitkan dengan materi yang telah dibahas dalam perdiskusian. Untuk minggu depan ibu minta segala pendapat dan jawaban harus berdasarkan fakta-fakta yang kalian dapat dari internet dan buku”

3. Obervasi

Pada kegiatan ini peneliti bersama guru mitra melakukan analisis perbaikan terhadap PBM (Proses Belajar Mengajar). Observasi dilaksanakan di kelas dengan fokus pengamatan kepada aktivitas siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar sejarah dan aktivitas guru dalam mengembangkan pembelajaran sejarah dengan menggunakan metode inkuiri. Adapun hasil observasi dari pelaksanaan tindakan kesatu dapat dilihat melalui tabel berikut ini:

Tabel 4.2 Persentase Tingkat Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI IPS-1 SMA Negeri 12 Banda Aceh dalam Pembelajaran Sejarah Siklus I.

No.	Indikator	Persentase	Kriteria
1	Memberikan Penjelasan Dasar dan Pemokusn Studi Kasus	60	Rendah
2	Membangun Kekritisn Siswa	60	Rendah
3	Menyimpulkan	55	Sangat Rendah
Persentase Rata-rata		58,33%	Sangat Rendah

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa pada tindakan awal (siklus I), keterampilan berpikir kritis siswa belum memadai, persentase rata-rata tingkat keterampilan berpikir kritis siswa sebesar 58,33%, nilai ini memang telah meningkat dari nilai sebelumnya yang hanya 32% namun masih dalam kategori yang sama dengan tahap awal yakni masih sangat rendah. Hal ini disebabkan, banyaknya

siswa yang belum memahami petunjuk-petunjuk yang diberikan oleh guru sehingga siswa masih harus dijelaskan secara detail mengenai tugas/permasalahan yang harus mereka diskusikan. Sedangkan untuk persentase ketuntasan belajar siswa pada tahap ini sudah mencapai 66,67% dengan rata-rata skor siswa 68,33, yakni setelah diterapkan metode inkuiri dalam pembelajaran sejarah frekuensi siswa yang

tuntas telah mencapai 20 siswa. (*data ketuntasan belajar siswa terlampir*).

4. Refleksi

Setelah melaksanakan tindakan, tahap selanjutnya adalah dengan melakukan diskusi balikan antara guru mitra dengan peneliti yaitu untuk mengoreksi dan memperbaiki segala sesuatunya agar pembelajaran menggunakan metode inkuiri ini bisa diterapkan secara maksimal. Berdasarkan observasi pada siklus pertama secara keseluruhan masih banyak kekurangan yang harus diperbaiki. Oleh karena itu bersama kolaborator, peneliti mengadakan refleksi untuk perbaikan agar siklus selanjutnya kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus pertama tidak terulang kembali.

Deskripsi Hasil Penelitian Siklus Kedua

1. Perencanaan Tindakan 2

Pada tahap pelaksanaan siklus peneliti kembali berdiskusi dengan guru mitra, untuk menentukan langkah selanjutnya agar pembelajaran menjadi lebih baik. Siklus kedua ini dilaksanakan pada tanggal 28 Oktober 2016. Di bawah ini adalah beberapa perencanaan yang dilakukan peneliti sebelum melaksanakan tindakan pada siklus kedua :

- a. Peneliti mulai mempersiapkan perangkat pembelajaran seperti, Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), peneliti mempersiapkan media infokus.

- b. Peneliti pun mempersiapkan materi yang akan dibahas.
- c. Untuk mempermudah siswa dalam belajar, maka peneliti menunjukkan beberapa video yang dipersiapkan yang berkaitan dengan materi yang dibahas.
- d. Peneliti mempersiapkan lembar format observasi, field note dan lembar format observasi.

2. Tindakan

Pada pelaksanaan tindakan 2, guru beserta peneliti masuk ke kelas lima menit sebelum pembelajaran dimulai. Suasana kelas masih belum terkondisikan. Guru mempersiapkan infokus untuk menayangkan beberapa video. Guru belum mengkondisikan siswa, sehingga masih banyak siswa yang masih berkeliaran di luar dan di dalam kelas. Siswa yang mengikuti pembelajaran di kelas pada hari itu sebanyak 38 siswa dari 43 jumlah siswa keseluruhan. Guru membuka pembelajaran dengan apersepsi mengenai materi yang telah diberikan sebelumnya. Guru meminta salah satu siswa untuk mereview materi sebelumnya. Salah satu siswa mengacungkan tangannya untuk mereview materi minggu lalu.

Kemudian guru mengaitkan materi yang minggu sebelumnya disampaikan dengan materi pembahasan kali ini. Siswa-siswa fokus memperhatikan video yang ditayangkan melalui infokus. Setelah selesai menyaksikan guru kemudian memberikan

beberapa pertanyaan kepada siswa terkait dengan video dan materi bahasan.

Guru kemudian menjelaskan mengenai kaitan video yang ditayangkan tadi dengan materi pembahasan. Kemudian guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami.

Langkah berikutnya guru lebih memotivasi siswa untuk mengeksplor mengenai permasalahan ini kemudian membimbing siswa untuk menganalisis setiap jawaban dan juga sumber-sumber yang digunakan siswa dalam diskusi sebelum memberikan pendapat atau argumen. Siswa semakin antusias beberapa siswa mengacungkan tangan, AH tidak sependapat dengan opini HD kemudian memaparkan pendapatnya. Guru membimbing dan memonitoring jalannya diskusi hingga akhir menjelang jam pelajaran berakhir. Kemudian guru memberikan klarifikasi dan penjelasan

mengenai kekurangan ataupun kesalahan dalam perdiskusian tadi. Guru memberikan penjelasan lebih mendetail mengenai pembahasan materi kali. Setelah memberikan penjelasan dan pengklarifikasian mengenai materi, kemudian guru meminta siswa untuk mencari sumber-sumber materi yang akan dibahas selanjutnya.

3. Observasi

Pada kegiatan ini peneliti bersama guru mitra melakukan analisis perbaikan terhadap PBM (Proses Belajar Mengajar). Observasi dilaksanakan di kelas dengan fokus pengamatan kepada aktivitas siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar sejarah dan aktivitas guru dalam mengembangkan pembelajaran sejarah dengan menggunakan metode inkuiri. Adapun hasil observasi dari pelaksanaan tindakan kedua dapat dilihat melalui tabel berikut ini:

Tabel 4.3 Persentase Tingkat Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI IPS-1 SMA Negeri 12 Banda Aceh dalam Pembelajaran Sejarah Siklus II.

No.	Indikator	Persentase	Kriteria
1	Memberikan Penjelasan Dasar dan Pemokusn Studi Kasus	74	Cukup
2	Membangun Kekritisn Siswa	74,5	Cukup
3	Menyimpulkan	70	Cukup
Persentase Rata-rata		72,83%	Cukup

Berdasarkan tabel keterampilan berpikir kritis pada siklus II, keterampilan berpikir kritis siswa telah jauh lebih baik dari siklus sebelumnya dan sudah mulai cukup stabil. Selain mulai bisa memfokuskan kajian, siswa juga sedikit stabil dalam pembangunan kekritisn dan juga penganalisisan masalah. Dari Tabel 4.3 terlihat bahwa persentase rata-rata keterampilan berpikir kritis pada siswa kelas XI IPS-1 SMA Negeri 12 Banda Aceh dalam pembelajaran sejarah telah mencapai 70% dengan kategori cukup.

Nilai ini jauh lebih baik dari persentase keterampilan berpikir kritis siswa pada saat tahap awal yakni hanya 32%. Hal serupa juga terjadi pada persentase hasil belajar siswa, dimana frekuensi siswa yang tuntas belajar sejarah setelah dilaksanakan siklus II adalah sebanyak 29 siswa dari total 30 siswa dengan persentase ketuntasan sebesar 96,67% dan rata-rata skor siswa mencapai 82. (*data ketuntasan belajar siswa terlampir*).

4. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi kegiatan pada siklus kedua ini, peneliti dan guru mitra berkesimpulan bahwa penerapan metode inkuiri sudah dapat dilaksanakan dengan baik dalam proses belajar mengajar sejarah. Guru diharapkan dapat mempertahankannya dan dapat lebih menghidupkan proses belajar mengajar sejarah dan lebih mengarahkan dan mendorong siswa untuk lebih mengembangkan lagi keterampilan berpikir kritis mereka.

Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dan guru mitra terhadap pelaksanaan penelitian mengenai penerapan metode inkuiri dalam upaya menumbuhkan keterampilan berpikir kritis siswa pada pembelajaran sejarah, maka dapat diketahui telah terjadi peningkatan pada setiap pertemuan/tindakan dalam setiap siklusnya.

Pada awal siklus pertama ketika metode inkuiri ini diterapkan belum menunjuknya pembelajaran yang menggunakan metode inkuiri. Guru belum mampu memotivasi siswa untuk mencari bahan-bahan atau sumber-sumber mengenai materi pembahasan. Selain itu juga guru belum mampu mendorong siswa untuk menganalisis dan mengelaborasi sumber-sumber dengan materi pembahasan. Guru belum mampu menyediakan media pembelajaran yang menunjang dengan metode yang dipergunakan sehingga siswa tidak terangsang untuk mencari tahu mengenai materi pembahasan, dalam hal ini media yang seharusnya menarik perhatian siswa sehingga termotivasi untuk mengikuti pembelajaran sejarah dengan antusias dan juga membantu siswa untuk memahami materi lebih dalam.

Selain itu dalam pembentukan kelompok, guru tidak membagi kelompok sebelumnya. Guru melakukan pembagian kelompok secara insidental, sehingga situasi kelas tidak terkondisikan karena siswa sibuk mencari teman sekelompoknya sendiri. Guru belum mampu mengendalikan situasi kelas sehingga keributan-keributan yang terjadi dikelas belum mampu diredam oleh guru. Dalam proses pembelajaran guru tidak tegas terhadap siswa yang ribut dan juga melakukan aktifitas di luar pembelajaran sehingga siswa-siswa terlihat dengan bebas memainkan telepon seluler, mengobrol

Jurnal Visipena Volume 9, Nomor 1, Juni 2018

dengan temannya, berlalu lalang di dalam kelas ketika proses belajar mengajar berlangsung.

Siswa yang terbiasa menggunakan metode konvensional masih belum beradaptasi dengan kegiatan belajar menggunakan metode inkuiri. Siswa masih terlihat pasif ketika proses pembelajaran berlangsung. Hal ini terlihat dengan sedikitnya siswa yang menyimak pembelajaran, bertanya ataupun memberikan pendapat. Hanya beberapa siswa yang aktif berbicara ataupun mengeluarkan pendapat akan tetapi hanya berkisar siswa itu saja.

Selain itu juga pembentukan kelompok tidak begitu efektif karena setiap kelompok hanya mengandalkan salah satu temannya sehingga hasil diskusipun bukan hasil diskusi kelompok akan tetapi hanya pendapat salah satu anggota kelompok, sedangkan anggota kelompok yang lain hanya mengikuti. Pada saat proses diskusi, langkah-langkah inkuiri di dalam kelas belum begitu terlihat menonjol. Siswa hanya baru mencapai tahap orientasi dan pengembangan hipotesis.

Siswa belum mampu mendefinisikan permasalahan, menggali sumber-sumber untuk permasalahan tersebut dan juga siswa belum mampu menemukan bukti-bukti yang memperkuat hipotesis mereka sehingga hipotesis tersebut memiliki landasan yang kuat. Selain itu juga sebagian besar siswa

dalam memaparkan argumen ataupun pertanyaan belum sepenuhnya terdapat aspek yang menunjukkan keterampilan berpikir kritis siswa.

Pada siklus pertama dalam mengemukakan argumentasi atau pertanyaan dalam proses pembelajaran hanya pada tahap fokus terhadap permasalahan yang ada dan juga memberikan alasan terhadap permasalahan tersebut. Sehingga pada siklus awal ini dapat digambarkan bahwa langkah inkuri belum sepenuhnya diterapkan oleh siswa. Selain itu juga keterampilan berpikir kritis siswa belum muncul karena siswa masih belum bisa beradaptasi sepenuhnya dengan metode pembelajaran yang ada.

Pada siklus kedua pembelajaran dengan menggunakan metode inkuiri mulai mengalami perbaikan dari siklus sebelumnya. Hal tersebut dilihat dari keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran secara aktif. Pada siklus ini siswa mampu untuk mencapai langkah-langkah inkuri secara sepenuhnya. Siswa tidak hanya dapat mengorientasikan maupun memberikan hipotesis terhadap masalah, akan tetapi siswa juga sudah mampu untuk mendefinisikan permasalahan dan juga mengeksplorasi permasalahan lebih dan juga mengumpulkan bukti dan fakta yang ada sehingga pendapat ataupun hipotesis yang dikemukakan memiliki landasan yang kuat dan juga valid sehingga

siswa mampu menghasilkan generalisasi terhadap permasalahan tersebut.

Siswa pun sudah mampu untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis mereka lebih luas lagi tidak hanya terdapat aspek pemokus dan juga memberikan alasan terhadap permasalahan, tetapi juga mampu untuk menarik kesimpulan dan membaca situasi terhadap permasalahan tersebut sehingga siswa mampu memberikan kejelasan terhadap permasalahan yang ada. Walaupun keterampilan berpikir kritis siswa berkembang, tapi siswa belum sepenuhnya mampu untuk meninjau kembali secara keseluruhan aspek yang telah mereka kerjakan dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran di kelas sudah menunjukkan kedinamisannya. Guru hanya bertugas sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam proses belajar mengajar. Guru mulai terbiasa dan mampu mengkondisikan situasi kelas sehingga proses pembelajaran berlangsung cukup tertib dan lebih baik dari siklus sebelumnya. Guru juga mengembangkan materi pembelajaran yang kontekstual, sehingga setiap peristiwa sejarah yang dipelajari lebih dekat dengan siswa dan juga tidak membosankan. Guru mampu memotivasi siswa dengan memberikan reward berupa poin nilai dan pujian, sehingga siswa semakin terdorong untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Siswa mulai termotivasi

untuk mencari sumber untuk materi pembahasan sehingga dalam proses pembelajaran di kelas informasi yang didapatkan oleh siswa mengenai materi yang dibahas lebih luas, tidak hanya mengandalkan informasi dari guru semata.

Selain itu juga guru memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk mengeksplor dan menganalisis lebih dalam sumber yang mereka dapatkan. Siswa lebih mudah untuk memahami materi pembahasan karena siswa sendiri yang aktif mencari sumber dan informasi mengenai materi serta menganalisis sendiri untuk bertukar pendapat dengan temannya. Siswa mampu untuk mengembangkan pembelajaran dengan mengkritisi pendapat siswa ataupun guru yang kemudian memunculkan pertanyaan kritis dari siswa.

Dengan demikian terjadi interaksi secara intensif pada saat proses pembelajaran baik dengan guru maupun dengan siswa yang lainnya. Pertanyaan yang muncul pada siklus kedua lebih berbobot dari sebelumnya dan juga lebih mendalam dari siklus sebelumnya. Dengan bertukar pendapat sesama siswa lainnya keterampilan berpikir siswa mulai terasah dengan munculnya pertanyaan dan pendapat-pendapat yang kritis dari dialog-dialog yang dilakukan antar siswa tersebut. Berdasarkan deskripsi di atas, terutama dari hasil observasi dan tes hasil belajar dapat dikatakan bahwa penggunaan metode

inkuiri dapat meningkatkan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran sejarah dapat dijadikan sebagai alternatif bagi guru sejarah dalam melaksanakan proses belajar mengajar sejarah di kelas. Penggunaan metode inkuiri dalam pembelajaran sejarah juga dapat mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran dan menjadikan siswa belajar sejarah lebih bermakna dalam pembelajaran sejarah, dan informasi materi yang siswa dapatkan siswa lebih dapat dipahami oleh siswa itu sendiri.

Hal ini terlihat dari persentasi rata-rata tingkat keterampilan berpikir kritis siswa kelas XI IPS-1 SMA Negeri 12 Banda Aceh dalam pembelajaran sejarah yang terus meningkat dari tahap awal hanya 32%, menjadi 58,33 pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 72,83 pada siklus II dengan kategori cukup. Begitu pula dengan hasil belajar sejarah siswa yang terus mengalami peningkatan setelah diterapkannya metode inkuiri, yaitu ketuntasan klasiskal pada tahap awal hanya 36,67% dengan rata-rata nilai 59,33, menjadi 66,67% pada sisklus I dengan rata-rata nilai 68,33 dan menjadi 96,67% pada siklus II denga rata-rata nilai 82. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa keterampilan berpikir kritis siswa kelas XI IPS-1 SMA Negeri 12 Banda Aceh pada pembelajaran sejarah dapat ditingkatkan dengan penggunaan metode Inkuiri.

KESIMPULAN

Keterampilan berpikir kritis siswa kelas XI IPS-1 SMA Negeri 12 Banda Aceh pada pembelajaran sejarah dapat ditingkatkan dengan penggunaan metode Inkuiri. Hal ini dibuktikan dengan persentase rata-rata tingkat keterampilan berpikir kritis yang terus meningkat dari tahap awal hanya 32%, menjadi 58,33 pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 72,83 pada siklus II dengan kategori cukup. Hasil belajar sejarah pada siswa kelas XI IPS-1 SMA SMA Negeri 12 Banda Aceh juga terus mengalami peningkatan setelah diterapkannya metode inkuiri, yaitu ketuntasan klasikal pada tahap awal hanya 36,67% dengan rata-rata nilai 59,33, menjadi 66,67% pada siklus I dengan rata-rata nilai 68,33 dan menjadi 96,67% pada siklus II dengan rata-rata nilai 82.

Hasil penelitian yang telah disebutkan di atas, menggugah peneliti untuk mengajukan beberapa saran atau rekomendasi yang diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berperan

penting dalam dunia pendidikan. Saran atau rekomendasi yang dapat peneliti sampaikan diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi guru sejarah diharapkan terus berusaha mengembangkan profesionalisme baik melalui pendidikan formal maupun kegiatan-kegiatan pengembangan profesionalisme dalam jabatan. Maka, dalam metode inkuiri guru dituntut dan diharapkan dapat mengoptimalkan peranannya baik sebagai perancang, motivator, fasilitator, pengelola maupun sebagai model dalam pembelajaran. Guru harus dapat mengubah pola pembelajaran yang selama ini bersifat teacher centered menjadi student centered.
2. Bagi peneliti lain yang merasa kurang puas dengan hasil penelitian ini, mudah-mudahan hasil penelitian ini dapat bermanfaat dan menjadi motivasi untuk melakukan penelitian yang sejenis secara lebih mendalam dan hasilnya dapat digunakan sebagai bahan studi yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Ennis, R. H. (1996). *Critical Thinking*. New Jersey: Prentice Hall.
- Fajar, A. (2009). *Portofolio dalam Pembelajaran IPS*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Fisher, A. (2001). *Critical Thinking An Introduction*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Gulo, W. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grasindo
- Kunandar. (2008). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Paul, R dan Linda Elder. (2005). *Critical and Creative Thinking*.
- Roestiyah. N.K. (2001). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana, S. (2001). *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Falah Production.
- Sukardi. (2004). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi aksara.
- Supriatna, N. (2007). *Konstruksi Pembelajaran Sejarah Kritis*. Bandung: Historia Utama Press.
- Sukmadinata, N. S. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Usman, U. (1993). *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Wena, M. (2009). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara
- Wiriadmadja, R. (2002). *Pendidikan Sejarah di Indonesia: Perspektif Lokal, Nasional, dan Global*. Bandung: Historia Utama Press
- _____. (2008). *Metode Penelitian Tindakan Kelas : Untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*. Bandung : Remaja Rosda Karya.

PORTFOLIO ASSESSMENT IMPACT TO THE STUDENTS' PARAGRAPH WRITING

Ferlya Elyza and Yusrizal

University of Abulyatama

email: ferliyaeliza_b.inggris@abulyatama.ac.id

Abstract

Begin with the assumption that Portfolio Technique is a good technique in writing skill, the researcher explored a research conducted at University of Abulyatama. It was a quantitative research design. The population of this research was the fourth semester students of University of Abulyatama. There were twelve students, as the sample. Based on the research findings, the writer found that the mean score of pretest was 53, 04 and the mean score of posttest was 87, 5. The result of t-score from pre test and post test was 6,60 and t- table for degree of freedom (df) from the twelve students was 1,711 in the significance of 0,05. It indicated that t-score > t- table. Thus, it also indicated that the hypothesis was accepted. Questionnaires response also reflected that this technique is very helpful in helping students' writing.

Keywords: Writing Skill and Portfolio Technique

INTRODUCTION

Some of teaching methods had been developed by some linguist and educational experts in English Language Teaching. One of them is the learning portfolio. Zubizarreta, J. (Anker, 2014) asserts that the learning portfolio is a flexible, evidence-based process that combines reflection and documentation. It engages students in ongoing, reflective, and collaborative analysis of learning. It focuses on purposeful, selective outcomes for both improving and assessing learning.

Meanwhile, Danielson and Abrutyn (1997) stated that the portfolio is the actual collection of work that results from going through the development process. The development process is at the heart of successful portfolio use. In relation to the context of teaching English as a foreign

language in Indonesia, Portfolio Learning Technique is also a teaching method used by English teachers in teaching English. From the above purpose of teaching English, we can conclude that the use of portfolio method is quite appropriate to use because EFL learners are expected to be able to write in English.

In relation to those problems mentioned above, the researcher chooses the concept of portfolio, also called portfolio essay, portfolio assessment and portfolio reflection to solve those problems. This technique is expected to help the students in generating ideas before writing, so that, they can write smoothly based on the portfolio that they made. Portfolio involves making a visual record of invention and inquiry. It helps writer thinks and explores about topic and its details. It also shows the relationship

between ideas, so as to allow the students develop them into passage more easily.

In term of discovering ideas, portfolio essay is worth to be applied in the process of writing. To contribute new findings at different level and grade of education, the researcher conducts a study in the form of pre experimental research about the use of concept of portfolio to help the students at pre experimental research at Fourth Semester of English Department of University of Abulyatama to improve their portfolio writing techniques.

The Problems of Study

According to the background described above, the following research problems are:

1. Does the portfolio technique affect the students' writing skill at Fourth Semester of English Department of University of Abulyatama?
2. Are the responses of the English students toward portfolio technique positive or not?

The Objectives of Study

The research objectives in this pre experimental research are:

1. To know the portfolio technique has an impact to students' writing skill at Fourth Semester of English Department of University of Abulyatama.

2. To find out the postive or negative responses of the English students toward the implementation of portfolio technique.

The Scope of Study

This research is focused on the portfolio writing text as an instrument or an object to improve English writing skill. In this research, the researcher chose the Fourth Semester of English Department of University of Abulyatama.

The Significances of Study

The significances of this study are:

1. Theoretically, this research can be useful to increase the students' writing mastery.
2. Practically, this research helps the teachers to solve the problems faced by using the technique of "Portfolio Assessment" which focuses on the active participation of the students to evaluate their own writing mistakes that are made available by the teacher or prepared by the teacher and to increase students' motivation and enjoyment in learning English.

LITERATURE REVIEW

The Origin of Portfolio Assessment

Portfolio can be defined as a bundle that is a collection or documentation from students' class work that saved in a bundle.

For example, result of pre-test, tasks, treatments, and post-test. In other hand, McNamara, as quoted by Tabatabaei and Assefi (2012) states that this new change from summative assessment has called “Authentic” or “Alternative” assessment which stresses the need for assessment to be integrated with the goals of curriculum and to have a constructive relationship with teaching and learning. According to the statement above it can be concluded that a variety of assessment procedures such as portfolio assessment and self-assessment can be used successfully in classroom.

Portfolio Assessment in EFL Writing Context

Nowadays, many lectures always apply a process technique in writing instruction. In that technique students need to spend time to select the topics, collect information, write about the topics and before submitting a final piece of writing, draft, revise and edit it. The new trend in teaching writing in EFL classroom is concentrating on writing processes to create a certain product, therefore, it is essential to apply an assessment technique that develop and encourage such trend as assessment and teaching are two side of similar coin.

Portfolio assessment can develop students’ autonomy, critical thinking and linguistic competence. Furthermore, it supports the nation that writing is process

that involves growth, development and learning as well as a product (Weiser, in Tabatabaei and Assefi, 2012). It means that the portfolio can improve the mind of students and also can improve their writing faster.

Essay Writing

An essay is a piece of structured writing, and an essay writing usually done by in formal academic writing. According to Oshima and Hogue, (2006) an essay is a piece of writing paragraphs long. It means that, in an essay writing, it should have the topic, the introduction, the body of paragraphs, and the conclusion.

Introduction consists of two parts, they are general statement and thesis statement. Body of paragraph consists of three parts; topic sentence, support sentence, and concluding sentence. In body paragraph you can write one or more paragraph. In addition should conclude or summarize all of the main points in the writer’s paper writing.

Moreover, the body paragraphs, in an essay writing, should have Logical Division of Ideas, Thesis Statement for Logical Division of Ideas, Thesis Statement Pitfalls, and Transition Signal for Logical Division of Ideas, (Oshima and Hogue, 2006).

Hypothesis

The hypothesis of this study are:

- a. The portfolio technique improves students' writing skill at the Fourth Semester of English Department of University of Abulyatama.
- b. The responses of the English students toward portfolio technique are positive.

METHOD

Population and Sample

To carry out the study, the researcher chose the English Department Students of University of Abulyatama as population. As the sample, the researcher took the fourth semester students of Academic Writing class in academic year of 2016/2017. The total of students is twelve (12) students.

Research Instruments

In the collecting of data, the researcher utilized the following instruments;

a. Test

i. Pre-test

Pre-test was given at the first meeting. It was to know the prior knowledge of students about English lesson. Pre test consisted of 1 topic of essay writing.

ii. Post-test

Post-test was given at the last meeting after treatment. It would examine the Portfolio Technique applied by the researcher in

improving students' writing mastery. Post-test consisted of 1 topic of essay writing.

b. Questionnaire

The questionnaire was in close ended that consisted of 10 items. This adopted by Likert Scale methodologists, which consisted of five items. There are Strongly Agree (SA), Agree (A), Undecided (U), Disagree (D), Strongly Disagree (SD). The following point value might be assigned from positive to negative responses.

Data Collection Procedure

The data collection procedure was used to collect the data. This research was in a pre experimental research which took One-Group Pretest-Pos test Design. It means that there was only one class as the sample of the research

1. Technique of Data Analysis

In analyzing the data, the researcher used quantitative analysis. The quantitative analysis was used to analyze the data for the research question. The data analysis was conducted by organizing the data gathered from pre-test and post-test. The data were:

a. Range

b. Mean

c. Standard Deviation

While the data from questionnaire was analyzed descriptively, the following formula will be used in analyzing the data

from questionnaire. The researcher used percentage system as mentioned of Sudijono (2005).

The formula is:

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

Remark:

P = percentage

f = frequency of respondent

n = number of sample

100% = constant value

RESEARCH FINDINGS AND DISCUSSIONS

Result and Data Analysis

The researcher did the pre experimental to the fourth semester students of English Department of University of Abulyatama. It was conducted on June, 13th, 2017 until 17th June 2017. The writer gave the test and provided questionnaire. In pretest and posttest, the researcher gave an essay writing to students, then the researcher asked them to write the text about the topic that the researcher gave them by using their own words related to the topic. The researcher conducted his pre experimental teaching writing by applying Portfolio Technique.

Table 1.1 Tabulation of Result of Pre-test and Post-test Scores Academic Writing of Pre Experimental Classroom (Using Portfolio Technique)

No	NAME	G	Result	Interval	Result	Interval
			Pre-test		Post-test	
1	PC	W	70	1	100	5
2	NH	W	60	4	100	
3	PS	W	60		100	
4	SS	W	60		100	
5	DV	W	60		100	
6	MF	W	50	4	90	1
7	SR	W	50		80	3
8	H	M	50		80	
9	Y	W	50		80	
10	YR	W	40	3	70	2
11	FR	W	40		70	
12	FM	W	40		60	1
				12		12

a. Pre-test

In order to have description of the result interpretation, the writer processed result of test. The first step, researcher determined the range of pre-test result by applying formula:

$$R = Hs - Ls$$

$$R = 70 - 40$$

$$R = 30$$

In case to find the class of data (K), the researcher applied the following formula:

$$K = 1 + 3.3 \log n \text{ (n: number of students)}$$

$$K = 1 + 3,3 \log 12$$

$$K = 1 + 3,3 (1,07)$$

$$K = 1 + 3,531$$

$$K = 4,531 = 5$$

So, interval (I):

$$I = \frac{R}{K}$$

$$I = \frac{30}{5}$$

$$I = 6$$

Table 1.2 Group Frequency Distribution of Pre-test Scores of the Pre Experimental Classroom (Using Portfolio Technique)

Interval	F	X	X ²	FX	FX ²
40-45	3	42,5	1806,25	127,5	5418,75
46-51	4	48,5	2352,25	194	9409
52-57	0	0	0	0	0
58-63	4	60,5	3660,25	242	14641
64-69	0	0	0	0	0
70-76	1	73	5329	73	5329
Total /Σ	12	224,5	13147,75	636,5	34797,75

Range:

$$X = \frac{\sum fX}{n} = \frac{636,5}{12} = 53,04$$

Standard Deviation:

$$s^2 = \frac{n\sum fx^2 - (\sum fx)^2}{n(n-1)}$$

$$s^2 = \frac{12(34797,75) - (636,5)^2}{12(12-1)}$$

$$s^2 = \frac{417573 - 405132,3}{12(11)}$$

$$s^2 = \frac{12440,75}{132}$$

$$s^2 = 94,24811$$

$$S = \sqrt{94,24}$$

$$S = 9,70$$

So, the standard deviation of Pre- Test experimental group was 9,70.

For the post-test, writer used the same procedure, the statistic for the post-test of Pre Experimental Group was:

$$R = H_s - L_s$$

$$R = 100 - 60$$

$$R = 40$$

In case to find the class of data (K), the researcher applied the following formula:

$$K = 1 + 3.33 \log n \text{ (n: number of the students)}$$

$$K = 1 + 3.33 \log 12$$

$$K = 1 + 3.33 (1,07)$$

$$K = 1 + 3,531$$

$$K = 4,531 = 5$$

So, interval (I):

$$I = \frac{R}{K}$$

$$I = \frac{40}{5}$$

$$I = 8$$

b. Post-test

Table 1.3 The Group Frequency Distribution of Post-test Scores of the Pre Experimental Classroom (Using Portfolio Technique)

Interval	F	X	X ²	FX	FX ²
60-67	1	63,5	4032,25	63,5	4032,25
68-75	2	71,5	5112,25	143	10224,5
76-83	3	79,5	6320,25	238,5	18960,75

84-91	1	87,5	7656,25	87,5	7656,25
92-99	0	0	0	0	0
100-107	5	103,5	10712,25	517,5	53561,25
Total/Σ	12	405,5	33833,25	1050	94435

X =

$$\frac{\sum fX}{n} = \frac{1052}{12} = 87,5$$

The mean of Post- Test is 87, 5

Standard Deviation

$$S^2 = \frac{n\sum fx^2 - (\sum fx)^2}{n(n-1)}$$

$$S^2 = \frac{12(94435) - (1050)^2}{12(12-1)}$$

$$S^2 = \frac{1133220 - 1102500}{12(11)}$$

$$S^2 = \frac{30720}{132}$$

$$S^2 = 232,7273$$

$$S = \sqrt{232,72}$$

$$S = 15,25$$

SD Post-Test 15, 25

T Score

$$t = \frac{Xe - Xc}{\sqrt{\frac{(Se)^2}{n} + \frac{(Sc)^2}{n}}}$$

Where:

Xe = Post-test mean score

Xc = Pre-test mean score

Se = Standard Deviation of Post-test

Sc = Standard Deviation of Pre-test

n = student number

T- score of the test can be calculated as follow:

$$t = \frac{Xe - Xc}{\sqrt{\frac{(Se)^2}{n} + \frac{(Sc)^2}{n}}}$$

$$t = \frac{87,5 - 53,04}{\sqrt{\frac{(15,25)^2}{12} + \frac{(9,70)^2}{12}}}$$

$$t = \frac{34,46}{\sqrt{\frac{232,5625}{12} + \frac{94,09}{12}}}$$

$$t = \frac{34,46}{\sqrt{19,3802083 + 7,87083333}}$$

$$t = \frac{34,46}{\sqrt{27,2510416}}$$

$$t = \frac{34,46}{5,22}$$

$$t = 6,60$$

Based on the data, the result of t-score from pre test and post test was 6,60 and t- table for degree of freedom (df) from the twelve students were 1,711 in the significance of 0, 05. It indicated that t-score > t- table. Thus, it also indicated that the hypothesis is accepted.

$$T \text{-Score} = 6,60$$

$$T \text{ Table} = 1,711$$

T-score is greater (>) than t-table, thus Ho is rejected.

The Result of Questionnaires

The result statements can be seen clearly in the following table:

Table 1.4 The Result of Questionnaire

QN	Result
1.	All of the students chose Agree, the percentage was 100%. Nobody chose Strongly Agree, Undecided, Disagree and Strongly Disagree.
2.	There were nine students chose Strongly Agree, 3 students chose Agree, and nobody chose Undecided, Disagree and Strongly Disagree. It means that 75% of students agreed that Portfolio Technique can improve their ability.
3.	There were 41, 6 % of students agreed that portfolio technique encouraged and improved their motivation, while 58,3 % of students chose Strongly Agree. It means that this technique encourages and improves their motivation.
4.	Nine of the students chose Strongly Agree. It means that 75 % of the total sample. Three of the students agreed or 25 % that they were happy and active in teaching learning process. No one chose Undecided, Disagree, and Strongly Disagree.
5.	All students were strongly agree, and no one chose Undecided Disagree, Strongly Agree, and Strongly Disagree. The result showed that 100% of the students are able to express and exchange their opinion under portfolio.
6.	Seven students chose strongly agree and four of them were agree upon the statement. No one chose undecided and strongly disagree, but there was only one students chose disagree. It means that they agreed that portfolio technique can express their new idea with others.
7.	83,3% of the students strongly agreed and 16,6 % chose agree. It means that the portfolio improves their involvement in teaching learning process
8.	There were seven respondents chose Strongly Agree, and 4 students chose Agree, one student chose disagree. The result showed that 58,3 % of the students agreed that they can rewrite the new writing by their own language.
9.	66, 6 % of the students chose Strongly Agree that they understood the materials easily by using portfolio, while 33, 3 % of the students chose Agree. No one chose undecided, disagree, or strongly disagree
10.	all students chose Strongly Agree. Thus, it strongly showed that they agreed that portfolio made them more active in improving their writing. For more information about the result of questionnaire, see the appendix 8

CONCLUSION

Writing in a foreign language context requires students to have a lot of feedback from the lectures. Authentic assessment is represented in the application of portfolio. The students learn how to produce the language correctly, both in oral or written form. After doing the research at University of Abulyatama, the Portfolio

Technique can improve students' writing mastery at the fourth semester of English Department. In addition, students' participation also improved by giving them the opportunity to correct their writing. Students are more active in teaching learning process in exchanging ideas among friends.

REFERENCES

- Belanoff, P., & Dickson, M. (Eds). (1991). *Portfolios: Process and Product*. Portsmouth, NH: Boyton/Cook Heinermann.
- Burke, K.R., Fogarty, R. & Belgrad, S. (1994). *The Mindful School: The Portfolio Connection*. Arlington Heights, Illinois: Skylight Training and Publishing.
- Butcher. (2006). Narrative as a Teaching Strategy. *The Journal of Correction Education*. New York, September 2006
- Crooks, T. (2001) *the Validity of Formative Assessment*. Paper presented to the British Educational Research Association Annual Conference, University of Leeds, September 2001.
- Danielson, C. & Abrutyn, L. (1997). *An Introduction to Using Portfolios in the Classroom*. Virginia: Association for Supervision and Curriculum Development.
- Fontana, D., & Fernande, M. (1994). *Improvements in Mathematics Performance as a Consequence of Self-Assessment in Portuguese Primary School Pupils*. British journal of educational psychology, 64 (3), 407-417.
- Frederiksen, J.R., & White, B.J. (1997) *Reflective Assessment of Students' Research Within an Inquiry-Based Middle School Science Curriculum*. Paper presented at the annual meeting of the American Educational Research Association, Chicago, IL.
- Scheld. (2004). Letter Writing And And Learning Anthropology. *The Journal Of Effective Teaching* .
- Galín, E. J., & Latchow, J. (1998). *The Dialogic Classroom: Teacher Integrating Computer Technology, Pedagogy, and Research*. In K. B. Yancey (Ed), *Portfolio in Writing Classroom: An Introduction*. Urbana, IL: NCTE.
- Gallagher, P. (2001). *An Evaluation of A Standard-Based Portfolio*. Nurse Education Today, 21, 409-416.
- Genesee, E., & Upshur, J. (1996). *Classroom-based Evaluation in Second Language Education*. New York: Cambridge University Press.
- Heriansyah, H. 2012. *Vivian's English Class*. Darussalam. Jurnal Cakrawala Bahasa Volume 1, No. 2 (2010).
- Scheld. (2004). Letter Writing and and Learning Anthropology. *The Journal of Effective Teaching* .
- McCurdy, B.L., & Sharpiro, E.S. (1992). *A Comparison of Teacher Monitoring, Peer Monitoring, and Self-Monitoring With Curriculum-Based Measurement in Reading Among Students With Learning Disabilities*. Journal of Special Education, 26 (2), 162-180.

- McNamara, T. (2000). Language testing. In H. G. Widdowson (Series Ed.), *Oxford Introduction to Language Study*. Oxford: Oxford University Press.
- Moya, S., & O'Malley, J. M. (1994, Spring). A Portfolio Assessment Model for ESL. *The Journal of Educational Issues of Language Minority Students*, 13, 13-36.
- Raimes, A. (1983). *Technique in Teaching Writing*. Oxford: Oxford University Press.
- Scheld. (2004). Letter Writing and and Learning Anthropology. *The Journal of Effective Teaching*. California State University, Northridge, California.
- Suwandita, F. a. (2013). Descriptive Writing. *The Effectiveness of Fresh Technique to Teach Descriptive Paragraph* . Muhammadiyah University of Purwokerto.
- Scheld. (2004). Letter Writing And And Learning Anthropology. *The Journal Of Effective Teaching* .
- Yancey, K. B. (1998). *Reflection in Writing Classroom*. In K. B. Yancey (Ed), Portfolio in the Writing Classroom: An Introduction. Urbana, IL: NCTE.
- Yendra. (2013, November Saturday). *Yendra Partial*. Retrieved May Wednesday, 2016, from Yendra Partial: <http://yendrapatrial.blogspot.co.id/2013/11/contoh-rubrik-penilaian-menulis-teks.html>
- Zubizarreta, J. (2004). *The Learning Portfolio: Reflective Practice for Improving Student Learning*. Bolton: Anker.

DEVELOPING TEACHING MEDIA OF KANGAROO SMART FRIEZE TO ENRICH ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS' VOCABULARY

Sakilah Bewafa, Ana Utami Fatoni, Yuliana Fatima Dayana, Puthut Joko Buntolo

Universitas Negeri Jakarta
email : shaqiemaguire@gmail.com

Abstract

The implementation of the newest curriculum (Curriculum 2013) leads some elementary schools to finally exclude English from the schools subjects. However, some elementary schools that keep teaching English as a subject still cannot provide appropriate English teaching media, especially to teach vocabulary. In this study, the researchers aimed to know the problems faced by the English teacher and the fourth grade students of SD N 2 Sekaran in the vocabulary teaching and learning, and also to know how to develop teaching media of Kangaroo Smart Frieze. The Research and Development (R & D) approach was adopted by conducting the preliminary survey, designing and developing the prototype of the product, conducting limited testing and product validation, having a revision process and describing the research result. The subjects of the study were the fourth grade students of SDN 2 Sekaran in the academic year of 2013/2014. The instruments used were questionnaires, interview guideline and test. According to the interview to the English teacher and students, it can be concluded that the vocabulary teaching media of Kangaroo Smart frieze needs to be developed with the focus on the quality of the media and also the variety of games played. The development of Kangaroo Smart Frieze was started by observing and interviewing the English teacher and students. After doing that, the process was continued by planning the data collecting instrument of vocabulary teaching media. The main consideration was based on the English curriculum (syllabus) of the fourth grade students of elementary school and also some related theories. Moreover, the data collecting instrument was arranged into two main parts which included the need analysis of the students and English teacher. The further step was designing the prototype. The development process was then followed by other steps; product validation, try-out (limited testing) and revision of Kangaroo Smart Frieze. The results of the students' test by using Kangaroo Smart Frieze as the vocabulary teaching media, and also the assessment from the experts were very good. Therefore, it could be concluded that Kangaroo Smart Frieze has a good prospect to be used in the vocabulary teaching and learning process. As suggestion, the teachers should always try to choose appropriate vocabulary teaching media, and the future researchers should conduct better research and development to develop better vocabulary teaching media for elementary school students.

Keywords: Kangaroo Smart Frieze, Vocabulary, Teaching Media Development

INTRODUCTION

The implementation of the newest curriculum (Curriculum 2013) has given a new rule towards the English teaching and learning. English in elementary school will not be taught as a subject anymore. This decision came from a consideration that

young children should know their mother tongue better than other languages. Therefore, English teaching and learning will only become an extracurricular or an additional subject. Unfortunately, there is a serious consequence behind this decision. The development of English teaching and

learning in elementary school will not get much attention anymore because the government does not even include English as a subject in the new curriculum.

Although the children who have an early start make slower progress in learning grammar, reading and writing, they are still able to develop and maintain advantages in some areas of language skill such as listening, speaking, and vocabulary (Cameron, 2001:17). Therefore, there are still lots of advantages of teaching English early. The focus now is only how to teach English to elementary school students through fun and meaningful ways.

New language is usually introduced, understood, practiced, and automatized orally and aurally. Therefore, the solution toward foreign language learning is that focus on words and interaction (Cameron, 2001:18). This means that English can be taught to elementary school students by focusing on vocabulary and discourse. As what stated by McCarthy (1990);

It is the experience of most language teachers that the single, biggest component of any language course is vocabulary. No matter how well the student learns grammar, no matter how successfully the sounds of L2 are mastered, without words to express a wide range of meanings, communication in an L2 just cannot happen in any meaningful way.

This statement shows us how important learning vocabulary is, especially for the early stage of learning a new language. Vocabulary development is an important aspect of language development and a variety of studies have proven that appropriate vocabulary instruction benefits language students, especially school-age learners (Linse, 2006:122).

There are some tips to teach vocabulary as what have been suggested by Marry Slattery and Jane Willis (2001) as follows:

- a. Make class displays of pictures and other memory aids to support new vocabulary.
- b. Prepare to teach new words and phrases in a meaningful way by linking with a topic that the students are familiar with.
- c. Show the students how to play vocabulary games and give instruction in English while doing the games.
- d. Use lots of different games but use the same vocabulary to help the students become familiar with it.
- e. New words and phrases need to be used a lot after introducing them so that the students learn to use them actively.

According to those vocabulary teaching tips, a language classroom basically needs teaching media that support the English teaching and learning. For

example, fourth grade students of elementary school actually need teaching media to enrich their vocabulary because they are in the early stage of English learning which most of the materials are focus on various basic vocabulary related to school, jobs, body parts, colors, animal, etc. However, there are still many elementary schools that cannot provide any vocabulary teaching media. One of them is SD N 2 Sekaran.

The observation result shows that the fourth grade classroom in SD N 2 Sekaran does not have any vocabulary teaching media which is actually very important to enrich their vocabulary and support the English teaching and learning. The only vocabulary teaching media provided by the school are flashcards in which the number is very limited.

Hence, the researchers are interested in developing teaching media to enrich Elementary School students' vocabulary called *Kangaroo Smart Frieze* which contains lots of picture cards with various topics and fun games possibilities. This will enable the students to learn new vocabulary repeatedly without feeling bored quickly. Besides that, this teaching media will be designed to be played in pairs to make the vocabulary learning more effective. Moreover, by providing vocabulary teaching media inside the classroom, the students will have more

chance to learn the vocabulary actively at their leisure time.

DISCUSSION

The Characteristics of the Young Language Learner

Compared to the adult language learners, the young language learners have lots of unique characteristics. Besides what have been mentioned above, the young language learners also have some other general characteristics as stated by Scott and Ytreberg (1990: 2-3) as follows:

Some characteristics of young learners are they know that the world is governed by rules; they use language skills before they aware of them, they are very logical, have short attention and concentration span, love to play and learn best when they are enjoying themselves, very enthusiastic and positive learning....they ask questions all the time, rely on spoken word as well as physical word to convey and understand meaning, they are able to work with others and learn from others...

Those characteristics are then strengthened by Slattery and Willis (2001:4) in their notion of what the children like as learners and how the teacher should teach them. Slattery and Willis (2001: 4) give description about what children are like as learners:

They are developing quickly as individuals, learn in variety of ways, for example by watching, by listening, by imitating, by doing

things, are not able to understand the grammatical rules and explanations about the language, try to make sense of situations by making use of non-verbal clues, talk in their mother tongue about what they understand and do – this helps them learn, can generally imitate the sounds they hear quite accurately and copy the way adults speak, are naturally curious, love to play and use their imagination, are comfortable with routines and enjoy repetition, have quite a short attention span and so need variety.

Teaching Vocabulary to Young Learner

In line with the characteristics of young language learner and also the definition of vocabulary, Hatch and Brown (1995: 372), as stated by Cameron (2001: 84), describe five “essential steps” in vocabulary learning based on research into learners’ strategies:

- (1) having source for encountering new words;
- (2) getting a clear image, whether visual or auditory or both, for the forms of the new words;
- (3) learning the meaning of the words;
- (4) making a strong memory connection between the forms and meanings of the words; and
- (5) using the words.

Therefore, in teaching vocabulary to young learner, teachers need a visual media to provide new vocabulary that can be used regularly to build a strong memory. This theory is also strengthened by Suyanto (2007:

102) by stating that in teaching English to young learner, teachers should use some media, especially visual media such as pictures, flash cards, puppets, miniature, or anything else that can be brought to the classroom. Teachers should be creative and able to create, imitate, adapt, select, or use appropriate teaching media based on the need of teachers and students.

Pairwork

Scott and Ytreberg (1990: 15) state that pair work is a very useful and efficient way of working in language teaching because it is simple to organize and easy to explain. In addition, they suggest that group work should not be attempted before the children are used to working in twos first.

Furthermore, Jeremy Harmer (1991: 116-117) states that in pairwork, students can practice language together. However, the teachers should pay attention to the advantages and disadvantages of pairwork so that they can anticipate any possible difficulties.

Kangaroo Smart Frieze

Kangaroo Smart Frieze is a teaching media developed from the compilation ideas of some common teaching media such as alphabet frieze, word wall, and picture card. The name *Kangaroo Smart Frieze* is chosen as an identity that this media is not only a usual

frieze, but a modified frieze that consists of lots of picture cards with their spelling arranged into some kangaroo's pouches. In addition, there will be a guidance book on how to use the *Kangaroo Smart Frieze* as it is designed to be used in pairs with various games or activities.

Later on, *Kangaroo Smart Frieze* can be used as media for vocabulary teaching and learning. The children can use *Kangaroo Smart Frieze* during the English class and in any leisure time, because it is also designed to be an English routine which can enrich children's vocabulary day by day. This English routine is very important to make sure that the children will memorize the vocabulary in a long term retention.

METHOD

This study used R&D (Research and Development) as the research design since the objective of the study was to develop vocabulary teaching media. The product that was developed in this study was

material object. The designed material was hardware. The material was designed to meet the educational need. The objective of the material was based on the standard competence and basic competence in the curriculum.

Subject of the Study

The subject of the study was the students of fourth grade students of SD N 2 Sekaran in the academic year of 2013/2014.

Instrument of the Study

This study used two kinds of instrument which were questionnaire and interview.

Stage of Media Development

In this study, the researchers used the model of development research from Borg & Gall (2003: 775), which has been simplified into a simpler model of development, and become the foundation for this research. Basically, the model can be seen from the diagram below.



Picture 1 : The Model Of Development Research from Borg & Gall

Data Analysis Techniques

The data which had been collected gave us a series of scores. To make them valuable, they must be computed and analyzed by means of certain techniques in accordance with the method used. The data to be analyzed in this study were taken from the questionnaire (students, teacher and expert lecturers), interview (teacher) and test or try-out (students).

The method of data analysis used in this research was the qualitative descriptive method. This was a procedure to solve the research problem by describing the condition of the object factually at the present time. The data have to fulfill the requirements of students' need in using vocabulary teaching media and the evaluation concerning with the draft of *Kangaroo Smart Frieze* for the fourth graders.

The paired-samples t test was used to determine whether the media was quiet significant or not to be used as the vocabulary teaching media for elementary school students.

RESEARCH FINDING

The Problems Faced by the English Teacher and the Fourth Grade Students of SD N 2 Sekaran in the Vocabulary Teaching and Learning

According to the interview to the English teacher of SD N 2 Sekaran, it can be concluded that the vocabulary teaching media needs to be developed with the focus on the quality of the media and also the variety of games played. The current vocabulary teaching media used by the fourth grade students of SD N 2 Sekaran are somehow fragile and quite boring. The current vocabulary teaching media in the form of word cards are so fragile because

of some reasons: (1) the word cards are made manually using carton and boardmarker, so that they are less interesting, too fragile and have a high risk of typo. (2) the word cards are too small and are in random topics. (3) the word cards are often misused by some students. Once they get bored in guessing the meaning of the words, they use the word cards to play improperly. This condition led the students to get bored quickly. Moreover, most of them lost their spirit in learning new vocabulary in the middle of English teaching and learning process.

Seeing this fact, the English teacher had an expectation that her students would have vocabulary teaching media which has good quality, easy to use, and fun to be played inside the classroom. Therefore, it needs such a new form of vocabulary teaching media which can meet the expectation of both the English teacher and also the students.

The interview was also done towards the fourth grade students of SD N 2 Sekaran to support this research. The result was that it needs such a development in using the vocabulary teaching media. The students were actually interested in every meeting of the English teaching and learning, especially at the moment of having lots of chances to enrich their vocabulary. However, they were usually obstructed by the condition in which they

had to learn lots of vocabulary in random topics and also played the word cards in group. Some of the group members usually played the word cards properly, but some others got bored easily then separated themselves and played the word cards improperly.

Due to this condition, the goal of the vocabulary teaching and learning in which to enrich the students' vocabulary could not be achieved successfully. Hence, the research and development of new vocabulary teaching media is needed and appropriate to be used inside the classroom during the English teaching and learning process. The product which was proposed in this study was *Kangaroo Smart Frieze*; a compilation of some popular vocabulary teaching media used to teach English to the young language learners.

After finding some problems faced by the English teacher and the fourth grade students of SD N 2 Sekaran in the vocabulary teaching and learning process, the research was continued by having a need analysis of the product towards the subjects of the study.

The Steps in Developing Kangaroo Smart Frieze as Vocabulary Teaching Media for the Fourth Grade Students

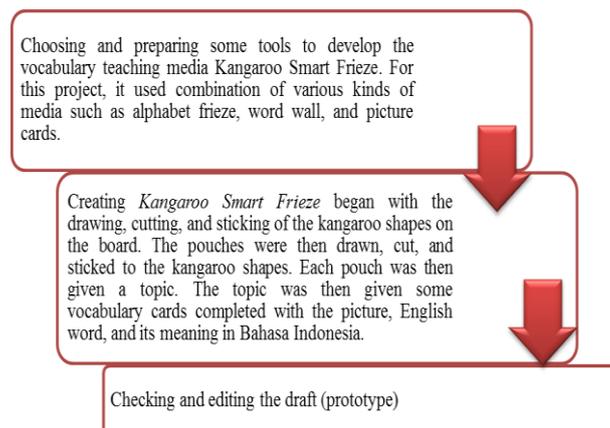
The development of *Kangaroo Smart Frieze* was started by observing and interviewing the English teacher of SD N 2

Sekaran, Mrs. Ani, about the purpose of teaching and learning process recently. After doing that, the process was continued by planning the data collecting instrument of vocabulary teaching media. The main consideration was based on the English curriculum (syllabus) of the fourth grade students of elementary school and also some related theories such as the theory of young learners, theory of vocabulary, and theory of development of teaching media.

Moreover, the data collecting instrument was arranged into two main parts which included the need analysis of the students and English teacher of SD N 2 Sekaran. The need analysis contained some points to be considered by the subjects of the study. Those points were as follows:

- a) The front performance of *Kangaroo Smart Frieze* including the colour composition, picture arrangement, title attractiveness, pictures choice, and the size of the board and the cards.
- b) The content of *Kangaroo Smart Frieze* including the content suitability, vocabulary choice, font type, and title choice.
- c) The games of *Kangaroo Smart Frieze* including the choice of games and choice of expressions.

The further step was designing the prototype of *Kangaroo Smart Frieze* as a vocabulary teaching media to enrich elementary school students' vocabulary. It could be seen clearly through the diagram below:



The vocabulary was taken from many sources, for example dictionaries and internet. Then, the vocabulary was translated into Bahasa Indonesia. There were five topics in the *Kangaroo Smart Frieze*. Those were the topics of animals, body parts, jobs, school, and colours.

The development process was then followed by other steps; product validation, try-out (limited testing) and revision of

The development process was then followed by other steps; product validation, try-out (limited testing) and revision of

Kangaroo Smart Frieze. This was to get the review from the English teacher of SD N 2 Sekaran and expert lecturers as the subjects of product validation of this media and also to know whether this media was appropriate or not for the students. They were asked to give the review by fulfilling the assessment form about the prototype of *Kangaroo Smart Frieze*. After doing so, the



The kangaroos arranged on the board design represented the concept of *Kangaroo Smart Frieze* that was the kangaroo pouches containing various cards to be played in pairs. Meanwhile, the cards picture showed the cards which were design based on the need analysis done towards the English teacher and the fourth grade students of SD N 2 Sekaran.

Basically the teaching material of *Kangaroo Smart Frieze* had a vision that was intended for elementary school teachers and students. That vision was to help teachers and provide a vocabulary teaching media used for the English

Jurnal Visipena Volume 9, Nomor 1, Juni 2018

review was determined as the consideration to revise the media, so that it could be used by the elementary school students, if it is already valid, as soon as possible during the English teaching and learning process. To make the explanation clearer, the following pictures were the examples of the designs of the board and cards of *Kangaroo Smart Frieze*.



teaching and learning process, especially for the fourth grade students in order to enrich their vocabulary.

The games and technique used in the implementation of the vocabulary teaching media *Kangaroo Smart Frieze* provided chances for the students to enrich their vocabulary through fun and effective ways. Around twenty students in the class could play the games in this media in pairs simultaneously since the cards provided were more than enough that was 60 cards. This then enabled the students to enrich their vocabulary in the English teaching and learning more quickly and more

effectively. This vocabulary teaching media was designed to be synergistic and complementary, so that the results achieved by learning subjects were also much better than the use of other vocabulary teaching media such as alphabet frieze, word cards, and picture cards.

The Analysis of the Use of Kangaroo Smart Frieze as Vocabulary Teaching

Media to Enrich Elementary School Students' Vocabulary

To get the significant responses from the fourth grade students of elementary school towards the use of *Kangaroo Smart Frieze* in vocabulary teaching and learning, the researchers held a limited testing in the form of try-out. The data obtained from the pre-test and post-test are valid to be analyzed by using *paired-samples t test*.

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 PRETEST - POSTTEST	-12,2857	11,7894	3,1508	-19,0927	-5,4787	-3,899	13	,012

From the data above, it showed that the degree of freedom (df) = 13 with the 95% confidence interval of the difference based on the T-table results in t=1.771 which is smaller than t=3.899. Therefore, it could be concluded that the media had significant effect towards the learning process of the students and could be used as the vocabulary teaching media.

The researchers asked three expert lecturers and one school teacher to be the evaluators of *Kangaroo Smart Frieze*. The score range was one up to four (1 = less/L, 2 = enough/E, 3 = good/G, 4 = very good/VG). Meanwhile, the average score range was one up to twelve (1-5 = less/L, 6-12 = enough/E, 9-10 = good/G, 11-12 = very good/VG). The points were as follows.

8 = enough/E, 9-10 = good/G, 11-12 = very good/VG). The points were as follows.

The assessment of front-performance showed that the product of *Kangaroo Smart Frieze* had a very good quality in the points of color composition, picture arrangement, title attractiveness, pictures choice, and the size of the board and the cards. The average score for this part of assessment was 10.8 (very good).

The assessment of content showed that the product of *Kangaroo Smart Frieze* had a good quality in the points of the content suitability, vocabulary choice, font type, and title choice. The average score for this part of assessment was 11.25 (very

good). The assessment of games showed that the product of *Kangaroo Smart Frieze* had a good quality in the points of the choice of games and choice of expressions. The average score for this part of assessment was 10.5 (good).

Regarding the validation and assessment from the teacher and expert lecturers and also the limited testing done by the students, the product of *Kangaroo Smart Frieze* is valid to be used as the teaching media for the fourth grade students of elementary school, especially in terms of vocabulary as the main concern in this research and development.

CONCLUSION

Based on the analysis, the researchers makes some conclusions. Firstly, there were some problems faced by the teacher and the fourth grade students of SD N 2 Sekaran in the vocabulary teaching and learning process. The current vocabulary teaching media used by the fourth grade students of SD N 2 Sekaran are somehow fragile and quite boring. Hence, the research and development of new vocabulary teaching media is needed and appropriate to be used inside the classroom during the English teaching and learning process. Secondly, there were some important steps to develop *Kangaroo Smart Frieze* as a vocabulary teaching media. It started from analysing the

purpose of English learning process until doing the product validation and revision, so that the product could be valid and credible to be used in the vocabulary teaching and learning for elementary school students.

Thirdly, to get the significant responses from the fourth grade students towards the use of *Kangaroo Smart Frieze* in the vocabulary teaching and learning, the researcher held a limited testing in the form of try-out. Besides, the assessment was given by the teacher and expert lecturers. Therefore, it can be concluded that *Kangaroo Smart Frieze* has a good prospect to be used in the vocabulary teaching and learning for elementary school students.

From the result of the research, the researchers would like to offer some suggestions to be considered by the English teacher and future researchers. Firstly, the English teachers should be able to choose appropriate vocabulary teaching media to be used in the English teaching and learning process. Secondly, the future researchers should conduct the better research and development of vocabulary teaching media to enrich elementary school students' vocabulary, especially for the higher level (fifth and sixth graders) by improving the games and expressions used in the vocabulary teaching and learning process.

REFERENCES

- Borg, Walter R. and Gall, M.D. 1983. *Educational research: An Introduction*. New York & London: Longman.
- Cameron, Lynne. 2001. *Teaching Languages to Young Learners*. United Kingdom: Cambridge University Press.
- Harmer, Jeremy. 1991. *The practice of English Language Teaching*. Harlow: Longman Limited.
- Linse, T. Caroline. 2006. *Practical English Language Teaching: Young Learners*. Singapore: McGraw-Hill Companies, Inc.
- McCarthy, Michael. 1990. *Vocabulary*. China: Oxford University Press.
- Schmitt, Norbert and McCarthy, Michael. 1997. *Vocabulary: Description, Acquisition and Pedagogy*. United Kingdom: Cambridge University Press.
- Scott, A. Wendy and Ytreberg, H. Lisbeth. 1990. *Teaching English to Children*. Harlow: Longman Group UK Limited.
- Slattery, Mary and Willis, Jane. 2001. *English for Primary Teachers*. China: Oxford University Press.
- Sugiyono. 2001. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Tuena

VISIPENA