



Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara

Volume 1, No. 1, Juli 2015

ISSN: 2460-6324

Penerapan Model Talking Stick Untuk Meningkatkan Pembelajaran IPS Siswa Kelas V
SDN Pandanwangi 4 Kecamatan Blimbing Kota Malang
Dhian Dwi Nur Wenda

Pengembangan Bahan Ajar Mendengarkan Cerita Anak Untuk Sekolah Dasar Kelas Tinggi
Encil Puspitonigrum

Penerapan Metode Problem Solving Dengan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan
Hasil Belajar IPS Kelas IV Sekolah Dasar
Erwin Putera Permana

Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Menggunakan Media Gambar
Bidang Studi Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar
Farida Catur Wahyu Anggriyani

Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Pembelajaran IPA
Siswa Kelas V SDN Pringapus 2 Kecamatan Dongko Kabupaten Trenggalek
Linda Rachmawati

Pembelajaran Konsep Dasar IPA II Model STAD dengan Eksperimen dan Non Eksperimen
Dilengkapi LKM Ditinjau dari Sikap Ilmiah Mahasiswa
Moh. Budi Susilo Eksan

Peran Pembelajaran IPS dan Pembangunan Karakter Bangsa
Muhamad Basori

Pembelajaran Tematik dalam Tantangan Perubahan Kurikulum Sekolah Dasar
Sa'dun Akbar

Pelaksanaan Pembelajaran Among Untuk Pendidikan Budi Pekerti Luhur Di Sekolah Dasar
Yoyok Sumargono

Diterbitkan oleh :

Program Studi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Nusantara PGRI Kediri

Jalan KH. Achmad Dahlan No. 76 Kediri

Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara (JPDN)

Wahana publikasi karya tulis ilmiah di bidang pendidikan sekolah dasar

SUSUNAN DEWAN REDAKSI

- Ketua Penyunting : Erwin Putera Permana, M.Pd.
- Penyunting Pelaksana : Kukuh Andri Aka, M.Pd.
Abdul Aziz Hunaifi, S.S., M.A.
Alfi Laila, S.Pdi., M.Pd.
Novi Nitya Santi, S.Pd., M.Psi.
Karimatus Saidah, M.Pd.
Wahid Ibnu Zaman, M.Pd.
Rian Damariswara, M.Pd.
Ita Kurnia, M.Pd.
- Mitra Bestari : Prof. Dr. Sa'dun Akbar, M.Pd. (Universitas Negeri Malang)
Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.Pd. (Universitas Negeri Malang)
Dr. Sriyanto, M.Pd. (Universitas Muhammadiyah Purwokerto)
- Layout/Desain Grafis : Saifur Rochman, S.Kom.
- Tata Usaha : Supatmiasih, S.Pd.
- Alamat : Jl. K.H. Achmad Dahlan No.76 Mojoroto - Kota Kediri
Kampus 1 Universitas Nusantara PGRI, Kediri 64112
Telp. (0354) 771576, Fax. 771503 Kediri
Website: ojs.unpkediri.ac.id.
E-mail: jurnal_jpdn@unpkediri.ac.id

Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara (JPDN) ini memuat hasil-hasil penelitian dan kajian ilmiah dari dosen, guru, praktisi, pemerhati pendidikan sekolah dasar dari berbagai perguruan tinggi maupun lembaga pendidikan di Indonesia. Sebagaimana dimaksudkan sebagai wahana publikasi karya tulis ilmiah di bidang pendidikan sekolah dasar

Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara (JPDN)

Wahana publikasi karya tulis ilmiah di bidang pendidikan sekolah dasar

ISSN: 2460 - 6324 Volume 1 Nomor 1, Halaman 1 – 104, Juli 2015

DAFTAR ISI

No	Isi	Halaman
1.	Penerapan Model <i>Talking Stick</i> Untuk Meningkatkan Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Pandanwangi 4 Kecamatan Blimbing Kota Malang..... Dhian Dwi Nur Wenda	1-12
2.	Pengembangan Bahan Ajar Mendengarkan Cerita Anak Untuk Sekolah Dasar Kelas Tinggi..... Encil Puspitoningrum	13-24
3.	Penerapan Metode <i>Problem Solving</i> Dengan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IV Sekolah Dasar..... Erwin Putera Permana	25-36
4.	Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Menggunakan Media Gambar Bidang Studi Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar..... Farida Catur Wahyu Anggriyani	37-47
5.	Penerapan Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL) Untuk Meningkatkan Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SDN Pringapus 2 Kecamatan Dongko Kabupaten Trenggalek..... Linda Rachmawati	48-58
6.	Pembelajaran Konsep Dasar IPA II Model STAD dengan Eksperimen dan Non Eksperimen Dilengkapi LKM Ditinjau dari Sikap Ilmiah Mahasiswa..... Moh. Budi Susilo Eksan	59-69
7.	Peran Pembelajaran IPS dan Pembangunan Karakter Bangsa..... Muhamad Basori	70-81
8.	Pembelajaran Tematik dalam Tantangan Perubahan Kurikulum Sekolah Dasar..... Sa'dun Akbar	82-91
9.	Pelaksanaan Pembelajaran Among Untuk Pendidikan Budi Pekerti Luhur Di Sekolah Dasar..... Yoyok Sumargono	92-104

**PENERAPAN MODEL *TALKING STICK* UNTUK
MENINGKATKAN PEMBELAJARAN IPS SISWA KELAS V SDN
PANDANWANGI 4 KECAMATAN BLIMBING
KOTA MALANG**

Dhian Dwi Nur Wenda

dhian_ik8@yahoo.co.id

Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Ilmu Keguruan dan Pendidikan
Universitas Nusantara PGRI Kediri

Abstract: It was found that a problem about learning of Social science in the fifth grade of Pandanwangi 4 Elementary school in Malang city which was still conventional. It had an effect on the lowness of activity and the result of students' learning on social science lesson. This research was aimed to describe application of Talking stick model, and the result of students' learning after talking stick was applied. This research used class action research which was done by using two cycles and the subject of this research was the fifth grade of Pandanwangi 4 Elementary School Malang. The result of this research showed that the application of Talking stick model could increase social science learning which had standard competence 'respecting a service and the role of hero in preparing independence of Indonesia'. Pandanwangi 4 Elementary School which located in Blimbing sub district Malang city. Therefore, it was suggested that the teacher has to apply Talking stick model in social science learning.

Keywords: Talking stick, Social science of Elementary school.

Abstrak: Ditemukan masalah bahwa pembelajaran IPS di kelas V SD Pandanwangi 4 Kota Malang masih konvensional, hal ini berdampak pada rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mendeskripsikan penerapan model *Talking Stick*, aktivitas siswa ketika diterapkan model *Talking Stick*, dan hasil belajar siswa setelah diterapkan model *Talking Stick*. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dua siklus, dengan latar kelas V SDN Pandanwangi 4 Kota Malang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Talking Stick* dapat meningkatkan pembelajaran IPS, kompetensi dasar "menghargai jasa dan peranan tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia" SDN Pandanwangi 4 Kecamatan Blimbing Kota Malang. Untuk itu disarankan agar guru menerapkan model *Talking Stick* dalam pembelajaran IPS.

Kata kunci: *Talking Stick*, Pembelajaran IPS SD.

PENDAHULUAN

Dalam rangka mewujudkan pendidikan yang berkualitas berbagai upaya telah dilakukan pemerintah, salah satu di antaranya adalah dengan melakukan pembaharuan terhadap sistem pendidikan nasional. Pembaharuan tersebut tampak dalam visi, misi dan strategi pembangunan pendidikan nasional. "Visi pendidikan nasional adalah terwujudnya sistem pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua warga negara Indonesia berkembang menjadi manusia yang

berkualitas sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah” (Permendiknas nomor 41 tahun 2007). Dalam kaitannya mewujudkan visi dan misi pendidikan maka pelaksanaan pembelajaran setiap mata pelajaran harus fleksibel, bervariasi, dan memenuhi standar. Standar dari semua proses tersebut adalah kurikulum, dimana kurikulum yang diterapkan saat ini adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). “KTSP dikembangkan sesuai dengan satuan pendidikan, potensi sekolah/daerah, karakteristik sekolah/daerah setempat, sosial, budaya masyarakat setempat dan karakteristik siswa” (Mulyasa, 2010:8).

Salah satu mata pelajaran dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang di dalamnya memuat materi tentang aspek-aspek kehidupan manusia sehari-hari. Aspek tersebut mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Selain itu mata pelajaran IPS juga mengarahkan siswa menjadi warga negara Indonesia yang berkompeten, demokratis dan bertanggung jawab, serta menjadi warga negara yang cinta damai (Permendiknas nomor 22 tahun 2006). Untuk mewujudkan hal tersebut diperlukan penguasaan materi IPS dengan baik sejak dini, yaitu dari sekolah dasar (SD).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN Pandanwangi 4 Kecamatan Blimbing Kota Malang pada tanggal 7 Februari 2011. diketahui bahwa, pembelajaran yang dilakukan di SDN Pandanwangi 4 pada mata pelajaran IPS di kelas V masih berpusat pada guru. Hal ini dapat dilihat dari metode yang digunakan yaitu ceramah, pemberian tugas dan drill latihan-latihan soal, disamping itu guru juga hanya menggunakan LKS Belia yang dianggap sebagai sumber belajar dan tidak menggunakan media. Pembelajaran seperti ini berdampak pada rendahnya aktivitas belajar siswa. Rendahnya aktivitas belajar siswa berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang optimal, hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan harian siswa yang hanya mencapai nilai rata-rata 60, padahal Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan adalah 65.

Rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa tersebut diduga karena guru kurang tepat di dalam memilih cara dan penggunaan model pada pembelajaran IPS. Selama ini pembelajaran yang dilakukan guru kurang menarik minat siswa dan siswa cenderung dipaksa mengerjakan latihan-latihan untuk menuntaskan materi, yang berakibat siswa tidak bersemangat dan malas mengerjakan latihan-latihan soal yang diberikan oleh guru. Untuk mengatasi permasalahan tersebut guru pernah mencoba menggunakan berbagai model pembelajaran seperti: *Jigsaw*, *Team Game Tournament (TGT)* dan *Snow ball Throwing*, namun penerapan model tersebut malah membuat suasana kelas gaduh dan materi pelajaran tidak tuntas. Guru mengatakan ”model-model tersebut secara teori memang baik, namun tidak selalu cocok diterapkan di lapangan, di sini dibutuhkan model pembelajaran yang praktis, membuat anak-anak senang dan tentunya dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar anak.

Berangkat dari permasalahan tersebut maka peneliti bersama guru berupaya melakukan suatu perbaikan, salah satunya adalah dengan mencari model pembelajaran

yang tepat dan sesuai karakteristik masalah. Salah satu model yang diduga paling tepat untuk memecahkan masalah tersebut adalah model pembelajaran *Talking Stick*.

Penelitian yang dilakukan oleh Tatik Darlia di SDN Blitar mata pelajaran IPS dengan menggunakan model *Talking Stick* menunjukkan tingkat keberhasilan yang memuaskan. Pada siklus I nilai tes akhir siswa rata-rata 64,7 dengan prosentase ketuntasan 63.9 % dan pada siklus II nilai tes akhir siswa rata-rata 73.5 dengan prosentase ketuntasan 100 %. Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa model *talking stick* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Selain itu, unsur permainan dalam *talking stick* memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran dan mengajak siswa untuk belajar sambil bermain. Disamping itu unsur permainan adalah strategi yang tepat, dalam membelajarkan siswa usia sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dan atas izin kepala sekolah, maka perlu diadakan Penelitian Tindakan Kelas sebagai upaya memperbaiki pembelajaran IPS. Berkaitan dengan tujuan tersebut, maka peneliti akan mengadakan penelitian yang berjudul ”Penerapan Model *Talking Stick* Untuk Meningkatkan Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Pandanwangi 4 Kecamatan Blimbing Kota Malang”.

METODE

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK). Model PTK yang dilakukan dalam penelitian ini adalah PTK Kolaboratif (*Colaborative Classroom Action Research*, yaitu kerjasama antara peneliti dengan praktisi di lapangan (guru kelas V) sebagai kolaborator. Sehingga peneliti dan guru terlibat langsung mulai dari tahap perencanaan tindakan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Dalam penelitian tindakan kelas, yang menjadi salah satu karakteristik adalah penelitian dilakukan secara bersiklus. Setiap siklus terdiri atas: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil refleksi digunakan sebagai dasar untuk perbaikan proses dan hasil pembelajaran pada siklus berikutnya. Dalam penelitian ini penelitian dilakukan dalam dua siklus.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pandanwangi 4 Kecamatan Blimbing Kota Malang pada pembelajaran IPS kelas V tahun pelajaran 2010/2011 dengan jumlah siswa 22 anak. Dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai guru sedangkan guru kelas bertindak sebagai observer. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Pandanwangi 4 Kecamatan Blimbing Kota Malang dengan jumlah siswa 22 anak, terdiri dari 8 siswa perempuan dan 14 siswa laki-laki.

Jenis data yang hendak dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data tentang penerapan model *Talking Stick*, aktivitas belajar siswa dan data tentang hasil belajar siswa. Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa dan guru.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah: Teknik Observasi, Teknik catatan lapangan dan teknik dokumentasi. Analisis data yang dilakukan setiap tindakan pembelajaran berakhir. Analisis data digunakan adalah analisis data deskriptif kualitatif.

HASIL

Pada tahap perencanaan ini peneliti bersama guru kelas V merefleksikan hasil pra tindakan untuk dijadikan pertimbangan dalam menentukan jenis pemecahan. Jenis pemecahan yang dimaksud adalah menggunakan model *Talking Stick*. Langkah selanjutnya adalah peneliti bersama guru kelas V mempersiapkan skenario pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan model *Talking Stick* serta menyusun LKS yang berkaitan dengan materi yang akan dibelajarkan kepada siswa, mempersiapkan lembar evaluasi, mempersiapkan format observasi aktivitas siswa, lembar observasi penyusunan RPP dan lembar observasi pelaksanaan pembelajaran. Serta mempersiapkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Siklus I dilaksanakan 2 kali pertemuan pada Senin, 28 Maret 2011 dan Selasa, 29 Maret 2011.

Pada kegiatan awal guru melakukan apersepsi melalui tanya jawab tentang materi pada pertemuan sebelumnya, yaitu tentang pendudukan Jepang di Indonesia. Setelah melakukan apersepsi guru menginformasikan materi yang akan dipelajari dan tujuan pembelajaran, setelah itu guru menjelaskan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan oleh siswa.

Pada kegiatan ini siswa dibimbing guru membentuk kelompok yang beranggotakan 3-4 siswa, pembentukan kelompok ini dilakukan dengan cara dua siswa yang duduk paling depan cukup memutar bangku dan duduk menghadap dua teman yang berada dibelakangnya. Setelah pembentukan kelompok, guru dengan bantuan beberapa siswa membagikan LKS pada siswa, kemudian guru memberikan kesempatan kepada masing-masing siswa dalam kelompok untuk memahami petunjuk pengerjaan LKS dan dilanjutkan pengerjaan LKS oleh siswa dengan cara bekerjasama bersama anggota kelompoknya.

Selama siswa melakukan kerja kelompok guru memberikan pengarahan-pengarahan bagi kelompok. Dalam kerja kelompok terlihat sebagian besar siswa bekerja sendiri-sendiri dan tidak mau bekerjasama dengan anggota kelompoknya, sehingga guru berkali-kali mengingatkan bahwa LKS harus dikerjakan dengan bekerjasama dengan anggota kelompoknya.

Selanjutnya guru memberikan tongkat kepada siswa yang duduk dibangku paling depan, setelah itu guru memberikan aba-aba dengan hitungan satu, dua, tiga dan semua siswa menyanyikan lagu “Garuda Pancasila” sambil memindah tongkat dari satu siswa ke siswa lainnya. Ketika guru melakukan tepuk tangan siswa harus berhenti menyanyi serta berhenti memindah tongkat, siswa yang memegang tongkat harus menjawab pertanyaan dari guru yang pertanyaannya diambilkan dari LKS yang telah dikerjakan sebelumnya. Permainan ini dilakukan sampai sebagian besar siswa telah mendapat giliran untuk menjawab.

Pada kegiatan akhir siswa diberi kesempatan untuk bertanya apabila ada yang belum dipahami, kemudian guru melakukan tanya jawab dengan siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Selanjutnya guru membagikan soal-soal tes kemudian guru melakukan refleksi dengan melakukan tanya jawab mengenai kesan-

kesan siswa selama pembelajaran. Setelah selesai guru melakukan tindak lanjut berupa pemberian tugas untuk dikerjakan di rumah. Pembelajaran diakhiri dengan do'a dan salam penutup dari guru. Berikut ini merupakan daftar nilai siswa pada siklus I.

Tabel 1.1 Hasil Belajar Siswa Siklus I

NO	NAMA SISWA	SKOR	Keterangan
1	Alfian Aji Pratama	59.2	Belum Tuntas
2	David Dwi Sandika	48.1	Belum Tuntas
3	Handi Wijayanto	48.1	Belum Tuntas
4	Adelia Dhanisa	85.1	Tuntas
5	Ahmad Shobirin	81.4	Tuntas
6	Bagus Sugih W	66.6	Tuntas
7	Danang Febriandika	51.8	Belum Tuntas
8	Dwi Nur Cahyo	70.3	Tuntas
9	Eky Irwandhono	62	Belum Tuntas
10	Elisyah	81.4	Tuntas
11	Elvira Pramaishshela	70.3	Tuntas
12	Erika Seriya Wahyuni	81.4	Tuntas
13	Kartika Iswayani	74	Tuntas
14	Moch. Fajar Mufianto	59.2	Belum Tuntas
15	Nurul Amalia Yulaziza	66.6	Tuntas
16	Windi Astutik	77.7	Tuntas
17	Novantio Jaka A.H	74	Tuntas
18	Fahrizal Nur Kadianto	81.4	Tuntas
19	Novita Apriani	66.6	Tuntas
20	Ferik Hadi	51.8	Belum Tuntas
21	Reza Rinaldy	66.6	Tuntas
22	Saiful Anwar	74	Tuntas
Jumlah		1497,6	
Rata-rata		68.1	

Berdasarkan tabel 1.1 diperoleh data bahwa rata-rata hasil belajar siswa yaitu 68,1. Adapun jumlah siswa yang tuntas belajar sebanyak 15 siswa sedangkan siswa yang belum tuntas belajar sebanyak 7 siswa. Hasil pengamatan aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Talking Stick* pada siklus I ditunjukkan pada tabel 1.2 di bawah ini.

Tabel 1.2 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa, Siklus I

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Membaca/mempelajari kembali hasil pembahasan LKS	63,6
2	Menyanyikan lagu	59
3	Tertib saat memindah tongkat	59
4	Ketepatan jawaban	66,6
5	Mendengarkan/memperhatikan ketika teman menjawab	59
rata-rata aktivitas belajar siswa		61,4

Berdasarkan tabel 1.2 hasil observasi aktivitas belajar siswa, diperoleh rata-rata skor 61,4. Skor tiap aspek yang meliputi: membaca kembali hasil pembahasan LKS 63,6, menyanyikan lagu 59, tertib saat memindah tongkat 59, ketepatan jawaban 66,6 dan mendengarkan/memperhatikan teman menjawab 59.

Siklus II dilaksanakan 2 kali pertemuan pada Senin, 4 April 2011 dan Selasa, 5 April 2011. Pelaksanaan siklus II, tidak jauh berbeda dengan siklus I, hanya pada pelaksanaan siklus II ini merupakan hasil refleksi pada pelaksanaan siklus I. Pada kegiatan awal guru melakukan apersepsi melalui tanya jawab materi pada pertemuan sebelumnya, yaitu tentang peranan tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia. Setelah melakukan apersepsi guru menginformasikan materi yang akan dipelajari dan tujuan pembelajaran yang diharapkan tercapai, setelah itu guru menjelaskan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan oleh siswa, termasuk menginformasikan bahwa pada saat *Talking Stick* nanti sambil diputarkan lagu melalui *Hand Phone*.

Pada kegiatan ini siswa dengan bimbingan guru membentuk kelompok yang beranggotakan 3-4 siswa, seperti pada pertemuan-pertemuan sebelumnya. Setelah pembentukan kelompok, guru dengan bantuan beberapa siswa membagikan LKS kepada masing-masing siswa dalam kelompok, kemudian guru memberikan kesempatan kepada masing-masing siswa dalam kelompok untuk memahami petunjuk pengerjaan LKS dan menanyakan bila ada petunjuk yang tidak dimengerti, kemudian siswa diminta mengerjakan LKS dengan bekerjasama dengan anggota kelompoknya.

Selanjutnya guru memberikan tongkat kepada seorang siswa yang duduk dibangku paling depan, kemudian siswa memindah tongkat ke siswa lainnya pada saat guru mulai memutar lagu melalui *Hand Phone*, pada saat bersamaan siswa juga diminta ikut menyanyikan lagu yang sedang diputar. Ketika guru menghentikan lagu yang diputar melalui *Hand Phone*, siswa yang memegang tongkat harus menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Pada kegiatan akhir siswa diberi kesempatan menanyakan materi yang belum dipahami, kemudian guru melakukan tanya jawab dengan siswa untuk menyimpulkan materi dilanjutkan guru membagikan soal-soal tes. Setelah siswa selesai mengerjakan soal guru melakukan refleksi dengan melakukan tanya jawab mengenai kesan-kesan atau hambatan yang dialami siswa selama pembelajaran. Berikut ini merupakan daftar hasil belajar siswa pada siklus II.

Tabel 1.3 Hasil Belajar Siswa Siklus II

NO.	NAMA SISWA	SKOR	KETERANGAN
1	Alfian Aji Pratama	65	Tuntas
2	David Dwi Sandika	60	Belum Tuntas
3	Handi Wijayanto	75	Tuntas
4	Adelia Dhanisa	85	Tuntas
5	Ahmad Shobirin	90	Tuntas
6	Bagus Sugih W	70	Tuntas
7	Danang Febriandika	75	Tuntas

8	Dwi Nur Cahyo	70	Tuntas
9	Eky Irwandhono	75	Tuntas
10	Elisyah	95	Tuntas
11	Elvira Pramaishshela	85	Tuntas
12	Erika Seriya Wahyuni	95	Tuntas
13	Kartika Iswayani	80	Tuntas
14	Moch. Fajar Mufianto	85	Tuntas
15	Nurul Amalia Yulaziza	75	Tuntas
16	Windi Astutik	100	Tuntas
17	Novantio Jaka A.H	95	Tuntas
18	Fahrizal Nur Kadianto	85	Tuntas
19	Novita Apriani	80	Tuntas
20	Ferik Hadi	65	Tuntas
21	Reza Rinaldy	75	Tuntas
22	Saiful Anwar	85	Tuntas
	Jumlah	1765	
	Rata-rata	80,2	

Berdasarkan tabel 1.3 diperoleh data bahwa rata-rata hasil belajar siswa yaitu 80,2. Adapun jumlah siswa yang memperoleh hasil belajar sesuai dengan standar ketuntasan belajar adalah 21 siswa, sedangkan siswa yang belum mencapai standar ketuntasan belajar ada 1 siswa. Hasil pengamatan aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Talking Stick* pada siklus II ditunjukkan pada tabel 1.4. Pengamatan dilakukan dengan pedoman observasi aktivitas siswa.

Tabel 1.4 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa, Siklus II

No	Aspek yang dinilai	Rata-rata
1	Membaca/mempelajari kembali hasil pembahasan LKS	78,7
2	Menyanyikan lagu	83,3
3	Tertib saat memindah tongkat	78,7
4	Ketepatan jawaban	81,8
5	Mendengarkan/memperhatikan ketika teman menjawab	77,7
	rata-rata aktivitas belajar siswa	78,7

Berdasarkan tabel 1.4 hasil observasi aktivitas belajar siswa, diperoleh rata-rata 78,7. Skor tiap aspek meliputi: membaca/mempelajari kembali hasil pembahasan LKS 78,7, menyanyikan lagu 83,3, tertib saat memindah tongkat 78,7, ketepatan jawaban 81,8 dan mendengarkan/memperhatikan teman 78,7.

PEMBAHASAN

Penerapan Model *Talking Stick* pada pembelajaran IPS

Untuk mengetahui penerapan pembelajaran model *Talking Stick* dalam pembelajaran digunakan lembar APKG 1 dan APKG 2 yang telah disesuaikan dengan model. Hasil observasi dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 1.5 Hasil Penilaian APKG siklus I dan II

NO	Jenis APKG	SIKLUS I		SIKLUS II	
		Pert. 1	Pert. 2	Pert. 1	Pert. 2
1	APKG 1	87,5	93,7	96,8	96,8
2	APKG 2	90	90	90	95
Rata-rata		88,8	91,9	93,4	93,4
Rata-rata siklus		90,3		93,4	

Berdasarkan tabel 5.1 diketahui bahwa pada siklus I nilai rata-rata APKG 1 dan 2 sebesar 90,3, dengan rincian nilai rata-rata pada pertemuan 1 sebesar 88,8 dan pada pertemuan 2 sebesar 91,9. Sedangkan pada siklus II nilai rata-rata APKG 1 dan 2 sebesar 93,9, dengan rincian nilai rata-rata pada pertemuan 1 sebesar 93,4 dan pada pertemuan 2 sebesar 93,4.

Berdasarkan analisis tersebut di atas dapat diketahui bahwa pada siklus II penerapan model *Talking Stick* pada pembelajaran IPS mengalami peningkatan dari 90,3 pada siklus I menjadi 93,4 pada siklus II atau meningkat sebesar 2,2. Dengan demikian penerapan model *Talking Stick* pada pembelajaran IPS dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan dan mencapai perolehan nilai dengan Kriteria sangat baik.

Peningkatan tersebut dipengaruhi oleh perencanaan yang baik, karena dengan rencana yang baik diharapkan pembelajaran yang akan dilaksanakan juga berjalan dengan baik pula. Hal ini sesuai dengan pendapat Ibrahim dan Nana (2010:30) yang menyatakan bahwa salah satu hal yang memegang peranan penting bagi keberhasilan pembelajaran adalah proses pelaksanaan pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran yang baik sangat dipengaruhi oleh perencanaan yang baik pula.

Disamping itu pada siklus II alat bantu belajar siswa yaitu Lembar Kegiatan Siswa (LKS) disusun menggunakan kalimat yang sederhana, sesuai dengan buku sumber yang digunakan siswa dan dilengkapi dengan gambar-gambar.

Aktivitas Belajar siswa pada Pembelajaran IPS dengan model *Talking Stick*.

Adapun deskripsi aktivitas belajar siswa pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel 1.6 berikut.

Tabel 1.6 Peningkatan aktivitas belajar siswa

No	Aspek yang dinilai	SI P1	SI P2	SII P1	SII P2	RT SI	RT SII	Keterangan
1	Membaca/mempela jari kembali hasil pembahasan LKS	63.6	69.6	71.1	78.7	66.6	74.9	Meningkat
2	Menyanyikan lagu	59.0	68.1	68.1	83.3	63.6	75.7	Meningkat
3	Tertib saat memindah tongkat	59.0	72.7	75.7	78.7	65.9	77.2	Meningkat
4	Ketepatan jawaban	66.6	71.2	69.9	81.8	68.9	75.9	Meningkat
5	Mendengarkan/memperhatikan ketika	59	59	62.2	77.7	59	70.0	Meningkat

teman menjawab							
Rata-rata aktivitas belajar siswa	61.4	68.1	69.4	80	64.8	74.7	Meningkat

Berdasarkan tabel 5.2 di atas diketahui bahwa pada siklus I nilai rata-rata aktivitas belajar siswa sebesar 64,8, dengan kriteria: membaca/mempelajari kembali hasil pembasan LKS 66,6, menyanyikan lagu 63,6, tertib memindah tongkat 65,9, ketepatan jawaban 68,9 dan mendengarkan/memperhatikan teman menjawab 59. Sedangkan pada siklus II nilai rata-rata aktivitas belajar siswa 74,7, dengan kriteria: membaca/mempelajari kembali hasil pembasan LKS 74,9, menyanyikan lagu 75,7, tertib memindah tongkat 77,2, ketepatan jawaban 75,9 dan mendengarkan/memperhatikan teman menjawab 70. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata aktivitas belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan dari 64,8 menjadi 74,7 atau meningkat sebesar 9,9, dengan Kriteria pada siklus I baik dan pada siklus II sangat baik.

Peningkatan pada siklus II terjadi karena guru mengiringi dengan memutarakan lagu melalui *Hand Phone*. Dengan demikian diharapkan siswa akan lebih bersemangat dalam melakukan permainan *Talking Stick*. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan Soeprijono (2009:110) bahwa pada saat anak melakukan permainan *Talking Stick* hendaknya diiringi dengan musik atau lagu, ini dilakukan dengan tujuan agar siswa tidak terlalu tegang dan takut yang berlebihan pada saat melakukan permainan *Talking Stick*.

Musik yang ditata tepat waktu dan situasi dapat membantu menata suasana hati, mengubah keadaan mental dan dapat membantu belajar lebih baik. Musik dapat menghilangkan rasa penat, *boring* dan dapat membantu rileksasi pada pikiran sehingga dapat melakukan aktivitas dengan baik (Fathurrohman, 2009:111).

Hasil Belajar Siswa dengan Penerapan model *Talking Stick*.

Deskripsi perbandingan hasil belajar siswa pra tindakan dengan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model *Talking Stick* dapat dilihat pada tabel 5.4. Hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS mengalami peningkatan setelah diterapkan model *Talking Stick*. Berdasarkan tabel 1.7 dapat diketahui perbandingan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model *Talking Stick*. Pada pra tindakan siswa yang tuntas belajar sebanyak 9 siswa atau 40,9% dan yang belum tuntas belajar sebanyak 13 siswa atau 59,1%. Sedangkan setelah diterapkan model *Talking Stick* siswa yang tuntas belajar sebanyak 86,3% dan yang belum tuntas belajar sebanyak 3 siswa atau 13,6%.

Tabel 1.7 Perbandingan Nilai Evaluasi Pra Tindakan dan Siklus I dan II

No.	Nilai Pra Tindakan	Ketuntasan Pra Tindakan	Nilai rata-rata Siklus I dan II	Ketuntasan Siklus I dan II	Keterangan
1	50	Belum Tuntas	57.1	Belum Tuntas	Meningkat
2	45	Belum Tuntas	54.8	Belum Tuntas	Meningkat

3	55	Belum Tuntas	65.4	Tuntas	Meningkat
4	70	Tuntas	83.5	Tuntas	Meningkat
5	65	Tuntas	80	Tuntas	Meningkat
6	60	Belum Tuntas	69.1	Tuntas	Meningkat
7	55	Belum Tuntas	65.5	Tuntas	Meningkat
8	65	Tuntas	75.1	Tuntas	Meningkat
9	55	Belum Tuntas	66.3	Tuntas	Meningkat
10	65	Tuntas	84.5	Tuntas	Meningkat
11	60	Belum Tuntas	75.6	Tuntas	Meningkat
12	65	Tuntas	87.9	Tuntas	Meningkat
13	65	Tuntas	81.4	Tuntas	Meningkat
14	70	Tuntas	71.9	Tuntas	Meningkat
15	55	Belum Tuntas	69.1	Tuntas	Meningkat
16	70	Tuntas	88.3	Tuntas	Meningkat
17	60	Belum Tuntas	85.2	Tuntas	Meningkat
18	75	Tuntas	88.1	Tuntas	Meningkat
19	55	Belum Tuntas	77.7	Tuntas	Meningkat
20	50	Belum Tuntas	55.2	Belum Tuntas	Meningkat
21	60	Belum Tuntas	65.5	Tuntas	Meningkat
22	60	Belum Tuntas	79.8	Tuntas	Meningkat
Rt	60		73,9		

Hasil observasi pada pra tindakan, saat pembelajaran guru menggunakan metode ceramah, pemberian tugas dan drill latihan-latihan soal. Hal tersebut menunjukkan bahwa mengajar dengan menggunakan metode-metode tersebut membuat hasil belajar siswa rendah.

Setelah diterapkan model *Talking Stick* hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan, hal ini disebabkan karena model *Talking Stick* adalah model pembelajaran kooperatif yang dirancang dalam bentuk permainan dengan menggunakan bantuan tongkat, yang bertujuan mendorong siswa untuk berani mengungkapkan pendapat. Dengan kata lain model pembelajaran ini mengajak siswa untuk belajar sambil bermain, sehingga tercipta kondisi pembelajaran yang menyenangkan.

Menurut Syah (2010:129) mengemukakan bahwa ada tiga faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain: faktor *internal*, faktor *eksternal* dan faktor pendekatan belajar. Faktor *internal* meliputi: faktor psikologis baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh melalui pengalaman seperti kecerdasan, bakat, sikap, minat, kebiasaan, kebutuhan, motivasi, dan kematangan fisik. Faktor *eksternal* meliputi lingkungan, budaya, adat istiadat, ilmu pengetahuan dan teknologi serta fasilitas belajar. Faktor pendekatan belajar yaitu jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pemilihan strategi dan metode yang tepat akan berdampak pada hasil belajar siswa.

Riyanto (2009:78) menjelaskan bahwa dalam membelajarkan siswa guru hendaknya menggunakan metode dan teknik mengajar yang disukai siswa, sedangkan anak SD memiliki karakter masih suka bermain.

SIMPULAN

Berdasarkan paparan data dan pembahasan terhadap temuan-temuan yang diperoleh dalam penelitian ini, maka dapat dikemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut: Penerapan model *Talking Stick* pada mata pelajaran IPS siswa kelas V SDN Pandanwangi 4 Kecamatan Blimbing Kota Malang dapat meningkatkan pembelajaran IPS kompetensi dasar “Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia”, baik dari proses pembelajaran, aktivitas siswa, maupun hasil belajar siswa. Penerapan model berturut-turut dari siklus I dan II memperoleh nilai rata-rata 90,3 dan 93,4.

Penerapan model *Talking Stick* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas V SDN Pandanwangi 4 Kecamatan Blimbing Kota Malang pada mata pelajaran IPS, kompetensi dasar “Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia”. Aktivitas belajar siswa pada siklus I dan II memperoleh nilai rata-rata 64,8 dan 74,7.

Penerapan model *Talking Stick* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Pandanwangi 4 Kecamatan Blimbing Kota Malang pada mata pelajaran IPS, kompetensi dasar “Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia”. Siswa yang mendapat kriteria tuntas belajar dari siklus I pertemuan 1 sampai siklus II pertemuan 2 sebanyak 15 siswa atau 68, %, 16 siswa atau 72,7%, 19 siswa atau 86,3%, dan 21 siswa atau 95,5%.

SARAN

Sehubungan dengan hasil analisis data, temuan penelitian dan pembahasan pada penelitian ini, berikut ini disampaikan beberapa saran antara lain: Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Talking Stick* dapat meningkatkan pembelajaran IPS siswa kelas V SDN Pandanwangi 4 Kecamatan Blimbing Kota Malang, kompetensi dasar “Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia” Berkaitan dengan hal tersebut maka disarankan agar guru kelas V SDN Pandanwangi 4 Kecamatan Blimbing Kota Malang hendaknya menggunakan model *Talking Stick* pada pembelajaran IPS.

Dalam menerapkan model *Talking Stick* hendaknya memperhatikan materi, karena tidak semua materi dalam kurikulum bisa menggunakan *Talking Stick*, seperti materi perhitungan. Materi yang bisa menggunakan *Talking Stick* adalah materi hafalan yang mudah dicerna dan dipahami siswa. Bagi peneliti lanjut yang akan meneliti menggunakan model *Talking Stick*, coba terapkan model *Talking Stick* dengan memperhatikan pengelolaan raung kelas yang kondusif.

DAFTAR RUJUKAN

- Fathurrohman, Pupuh. 2009. *Strategi Belajar Mengajar: Melalui Konsep Umum dan Konsep Islami*. Bandung: Refika Aditama.
- Ibrahim, R. & Nana, Syaodih. 2010. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mulyasa, E. 2010. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Depdiknas. 2010. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah..* Malang: KKPS Dinas Pendidikan Kabupaten Malang.
- Depdiknas. 2010. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2007 Tentang Standar Proses Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Malang: KKPS Dinas Pendidikan Kabupaten Malang.
- Riyanto, Yatim. 2009. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Soeprijono, Agus. 2009. *Cooperstive Learning, Teori Dan Aplikasi PAKEM*. Surabaya: Pustaka Pelajar Jogjakarta.
- Syah, Muhibbin. 2010. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosda Kary

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENDENGARKAN CERITA ANAK UNTUK SEKOLAH DASAR KELAS TINGGI

Encil Puspitoningrum

licne@yahoo.com

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas Ilmu Keguruan dan Pendidikan
Universitas Nusantara PGRI Kediri

Abstract : teaching materials listen to stories of children in primary school is only fitting must be adapted to the characteristics of the students and also originated from the contextual issues. This research aims to produce teaching materials in the form of an ideal textbook contains material, training, evaluation, and reflection that include interactive multimedia and aims to describe the feasibility of the level of validity, practicality, the attractiveness and effectiveness of teaching materials products. The study design is used to adapt the development of research procedures Research and Development (R & D) Borg and Gall. Results of the research is the development of teaching materials in the form of the contents in accordance with the basic competence intended. Systematic teaching material is presented in three activities, namely the initial activity, core activities, and activities end. Variety of language presented in theory, texts, exercises, and reflection that uses logical and simple language. In terms of appearance, the letters in the title of each class using four combinations of fonts. In the interactive multimedia type and size of letters using three combinations are combined in the title. The conclusion of this study is developed teaching materials that can be used as a guide for teachers in learning to listen to stories of children in the classroom.

Keyword : teaching materials, listening , children's story.

Abstrak : bahan ajar mendengarkan cerita anak di sekolah dasar sudah selayaknya harus disesuaikan dengan karakteristik siswa dan juga berawal dari masalah-masalah kontekstual. Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk bahan ajar yang ideal berupa buku ajar yang berisi materi, latihan, evaluasi, dan refleksi yang dilengkapi multimedia interaktif serta bertujuan mendeskripsikan kelayakan berupa tingkat validitas, kepraktisan, kemenarikan, dan efektivitas produk bahan ajar. Rancangan penelitian pengembangan yang digunakan mengadaptasi dari prosedur penelitian *Research and Development (R&D)* Borg and Gall. Hasil dari penelitian pengembangan ini berupa isi bahan ajar sesuai dengan kompetensi dasar yang dituju. Sistematika bahan ajar ini disajikan dalam tiga kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Ragam bahasa disajikan dalam teori, teks, latihan, dan refleksi yang menggunakan bahasa logis serta sederhana. Dari segi tampilan, huruf pada judul tiap kelas menggunakan empat kombinasi jenis huruf. Pada multimedia interaktif jenis dan ukuran huruf menggunakan tiga kombinasi yang dikombinasikan dalam judul. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahan ajar yang dikembangkan dapat digunakan sebagai panduan bagi guru dalam melakukan pembelajaran mendengarkan cerita anak di kelas.

Kata Kunci : bahan ajar, mendengarkan, cerita anak.

PENDAHULUAN

Mendengarkan cerita anak tentunya menjadi salah satu kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Selain dapat menjadi sebuah hiburan, kegiatan mendengarkan cerita anak memberi kesempatan anak untuk berimajinasi dan mengembangkan kemampuan daya khayalnya. Melalui mendengarkan cerita anak, anak juga mendapat manfaat berupa pesan atau amanat yang terkandung dalam cerita anak tersebut. Selain itu, anak juga dapat belajar tentang nilai-nilai kehidupan yang diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian anak dapat digiring agar mampu menemukan realitas kehidupan anak dari cerita anak yang diperdengarkan. Seharusnya masih banyak orang tua yang bercerita dan mendongeng pada anaknya sebagai pengantar tidur di rumah. Selain itu, di sekolah dasar dan menengah pertama, siswa masih harus diajarkan dengan media pengajaran karya sastra, misalnya berupa cerita pendek dan dongeng.

Stewig (1980:18-20) menyatakan alasan utama mengapa anak perlu diberi bacaan sastra yaitu (1) untuk kesenangan, (2) untuk mengalami petualangan, (3) untuk dapat melarikan diri sejenak dari situasi atau masalah yang dihadapi, (4) menstimulasi imajinasi, (5) memahami diri-sendiri dan orang lain, (6) mendapatkan pemahaman tentang orang lain yang berbeda dari diri kita, dan (7) mempelajari hakikat bahasa. Sastra anak merupakan wadah atau media untuk perkembangan anak dalam berpikir, bersikap, bertingkah laku, dan berbahasa. Nurgiyantoro (2010:217) menyatakan bahwa tingkah laku tokoh cerita anak haruslah dapat dijadikan teladan bagi pembaca anak-anak untuk bersikap, bertingkah laku, dan berinteraksi sosial dengan sesama dan lingkungan.

Anak Sekolah Dasar kelas tinggi merupakan masa anak-anak akhir, usianya kira-kira 9 atau 10 hingga kisaran 12 atau 13 tahun. Pada masa ini, anak mengalami fase perubahan penting, yaitu berubahnya kehidupan fantasi yang subjektif menuju realisme objektif. Lambat laun, sikap subjektif yang diperoleh pada gambaran kehidupan nyata semakin objektif. Dapat dikatakan pada masa ini anak mengalami peralihan atau berada di antara fase operasional konkrit menuju fase operasional formal. Piaget menyatakan bahwa periode operasi tingkat berpikir konkrit dimulai dari usia 7-11 tahun, dan menuju peralihan tingkat berpikir formal dimulai dari usia 10-12 tahun (dalam Tarigan 2011:46).

Apabila dikaitkan dengan sastra, pada periode ini anak sekolah dasar kelas tinggi cenderung menyukai fiksi dan realita. Melalui realitas kehidupan anak dari cerita anak yang diperdengarkan, anak diharapkan siswa dapat memperoleh gambaran kehidupan dari cerita anak. Di dalam karya sastra fiksi itu sendiri terdapat isi, yakni nilai-nilai kehidupan. Melalui nilai-nilai kehidupan, siswa diharapkan dapat mengeksplorasi isi cerita anak tersebut sesuai dengan perkembangan pengalaman personal. Siswa dapat memperkaya kehidupannya melalui pemecahan permasalahan dan masalah pribadinya.

Proses pembelajaran dalam kerangka kompetensi abad 21 yaitu dari *21st Century Skills, Education, Competitiveness, Partnertship for 21 Century 2008* dinyatakan bahwa tidak cukup hanya meningkatkan pengetahuan saja, tetapi harus dilengkapi dengan kemampuan kreatif, kritis, berkarakter, kuat. Selain itu, proses

pembelajaran didukung dengan kemampuan memanfaatkan informasi dan berkomunikasi (Kemdikbud, 2013:51).

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada siswa kelas V dan VI SD Laboratorium (Lab) Universitas Negeri Malang (UM) pada tanggal 10 Mei 2012, menunjukkan bahwa pembelajaran mendengarkan cerita anak di kelas dilakukan dengan metode mendengarkan cerita anak dari teks yang dibacakan oleh teman. Bahan simakan dan latihan yang digunakan adalah dari buku teks dan modul individual yang tidak menyajikan masalah-masalah yang kontekstual dan belum menyajikan tentang penanaman nilai-nilai pendidikan karakter. Hal tersebut menyebabkan konsep siswa terhadap pembelajaran mendengarkan cerita anak untuk dapat diterapkan di dunia nyata masih kurang optimal.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas V dan VI, mereka menginginkan pembelajaran mendengarkan cerita anak memiliki kriteria yang menarik, yaitu (1) guru benar-benar bercerita kepada mereka, (2) guru mengurangi metode ceramah dan (3) menggunakan media agar tidak bosan. Berdasarkan hasil wawancara dengan dua guru bahasa Indonesia (*partner teaching*) di kelas V dan VI SD Lab UM pada tanggal 10 April 2012, pembelajaran yang dilakukan mengacu pada buku teks dan untuk kegiatan lanjutan adalah menggunakan modul sebagai metode pembelajaran individual yang menjadi sistem penilaian individu untuk pembelajaran di kelas tinggi. Namun, bahan ajar yang digunakan lebih banyak mengacu pada modul tersebut.

Berdasarkan pengamatan peneliti, modul individual yang digunakan oleh siswa adalah lembar kerja siswa (LKS) dan dirancang oleh pihak sekolah. Sehingga pembelajaran mendengarkan cerita anak selama ini guru tidak berani terbuka menggunakan bahan ajar lain untuk menyampaikan materi khususnya pada pembelajaran mendengarkan cerita anak pada kelas V dan VI. Padahal sekolah tersebut sudah memiliki perangkat multimedia komputer yang dapat dimanfaatkan untuk menggunakan alternatif bahan ajar lain di kelas. Guru dapat mengoperasikan komputer tetapi masih belum pernah menggunakan bahan ajar mendengarkan cerita anak dengan memanfaatkan multimedia komputer.

Dari hasil temuan permasalahan di atas, perlu dilakukan upaya untuk memecahkan masalah. Sudah selayaknya bahan ajar mendengarkan cerita anak di sekolah dasar disesuaikan dengan karakteristik siswa. Bahan ajar yang dikembangkan haruslah berawal dari masalah-masalah kontekstual di lingkungan siswa agar siswa dapat mengkonstruksi pemahamannya dalam mengaitkan cerita anak dengan dunia nyata. Pemilihan nilai pendidikan karakter yang ditanamkan melalui materi bahan ajar, disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Dengan demikian bahan ajar yang disajikan mampu memecahkan masalah yaitu mengurangi tingkat keabstrakan materi yang dan pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa.

Dengan memperhatikan temuan di lapangan dan mempertimbangkan alternatif solusi, sudah selayaknya dikembangkan bahan ajar yang disesuaikan dengan karakteristik siswa di kelas. Bahan ajar yang dikembangkan haruslah dapat memecahkan masalah yaitu mengurangi tingkat kesulitan materi dan metode yang

menjadi permasalahan temuan di lapangan. Menurut Amri (2010:161) bahan ajar dapat berupa empat bentuk yaitu, (1) bahan ajar pandang, (2) bahan ajar dengar, (3) bahan ajar pandang dengar, dan (4) bahan ajar pembelajaran multimedia interaktif, dan (5) bahan ajar berbasis web (*web based learning materials*).

Pengembangan bahan ajar mendengarkan cerita anak dalam penelitian ini menyajikan materi dalam bentuk bahan ajar pandang dan dengar. Bahan ajar berupa buku ajar yang dilengkapi dengan multimedia interaktif sebagai media pendamping dalam pembelajaran. Buku ajar yang disajikan berisi instruksi kegiatan pembelajaran mendengarkan dan latihan agar siswa dapat belajar secara mandiri maupun kelompok secara praktis di kelas. Sedangkan multimedia interaktif disajikan sebagai media pendamping dari buku ajar agar siswa belajar secara menyenangkan. Pengembangan bahan ajar yang disajikan berupa buku ajar yang dilengkapi dengan multimedia interaktif dipilih karena dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Aplikasi bahan ajar ini juga sesuai dengan kebutuhan siswa di kelas, sehingga guru dapat memodifikasi langkah-langkah pembelajaran agar tercipta pembelajaran mendengarkan cerita anak yang tidak monoton dan membosankan.

Pengembangan bahan ajar mendengarkan cerita anak dalam penelitian ini mengintegrasikan bahan ajar dalam nilai pendidikan karakter serta menggunakan pendekatan pembelajaran kontekstual *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Melalui penambahan muatan nilai pendidikan karakter serta menggunakan pendekatan pembelajaran kontekstual yang nyata diharapkan siswa Indonesia dapat menghadapi tantangan masa depan yang tidak hanya mempunyai kemampuan pengetahuan secara kognitif, mempunyai keterampilan bekerja, tetapi juga memiliki pembentukan karakter dari nilai inti untuk sekolah dasar yang telah disiapkan.

Bertolak dari latar belakang, peneliti memiliki inspirasi untuk melakukan penelitian dengan judul *Pengembangan Bahan Ajar Mendengarkan Cerita Anak untuk Sekolah Dasar Kelas Tinggi*. Penelitian ini menyajikan bahan ajar mendengarkan cerita anak berupa buku ajar dilengkapi dengan multimedia interaktif. Bahan ajar berisiteori cerita anak, materi berupateks dan audio cerita anak, latihan, evaluasi, dan refleksi pembelajaran. Seluruh rangkaian bahan ajar tersebut diharapkan mampu membangkitkan minat siswa dalam belajar khususnya pembelajaran mendengarkan cerita anak.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini megadaptasi *Reasearch and Developement* (R&D) teori pengembangan dari Borg dan Gall (1983). Prosedur pengembangan yang ditempuh terdiri dari lima langkah, yaitu (1) penelitian & pengumpulan data (*Reasearch & Information Collector*), (2) perencanaan (*Planning*), (3) pengembangan draf produk awal (*Develope Preliminary Form of Product*), (4) uji coba lapangan tahap awal (*Preminary Field Testing*), (5) revisi produk utama (*Main Product Revision*).

Subjek coba (validasi) produk ini terdiri atas tiga kelompok. *Pertama*, kelompok ahli yang terdiri dari dua orang ahli sastra anak, dan dua orang uji ahli pembelajaran sastra. Kelompok ini dilibatkan untuk mengetahui tingkat validasi kedua produk yang dikembangkan yaitu buku ajar dan CD multimedia interaktif. *Kedua*, uji coba lapangan awal, yaitu penilaian kepraktisan bahan ajar yang dilakukan terhadap dua guru di SD Laboratorium UM di kota Malang. *Ketiga*, uji coba dilaksanakan dengan melibatkan siswa kelas tinggi yang berasal dari sekolah SD Laboratorium Universitas Negeri Malang.

Tabel 1. Aspek yang dinilai, Instrumen, Data yang diamati, dan Responden

Aspek yang dinilai	Instrumen	Data yang diamati	Respon-den
Validitas produk	a. Angket	Kevalidan bahan ajar	a. Ahli sastra anak b. Ahli pembelajaran sastra
Kepraktisan produk	a. Pedoman wawancara b. Angket	Kemudahan guru dalam menggunakan bahan ajar	Guru bahasa Indonesia
Kemenarikan produk	a. Pedoman wawancara b. Angket	Ketertarikan siswa dalam belajar menggunakan bahan ajar	Siswa
Keefektifan produk	Lembar tes	Ketercapaian tujuan pembelajaran Nilai uji kompetensi mendengarkan cerita anak ≥ 75 (KKM)	Siswa

Penelitian ini menggunakan teknik kualitatif dan kuantitatif sederhana. Data kualitatif yang berupa data verbal. Langkah-langkah untuk menganalisis data verbal ini, yaitu (1) mengumpulkan data verbal tertulis dan lisan pada produk bahan ajar, (2) mentranskrip data verbal tertulis dan lisan, (3) menghimpun, menyeleksi, mengklasifikasikan data verbal tulis dan hasil transkrip verbal lisan berdasarkan kelompok uji, dan (4) menganalisis data dan merumuskan simpulan hasil analisis sebagai dasar untuk melakukan tindakan terhadap produk bahan ajar.

Teknik kuantitatif digunakan untuk menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari angket penilaian produk bahan ajar. Data yang diperoleh dari kuesioner tentang kelayakan bahan ajar yang meliputi tingkat validitas, kepraktisan, kemenarikan, dan efektivitas produk bahan ajar dianalisis dengan teknik kuantitatif sederhana dengan menghitung presentasi jawaban tiap item pertanyaan. Pengolahan data angket yang diperoleh dari penyebaran angket ahli, angket guru, dan angket siswa yang sudah divalidasi, dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

Rumus untuk mengolah data per item

$$P = \frac{x}{xi} \times 100\%$$

Keterangan:

- P : presentase
- X : jawaban responden dalam satu item
- Xi : nilai ideal dalam satu item

100% : konstanta.

Rumus untuk mengolah data secara keseluruhan item $P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$

Keterangan:

$\sum x$: jumlah keseluruhan responden dalam seluruh item

$\sum xi$: jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item

100% : konstanta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Produk

Terdapat empat aspek utama yang terdapat dalam bahan ajar ini yaitu (1) aspek isi, (2) aspek sistematika, (3) aspek bahasa, dan (4) aspek tampilan. Deskripsi isi bahan ajar mendengarkan cerita anak yaitu (1) materi, (2) teks, (3) latihan, dan (4) refleksi. Teks cerita anak yang digunakan dalam bahan ajar diambil dari cerita kehidupan sehari-hari siswa. Hal ini bertujuan agar siswa semakin peka terhadap fenomena sehari-hari yang mereka temui. Latihan, tugas, dan uji kompetensi yang disajikan dalam bahan ajar mendengarkan cerita anak dikemas dalam dua bentuk yaitu (1) kegiatan individu, dan (2) kegiatan kelompok. Refleksi disajikan pada akhir kegiatan. Refleksi disajikan melalui empat bentuk, yaitu (1) renungan untuk siswa, (2) menilai karakter diri-sendiri, (3) rubrik penilaian uji kompetensi, dan (4) catatan evaluasi dari guru.

Sistematika produk bahan ajar mendengarkan cerita anak untuk siswa kelas tinggi, disajikan secara berurutan. Tujuannya adalah untuk menggiring siswa memahami cerita anak. Terdapat tiga kegiatan utama yang diberikan pada bahan ajar mendengarkan cerita anak. Kegiatan awal bahan ajar mendengarkan cerita anak kelas V diacukan pada lima subbab, yaitu: (1) subbab permainan tebak karakter, (2) subbab materi cerita anak, (3) subbab berlatih mendengarkan cerita anak, (4) subbab berlatih mandiri, dan subbab berlatih kelompok. Kegiatan inti. Kegiatan inti berisi tiga subbab yaitu (1) subbab mendengarkan cerita anak dan, (2) subbab tugas individu, (3) subbab tes uji kompetensi. Kegiatan akhir bahan ajar mendengarkan cerita anak berisi empat menu utama yaitu (1) subbab renungan untuk siswa, (2) subbab rubrik penilaian, (3) subbab penilaian diri-sendiri dan (4) subbab catatan evaluasi dari guru.

Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar mendengarkan cerita anak untuk SD kelas tinggi adalah bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami. Keinteraktifan bahasa yang disajikan dalam buku ajar dapat dilihat dari penyajian permainan, teks, tabel latihan, tugas, dan uji kompetensi. Setiap instruksi yang disajikan dalam setiap subbab juga didominasi oleh kalimat tanya dan kalimat perintah.

Tampilan disajikan dalam dua bentuk yaitu berupa buku ajar dan dilengkapi (CD) multimedia interaktif sebagai media pembelajaran. Tampilan bahan ajar dilihat dari berbagai segi, mulai dari warna, jenis huruf, hingga pemilihan gambar. Warna bahan ajar untuk kelas V SD didominasi oleh warna biru, warna bahan ajar untuk kelas VI SD didominasi oleh warna oranye. Kedua warna tersebut dipilih berdasarkan permintaan siswa, ketika peneliti melakukan studi pendahuluan. Huruf yang dipilih

dalam bahan ajar adalah Cambria 12. Jenis huruf tersebut dipilih karena sesuai dengan tingkat keterbacaan siswa. Pemilihan gambar pada bahan ajar mendengarkan cerita anak mengilustrasikan materi yang disampaikan.

Hasil Uji Coba

Komponen deskripsi isi dari ahli pembelajaran sastra I dan II mendapatkan skor rata-rata 86%, secara keseluruhan aspek produk ini dapat dikualifikasikan sangat layak diimplementasikan dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Setelah dilakukan revisi deskripsi isi dari validasi uji ahli dengan ahli sastra anak dan ahli pembelajaran sastra, dilakukan uji coba pada guru bahasa Indonesia kelas V & VI SD. Komponen deskripsi isi dari guru kelas V dan kelas VI mendapatkan skor rata-rata 93,75%, secara keseluruhan aspek produk dapat dikualifikasikan sangat layak diimplementasikan dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Setelah dilakukan revisi deskripsi dari guru kelas V & VI SD. Dilakukan uji coba komponen deskripsi isi dengan siswa kelas V dan VI SD Lab UM. Komponen deskripsi isi dari siswa kelas V dan VI mendapatkan skor rata-rata 100%, secara keseluruhan aspek produk dapat dikualifikasikan sangat layak diimplementasikan dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Komponen sistematika penyajian dari ahli sastra anak I & II mendapatkan skor rata-rata 93,75%, secara keseluruhan aspek produk dapat dikualifikasikan sangat layak diimplementasikan dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Komponen sistematika penyajian dari ahli pembelajaran sastra I & II mendapatkan skor rata-rata 81,5%, secara keseluruhan aspek produk bahan ajar dapat dikualifikasikan layak diimplementasikan dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Setelah dilakukan revisi komponen sistematika penyajian dari uji ahli dengan ahli sastra anak dan ahli pembelajaran sastra, dilakukan uji coba pada guru bahasa Indonesia kelas V & VI SD. Komponen sistematika penyajian dari guru kelas V dan VI mendapatkan skor rata-rata 100%, secara keseluruhan aspek produk bahan ajar dapat dikualifikasikan sangat layak diimplementasikan dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Setelah dilakukan revisi sistematika penyajian dari guru kelas V & VI SD. Dilakukan uji coba komponen deskripsi sistematika dengan siswa kelas V dan VI SD Lab UM. Komponen sistematika penyajian dari siswa kelas V dan VI mendapatkan skor rata-rata 100%, secara keseluruhan aspek produk bahan ajar dapat dikualifikasikan sangat layak diimplementasikan dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Komponen ragam bahasa dari ahli sastra anak I & II mendapatkan skor rata-rata 75%, pada aspek ini secara keseluruhan produk bahan ajar dapat dikualifikasikan cukup layak dan revisi sehingga belum dapat digunakan dalam pembelajaran. Komponen ragam bahasa dari ahli pembelajaran sastra I & II mendapatkan skor rata-rata 75%, pada aspek ini secara keseluruhan produk bahan ajar dapat dikualifikasikan cukup layak dan revisi sehingga belum dapat digunakan dalam pembelajaran. Setelah dilakukan revisi ragam bahasa dari uji ahli dengan ahli sastra anak dan ahli pembelajaran sastra, dilakukan uji coba pada guru bahasa Indonesia kelas V & VI SD. Komponen ragam bahasa dari guru kelas V dan VI mendapat skor rata-rata 91,6%, sehingga secara

keseluruhan pada aspek produk bahan ajar dapat dikualifikasikan sangat layak diimplementasikan dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Setelah dilakukan revisi komponen ragam bahasa dari guru kelas V & VI SD. Dilakukan uji coba komponen ragam bahasa dengan siswa kelas V dan VI SD Lab UM. Komponen ragam bahasa dari siswa kelas V dan VI mendapatkan skor rata-rata 100%. Sehingga, pada aspek ini secara keseluruhan produk bahan ajar dapat dikualifikasikan sangat layak diimplementasikan dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Komponen tampilan dari ahli sastra anak I dan II mendapatkan skor rata-rata 86,11%, secara keseluruhan aspek produk bahan ajar dapat dikualifikasikan sangat layak diimplementasikan dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Komponen tampilan dari ahli pembelajaran sastra I dan II mendapatkan skor rata-rata 81,94%, secara keseluruhan aspek produk bahan ajar dapat dikualifikasikan layak diimplementasikan dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Setelah dilakukan revisi komponen tampilan dari validasi uji ahli dengan ahli sastra anak dan ahli pembelajaran sastra, dilakukan uji coba pada guru bahasa Indonesia kelas V & VI SD. Dilakukan uji coba komponen tampilan dengan guru kelas V dan VI SD Lab UM. Komponen tampilan dari guru kelas V & VI SD mendapatkan skor rata-rata 95,31%, secara keseluruhan aspek produk bahan ajar dapat dikualifikasikan sangat layak diimplementasikan dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Setelah dilakukan revisi komponen tampilan dari guru kelas V & VI SD. Dilakukan uji coba komponen tampilan dengan siswa kelas V dan VI SD Lab UM. Komponen tampilan dari siswa kelas V & VI SD mendapatkan skor rata-rata 85,41%, secara keseluruhan aspek produk bahan ajar dapat dikualifikasikan layak diimplementasikan dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

PEMBAHASAN

Buku Ajar

Lindsay dan Knight (2006:49-54) membagi tahapan kegiatan pembelajaran mendengarkan di dalam kelas menjadi tiga tahap yaitu tahap (1) pra-mendengarkan, (2) mendengarkan, dan (3) setelah mendengarkan.

Deskripsi isi pada tahap pramendengarkan disajikan materiawali dengan memberikan permodelan Deskripsi isi pada dasarnya meliputi empat hal utama. Pertama, menu materi. Materiawali dengan memberikan permodelan dalam bentuk permainan *tebak karakter* dari tokoh-tokoh film kartun Doraemon untuk kelas V dan *berupa permainan bisik berantai* untuk kelas VI. Kedua bentuk permodelan ini bertujuan untuk mengkonstruksi pemahaman siswa dalam menghubungkan teoridan dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Kedua, tahap mendengarkan yaitu pada tahap ini siswa menemukan jawaban-jawaban dari apa yang didengarkan atau melakukan kegiatan lainnya selama kegiatan mendengarkan berlangsung. Pada disajikan dua teks cerita anak. teks cerita anak memuat tema tentang salah satu nilai pendidikan karakter. Penyajian teks cerita anak untuk kelas V berisi tentang nilai karakter *realigi* dengan judul *Mimpi Buruk* dan nilai

karakter *mandiri* dengan judul *Jin Sandal*. Sedangkan penyajian teks cerita anak untuk kelas VI berisi tentang nilai karakter *disiplin* dengan judul *Kota Mayat Hidup* dan nilai karakter *bekerja keras* dengan judul *Petani yang Bekerja Keras*.

Ketiga, yakni tahap setelah mendengarkan hal pertama yang perlu dilakukan setelah siswa melakukan kegiatan mendengarkan adalah memeriksa jawaban. Siswa dapat membandingkan jawaban mereka satu sama lain. Kemudian guru mengecek jawaban bersama-sama semua siswa. Uji kompetensi dibuat bertujuan untuk mengetahui hasil tes mendengarkan siswa selama pembelajaran. Latihan, tugas, dan tes uji kompetensi disajikan dalam bentuk pertanyaan representasi respon (aestetik dan efferent) dan representasi visual. Hal ini bertujuan memudahkan siswa dalam mengerjakan sekaligus mengerjakan dengan menyenangkan.

Panen (2001:2) mengungkapkan komponen utama dalam sistematika penyajian meliputi (1) tinjauan kompetensi, (2) pendahuluan, (3) bagian inti, (4) penutup, (5) daftar pustaka, dan (6) lampiran. Berdasarkan kriteria tersebut, bahan ajar mendengarkan cerita anak tergolong sudah memenuhi semua aspek dalam sistematika penyajian. Berikut dipaparkan sistematika penyajian bahan ajar mendengarkan cerita anak untuk kelas tinggi. Sistematika buku ajar secara keseluruhan disajikan berturut-turut dan terperinci berupa (1) halaman depan, (2) halaman sampul, (3) kata pengantar, (4) kompetensi yang harus dicapai, (5) daftar isi, (6) kegiatan awal (permainan tebak karakter/ permainan bisik berantai, materi cerita anak, teks untuk latihan mendengarkan cerita anak, latihan mandiri, dan latihan kelompok), (7) kegiatan inti (teks untuk mendengarkan cerita anak, tugas individu, dan tes uji kompetensi), (8) kegiatan akhir (refleksi, menilai karakter diri-sendiri, rubrik penilaian uji kompetensi, catatan evaluasi guru), dan (9) daftar pustaka, (10) butir-butir mutiara, dan (11) biodata penulis.

Muslich (2010:303-305) memaparkan beberapa kriteria kelayakan bahasa yang baik, diantaranya (1) kesesuaian pemakaian bahasa dengan perkembangan intelektual, sosial, dan emosional siswa, (2) pemakaian bahasa yang komunikatif, dan (3) keruntutan dan keterpaduan alur pikir. Pemakaian bahasa dalam bahan ajar mendengarkan cerita anak untuk siswa sekolah dasar kelas tinggi sesuai dengan perkembangan intelektual dan emosional siswa. Pengguna bahan ajar adalah siswa sekolah dasar kelas V dan VI yang berada pada kisaran usia 10-12 tahun.

Dalam bahan ajar mendengarkan cerita anak anak siswa dilatih menghubungkan kata dengan makna tertentu. Hal ini diwujudkan melalui variasi latihan-latihan, tugas, dan uji kompetensi. Variasi latihan misal dalam mengungkapkan perasaan, pengalaman, dan mengungkapkan sebab akibat, dan mengisi kalimat rumpang, memilih kata yang sesuai dengan isi, mencocokkan gambar dengan isi, membuat dialog mini yang ingin disampaikan oleh siswa setelah kegiatan mendengarkan.

Muslich (2010:312) memaparkan kriteria kelayakan tampilan perlu mempertimbangkan (1) jenis dan ukuran huruf, (2) penataan halaman dan sistem penomoran, (3) penggunaan ilustrasi dan warna bahan ajar, dan (4) desain sampul bahan ajar. Bahan ajar ini sudah memenuhi semua kriteria kelayakan tersebut. Berikut dipaparkan ragam tampilan dalam bahan ajar. Pada buku ajar, jenis dan ukuran huruf.

Huruf pada judul tiap kelas dalam bahan ajar menggunakan empat kombinasi jenis huruf, yaitu (1) *broadway*, (2) *kristen ITC*, (3) *calibri*, dan (4) *castelar*. Keempat jenis tersebut dikombinasikan dalam judul, agar menarik perhatian siswa untuk membacanya. Berikut contohnya.

Penataan halaman dan sistem penomoran pada bahan ajar. Bidang cetak buku ajar adalah kertas A5 (14,8x21cm) 80 gram. Proporsi margin bahan ajar adalah margin to (atas) berukuran 3 cm, margin left (kiri) berukuran 4 cm, margin right (kanan) berukuran 3 cm, dan margin bottom (bawah) berukuran 3 cm. Bahan ajar menggunakan sistem penomoran di sebelah tengah bawah. Ketiga, penggunaan ilustrasi dan warna bahan ajar. Bahan ajar yang dikembangkan menggunakan komposisi warna yang berbeda-beda tiap bab. Bahan ajar kelas V didominasi oleh warna biru, sedangkan untuk kelas VI didominasi oleh warna oranye. Hal ini disebabkan bahan ajar didominasi warna-warna cerah yang menarik untuk siswa sekolah dasar. Berikut contohnya.

Keempat, desain sampul bahan ajar. Sampul bahan ajar memuat (1) judul bahan ajar, (2) alokasi waktu, (3) sasaran produk, dan (4) ilustrasi yang mendukung. Terdapat tiga ilustrasi pada sampul bahan ajar. Ilustrasi pertama adalah gambar seorang guru dan papan tulis, terletak di sebelah pojok kiri atas. Gambar tersebut memvisualisasikan kegiatan pembelajaran. Ilustrasi kedua adalah gambar guru dikelilingi oleh murid-muridnya, terletak di sebelah pojok kiri atas. Ilustrasi tersebut memvisualisasikan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Ilustrasi ketiga adalah gambar siswa menggunakan seragam merah-putih, terletak di pojok kanan bawah.

Penyajian Berupa Multimedia Interaktif

Isi pada multimedia interaktif sebagai media pelengkap buku ajar mendengarkan cerita anak pada dasarnya sama dengan deskripsi isi pada buku ajar yaitu meliputi petunjuk penggunaan, skenario pembelajaran, materi, audio mendengarkan cerita anak, evaluasi, dan refleksi. Sistematika multimedia interaktif terdapat pada pilihan tombol menu yang disajikan secara berturut-turut yaitu (1) halaman depan, (2) pengantar dan petunjuk penggunaan, (3) abstraksi skenario pembelajaran, (4) materi, (5) audio cerita anak, (6) latihan, (7) evaluasi, (8) refleksi, dan (9) biodata pengembang. Bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif menyesuaikan pada buku ajar mendengarkan cerita anak. Sedangkan untuk tampilan multimedia yang disajikan akan dipaparkan berikut ini.

Pada multimedia interaktif jenis dan ukuran huruf pada kelas V dan VI dalam bahan ajar menggunakan tiga kombinasi jenis huruf, yaitu (1) *Arial Black*, (2) **Arial**, dan (3) **Cambria**. Ketiga jenis tersebut dikombinasikan dalam judul, agar menarik perhatian siswa untuk membacanya. Penataan halaman dan sistem menu multimedia. Ukuran halaman multimedia adalah 700x500mm. Halaman diurutkan sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah dirancang. Sistem menu yang disajikan semua terhubung dengan tombol *link* pada setiap halaman bahan ajar. Tampilan penataan halaman dan penggunaan sistem menu yang disajikan seperti pada gambar berikut ini. Penggunaan ilustrasi, warna, dan sampul multimedia interaktif menggunakan komposisi

warna yang berbeda pada tiap jenjang. Bahan ajar kelas V didominasi oleh warna biru, sedangkan untuk kelas VI didominasi oleh warna oranye.

PENUTUP

Simpulan

Bahan ajar mendengarkan cerita anak ini memiliki kelemahan dan keunggulan pada produk. Berikut adalah kajian tentang keunggulan dan kelemahan produk. Keunggulan produk ini secara isi mampu menggiring siswa mencapai hasil lebih baik dalam mendengarkan cerita anak, hal ini dapat terlihat dari hasil skor yang diperoleh siswa setelah menggunakan bahan ajar ini adalah di atas SKM. Sedangkan secara tampilan produk ini menyesuaikan perkembangan siswa dan juga menyesuaikan perkembangan teknologi pada saat ini, yang telah menggunakan multimedia. Dengan pemanfaatan multimedia, produk ini dapat saling melengkapi atau bisa dipakai salah satu dimanapun dan kapanpun. Di samping keunggulan, produk ini masih memiliki kelemahan. Kelemahan terutama terletak pada pemakaian multimedia interaktif, secara teknis produk ini memanfaatkan komputer sebagai media pengaksesannya. Tanpa komputer ini tidak dapat diakses. Sehingga jalan keluarnya adalah cukup memanfaatkan buku ajar. Secara tampilan agar menarik siswa buku ajar maupun program multimedia interaktif cukup sulit dalam segi perancangannya, dibutuhkan ahli di bidang ini.

Saran

Bahan ajar mendengarkan cerita anak untuk sekolah dasar kelas tinggi dapat dijadikan alternatif bagi guru kelas V dan VI untuk mengajarkan kompetensi mengidentifikasi unsur dalam cerita (tokoh, tema, latar, amanat). Guru dapat mengoptimalkan penggunaan bahan ajar dengan terus mendorong siswa dan menumbuhkan kepekaan ketika mendengarkan cerita anak.

Bahan ajar mendengarkan cerita anak untuk sekolah dasar kelas tinggi juga dapat digunakan sebagai alternatif untuk belajar di rumah, khususnya dalam hal mendengarkan cerita anak. Hal tersebut karena bahan ajar yang menyajikan tentang cerita anak, jarang ditemui oleh siswa. Tahapan-tahapan pembelajaran di dalam bahan ajar ini mudah diikuti oleh siswa, sehingga mereka dapat menggunakannya secara mandiri.

DAFTAR RUJUKAN

- Amri, S & Lif, K. 2010. *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Borg, W.R., & Gall, M.D. 1983. *Educational Research an Introduction*. New York: Longman Inc.
- Kemdikbud. 2013. *Pengembangan Kurikulum 2013*. Pdf disajikan dalam Sosialisasi Kurikulum 2013 di hadapan insan pendidikan se-Kota Malang Raya, Graha Cakrawala UM, Malang, 19 Januari 2013.
- Stewig, John Warren. 1980. *Children and Literature*. Chicago: Rand McNally College Publishing Company.

- Lindsay, C. & Knight, P. 2006. *Learning and Teaching English: A Course For Teachers*. New York: Oxford University Press.
- Muslich, M. 2010. *Text Book Writing: Dasar-Dasar Pemahaman Pemakaian Buku Teks*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Nurgiyantoro, B. 2010. *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Pannen, P., & Purwanto. 2001. *Penulisan Bahan Ajar*. Jakarta: PAU-PPAI Universitas Terbuka

PENERAPAN METODE *PROBLEM SOLVING* DENGAN MEDIA GAMBAR SERI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS KELAS IV SEKOLAH DASAR

Erwin Putera Permana

erwinp@unpkediri.ac.id

Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan
Universitas Nusantara PGRI Kediri

ABSTRACT: Based on the observations of researchers in learning social studies found that students were less active in the learning process IPS. Students are less interested in social studies because during social studies only considered as subjects only rote and less emphasis on affective and psychomotor aspects. Teacher-centered learning, teaching methods are less effective, do not use the lesson plan (RPP), do not use the medium of learning, students are less given the opportunity for creativity, students are not encouraged to find a concept but indicated concepts to keep in mind, students easily forget what who had previously remembered because learning is limited to reading a book or listening to an explanation. Consequently the results of social studies is very low, of 33 students, who thoroughly studied only 14 students of completeness criteria 65. Thus, researchers conducted a study to solve these problems. The purpose of this study were (1) Describe the application of the method of problem solving with the media image series in improving learning outcomes in teaching social studies for class IV SDN Turi 01 Town Blitar, and (2) Describe the improvement of learning outcomes in teaching social studies for class IV SDN Turi 01 Town Blitar. Data collected by observation, observation, document, and test. Results of the study are: (1) an increase in activity of student learning through the application of methods of problem solving, (2) an increase in student learning outcomes through the implementation of the application of problem solving methods, and (3) of 33 students only one of students who have not completed thereafter learning activities for two cycles because of relatively slow learning students.

Keywords: Problem Solving Methods, Media Image Series, Results Learning, Learning IPS

ABSTRAK: Berdasarkan observasi peneliti dalam pembelajaran IPS ditemukan bahwa siswa kurang aktif dalam proses belajar mengajar IPS. Siswa kurang tertarik dengan mata pelajaran IPS karena selama ini mata pelajaran IPS hanya dianggap sebagai mata pelajaran hafalan saja dan kurang menekankan pada aspek afektif dan psikomotor. Pembelajaran berpusat pada guru, metode mengajar kurang efektif, tidak menggunakan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), tidak menggunakan media pembelajaran, siswa kurang diberi kesempatan untuk berkeaktifitas, siswa tidak diajak untuk menemukan konsep tetapi ditunjukkan konsep yang harus selalu diingat, siswa mudah lupa dengan apa yang sudah diingat sebelumnya karena pembelajaran terbatas pada kegiatan membaca

buku atau mendengar penjelasan. Akibatnya hasil belajar IPS sangat rendah yaitu dari 33 siswa, yang tuntas belajar hanya 14 siswa dari kriteria ketuntasan 65. Sehingga peneliti melakukan penelitian untuk memecahkan permasalahan tersebut. Tujuan penelitian ini adalah (1) Mendeskripsikan penerapan metode problem solving dengan media gambar seri dalam meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPS bagi kelas IV SDN Turi 01 Kota Blitar, dan (2) Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran IPS bagi kelas IV SDN Turi 01 Kota Blitar. Data dikumpulkan dengan pengamatan, observasi, dokumen, dan tes. Hasil penelitian adalah: (1) terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa melalui penerapan metode problem solving, (2) terjadi peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan penerapan metode problem solving, dan (3) dari 33 siswa hanya satu siswa yang belum tuntas setelah dilaksanakan kegiatan pembelajaran selama dua siklus karena tergolong siswa lambat belajar.

Kata kunci: Metode *Problem solving*, Media Gambar Seri, Hasil Belajar, Pembelajaran IPS,

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Sagala, 2010: 3).

Berdasarkan hal tersebut maka pendidikan harus berkualitas artinya dalam pembelajaran siswa harus mengalami proses pembelajaran secara efektif yang bermakna serta menunjukkan adanya tingkat penguasaan terhadap tugas-tugas belajar sesuai dengan sasaran dan tujuan pendidikan. Namun untuk memperoleh pendidikan berkualitas yang mampu meningkatkan hasil belajar sulit ditemukan.

Pembelajaran yang selama ini dilakukan di sekolah oleh guru cenderung menggunakan pembelajaran konvensional. Karena dianggap lebih mudah dan tanpa banyak biaya. Dengan menggunakan metode ceramah tanpa metode inovatif yang lain banyak sekali kelemahan-kelemahan antara lain siswa menjadi bosan, dapat menimbulkan verbalisme, hanya mengandalkan hafalan, informasi yang disampaikan mudah usang, siswa tidak bisa membentuk konsep dan kreatifitas sendiri, hanya mampu berinteraksi satu arah saja yaitu melalui guru kepada siswa sehingga siswa akan merasa dirugikan apabila guru selalu menggunakan metode ceramah tanpa adanya variasi dalam pembelajaran. Hal ini yang terjadi di SDN Turi 01.

Berdasarkan hasil observasi peneliti, siswa kurang aktif dalam proses belajar mengajar IPS. Siswa kurang tertarik dengan mata pelajaran IPS karena selama ini mata pelajaran IPS hanya dianggap sebagai mata pelajaran hafalan saja dan kurang menekankan pada aspek afektif dan psikomotor. Pembelajaran berpusat pada guru, metode mengajar kurang efektif, tidak menggunakan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), tidak menggunakan media pembelajaran, siswa kurang diberi kesempatan untuk berkreatifitas, siswa tidak diajak untuk menemukan konsep tetapi ditunjukkan konsep

yang harus selalu diingat, siswa mudah lupa dengan apa yang sudah diingat sebelumnya karena pembelajaran terbatas pada kegiatan membaca buku atau mendengar penjelasan. Akibatnya hasil belajar IPS sangat rendah yaitu dari 33 siswa, yang tuntas belajar hanya 14 siswa dari kriteria ketuntasan 65.

Guru seharusnya dapat menciptakan pembelajaran yang mampu menarik minat siswa agar memiliki pola pikir konstruktif, kreatif dan memiliki kebebasan untuk menemukan konsep sendiri sehingga konsep yang dimiliki siswa akan mudah diingat. Selain itu guru juga harus dapat mengadakan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centred*) karena semakin seringnya keterlibatan siswa dalam kegiatan, maka makin besar baginya untuk mengalami proses belajar.

Pembelajaran dapat efektif dan kreatif maka guru harus bisa menentukan suatu metode, karena metode adalah suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. Metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan bahan pelajaran kepada siswa untuk tercapainya tujuan yang telah ditetapkan (Fathurrohman, 2009: 55). Dengan demikian, salah satu keterampilan guru yang memegang peranan penting dalam pembelajaran adalah keterampilan memilih metode. Pemilihan metode berkaitan langsung dengan usaha-usaha guru dalam menampilkan pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi sehingga pencapaian tujuan pembelajaran diperoleh secara optimal. Semakin tepat metode yang digunakan oleh guru dalam mengajar, diharapkan semakin efektif pula pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu, fungsi metode pembelajaran tidak dapat diabaikan karena metode pembelajaran tersebut ikut menentukan berhasil tidaknya suatu pembelajaran.

Ada berbagai macam metode pembelajaran yang cocok diterapkan pada pembelajaran IPS, salah satunya adalah metode *problem solving* dengan media gambar seri karena metode ini memiliki beberapa keunggulan antara lain: mengarahkan siswa dalam berpikir ilmiah, kritis dan analitis serta siswa akan mampu bertindak aktif dan mandiri dalam menghadapi dunia nyata. Selain itu dukungan media dalam pembelajaran sangatlah penting salah satunya yaitu media gambar seri. Media gambar seri memiliki kelebihan antara lain: memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalisme, mampu mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra, mampu mengatasi sifat pasif siswa sehingga anak akan lebih aktif dan memungkinkan terjadinya interaksi antara siswa dan lingkungan belajar.

METODE

Pendekatan yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dalam penelitian kualitatif, peneliti bertindak sebagai instrumen sekaligus pengumpul data. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini antara lain tes, lembar observasi, angket dan dokumentasi. Peran peneliti dalam penelitian ini sebagai perencana kegiatan, pelaksana kegiatan, pengumpul data, menganalisis data, dan menyusun hasil laporan. Secara umum, pada siklus PTK terdiri

atas: *planning* (perencanaan), *acting* (tindakan), *observing* (pengobservasian), dan *reflekting* (perefleksian). Indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa sebagai akibat penerapan metode *problem solving* dengan media gambar seri.

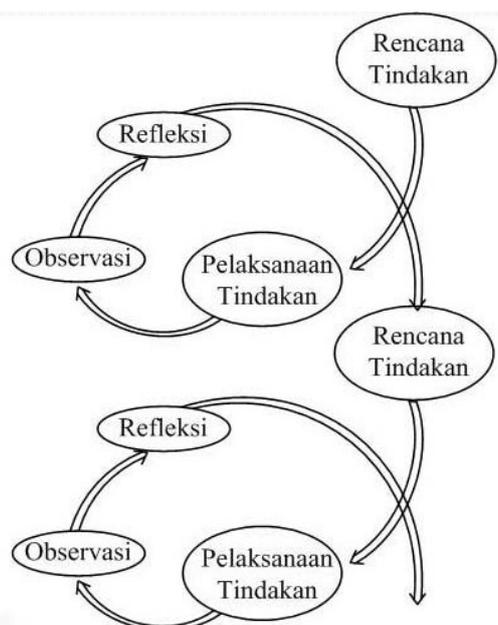
Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat yang digunakan dalam melakukan penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan. Penelitian ini bertempat di SDN Turi 01 Kota Blitar.

Waktu penelitian adalah waktu berlangsungnya penelitian atau saat penelitian ini dilangsungkan. Waktu penelitian dimulai dari perencanaan penelitian, pengidentifikasian permasalahan penelitian, pembuatan instrument penelitian, pembuatan proposal penelitian, pelaksanaan penelitian, pengumpulan data penelitian, pengolahan dan analisis data, dan penulisan laporan penelitian. Sejak perencanaan penelitian hingga selesainya penulisan laporan penelitian ini, diperkirakan memerlukan waktu selama tiga bulan, terhitung sejak bulan Februari sampai dengan bulan April 2014.

Prosedur Penelitian

Penelitian yang dilakukan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pelaksanaan PTK merupakan proses berdaur (siklus) yang terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan tindakan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflektion*). Berikut ini adalah model spiral penelitian tindakan kelas dari Arikunto (2007: 16).



Gambar 1. Spiral Penelitian Tindakan Kelas (Sumber: Arikunto, 2007: 16)

Tahap-tahap Penelitian

Pada tahap pelaksanaan ini dilakukan sesuai PTK yang mengacu model spiral penelitian tindakan kelas atau yang biasa disebut siklus. Kegiatan setiap siklus yaitu rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Berikut ini tahap-tahap kegiatan yang dilakukan pada setiap siklus penelitian.

Siklus I

Penjelasan bagan sebagai berikut.

1) Tahap perencanaan/rancangan

Dalam penelitian ini, peneliti mengidentifikasi masalah pembelajaran. Peneliti melakukan observasi dan melakukan wawancara kepada guru kelas, kemudian melakukan diskusi untuk dapat menemukan masalah pembelajaran untuk mencari pemecahan masalah melalui PTK. Setelah permasalahan pembelajaran teridentifikasi, peneliti menyusun rancangan untuk menentukan langkah-langkah nyata yang akan dilakukan dalam tindakan. Perencanaan tersebut meliputi penyusunan RPP dan membuat instrumen pengamatan untuk membantu merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung.

2) Tahap pelaksanaan

Pada tahap ini, rancangan metode dan RPP diterapkan. Rancangan tindakan menjelaskan langkah demi langkah kegiatan yang harus dilakukan guru dan siswa sesuai dengan yang direncanakan. Pada tahap ini guru memberikan stimulus-stimulus berupa pertanyaan agar siswa mengungkapkan pemahaman materi.

3) Tahap pengamatan

Pengamatan dilakukan pada waktu tindakan sedang berlangsung sehingga pengamatan dan tindakan berlangsung pada waktu yang sama. Pada tahap ini, observer dan guru melakukan pengamatan dan mencatat semua hal yang terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung

4) Tahap refleksi

Tahap ini untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan berdasarkan data yang terkumpul kemudian dilakukan evaluasi yang berguna untuk menyempurnakan tindakan berikutnya. Demikian seterusnya sampai masalah yang diteliti dapat terpecahkan secara optimal. Tujuannya adalah untuk menemukan perbaikan-perbaikan yang perlu dilakukan pada proses pembelajaran pada siklus berikutnya. Dalam hal ini adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Tahap-tahap ini berlaku juga untuk siklus 1 dan siklus 2.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini pada dasarnya adalah peneliti itu sendiri. Peneliti menjadi instrumen penelitian karena dalam proses pengumpulan data itulah peneliti akan melakukan adaptasi secara aktif sesuai dengan keadaan yang dihadapi peneliti ketika berhadapan dengan subjek penelitian. Sejalan dengan itu Akbar (2008: 96) menyatakan bahwa meskipun peneliti berperan sebagai instrumen penelitian yang dapat melakukan adaptasi aktif terhadap keadaan subjek yang menjadi penelitian maka

peneliti juga menggunakan instrumen penelitian yang berupa pedoman observasi, dokumentasi, tes dan wawancara.

Data yang diperlukan dalam penelitian ini meliputi data hasil Hasil Belajar siswa dan data aktivitas siswa. Secara terperinci, perolehan data dijelaskan sebagai berikut:

1. Data penilaian Hasil Belajar diperoleh dari skor tes pada akhir setiap siklus yang direncanakan.
2. Data aktivitas belajar siswa yang berupa keterampilan proses dan sikap diperoleh dari penilaian aspek aspek kerjasama, aspek ide, aspek keaktifan dan aspek komunikatif yang diisi selama proses pembelajaran.

Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Turi 01 Kecamatan Gandusari Kabupaten Blitar. Peneliti bertindak sebagai pelaksana tindakan, sedangkan mitra peneliti yaitu guru kelas sebagai pengamat (*Observer*) tindakan, dan teman sejawat sebagai pengambil dokumentasi.

HASIL

Data yang diperoleh pada penelitian ini merupakan hasil pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan selama dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tiga kali pertemuan dengan alokasi pada setiap pertemuan adalah 2 x 35 menit. Uraian pada setiap siklus adalah sebagai berikut.

Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I

Tabel 1. Rekapitulasi Data Data penilaian hasil pada Siklus I dalam Menggunakan Metode *Problem Solving* dengan Media Gambar Seri

Penilaian Hasil	Penilaian aktivitas siswa			Penilaian kerja kelompok			Nilai Hasil
	Pert 1	Pert 2	Pert 3	Pert 1	Pert 2	Pert 3	
Rata-rata	57	63	63	64	66	69	69
Persentase							64

Pada tabel terlihat jelas peningkatan aktivitas siswa dan kerja kelompok menggunakan metode *problem solving* dengan media gambar seri. Dari penilaian aktivitas siswa, pada pertemuan pertama memperoleh nilai rata-rata klasikal 57, pertemuan kedua memperoleh nilai rata-rata klasikal 63 dan pertemuan ketiga memperoleh nilai rata-rata klasikal 63. Dari penilaian kerja kelompok, pada pertemuan pertama memperoleh nilai rata-rata klasikal 64, pertemuan kedua memperoleh nilai rata-rata klasikal 66 dan pertemuan ketiga memperoleh nilai rata-rata klasikal 69. Nilai hasil individu yang diperoleh nilai rata-rata 69 atau 64% siswa tuntas dari jumlah seluruh siswa. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar pemahaman konsep ekonomi lebih meningkat dari pra siklus yang hanya memperoleh nilai rata-rata 61,42 atau 42% siswa tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata klasikal yang didapat siswa belum memenuhi KKM yang telah direncanakan oleh peneliti yaitu sebesar 75%. Dan untuk mencapai KKM tersebut perlu adanya tindak lanjut terhadap kegiatan pembelajaran pada siklus II.

Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II

Tabel 2. Rekapitulasi Data penilaian hasil pada Siklus II dalam Menggunakan Metode *Problem Solving* dengan Media Gambar Seri

Penilaian Hasil	Penilaian aktivitas siswa			Penilaian kerja kelompok			Nilai Hasil
	Pert 1	Pert 2	Pert 3	Pert 1	Pert 2	Pert 3	
Rata-rata	68	69	78	74	79	87	89
Persentase							97

Pada tabel terlihat jelas peningkatan aktivitas siswa dan kerja kelompok menggunakan metode *problem solving* dengan Media Gambar Seri. Dari penilaian aktivitas siswa, pada pertemuan pertama memperoleh nilai rata-rata klasikal 68, pertemuan kedua memperoleh nilai rata-rata klasikal 69 dan pertemuan ketiga memperoleh nilai rata-rata klasikal 78. Dari penilaian kerja kelompok, pada pertemuan pertama memperoleh nilai rata-rata klasikal 74, pertemuan kedua memperoleh nilai rata-rata klasikal 79 dan pertemuan ketiga memperoleh nilai rata-rata klasikal 87. Nilai hasil individu yang diperoleh nilai rata-rata 89 atau 97% siswa tuntas dari jumlah seluruh siswa. Data di atas menunjukkan bahwa nilai individu pemahaman konsep aktivitas ekonomi lebih meningkat dari siklus I yang hanya memperoleh nilai rata-rata 69 atau 64% siswa tuntas. Hasil pembelajaran pada siklus II telah memenuhi KKM yang telah direncanakan oleh peneliti yaitu sebesar 75. Dan penelitian berhenti pada siklus ini

Tabel 3. Peningkatan Hasil Belajar Individu Siswa Siklus I dan Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai			Keterangan	
		Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II	Tuntas	Tidak Tuntas
1.	Adi Tri Wahyudi	49	65	90	√	
2.	Dwi Zulfa Nurisma	41	45	65		√
3.	Zudha Eko P	48	65	95	√	
4.	Zepri	43	55	90	√	
5.	Kharisma Intan P	46	65	100	√	
6.	Ventcent Rico	41	60	85	√	
7.	Anifatius Sholimah	63	60	85	√	
8.	Asad Abiyyi	68	70	90	√	
9.	Alandika Putra M	81	80	100	√	
10.	Alfredo Rizky S	65	65	75	√	
11.	Apin Surahmi	60	70	90	√	
12.	Ciptian Rico P	76	85	95	√	
13.	Devi ira Bayu Oktara	86	90	100	√	
14.	Dina Mukti P	73	70	90	√	
15.	Faris Sidik P	79	90	100	√	
16.	Fauzizah K	53	75	90	√	
17.	Fika Tri Wijayanto	60	75	90	√	
18.	Jefri Bayu P	56	65	85	√	
19.	Muhammad Z	77	90	100	√	
20.	Muhammad L	74	75	100	√	

21.	Nurhaq F	68	60	75	√	
22.	Riris S	43	65	85	√	
23.	Riska Febri L	58	55	75	√	
24.	Rizanita Putri	70	75	100	√	
25.	Defi Ratna Sari	45	75	100	√	
26.	Sugeng Hariono	51	50	75	√	
27.	Yakhsi Fandana	77	50	75	√	
28.	Yuni Muallimatun	70	80	100	√	
29.	Zidan Hadi I	68	60	85	√	
30.	Ardianto	63	90	100	√	
31.	Febian Leosis S	60	60	80	√	
32.	Fredi Agus P	61	60	80	√	
33.	Dimas Bayu P	58	80	100	√	
Jumlah		2027	2275	2945	32	1
Rata-rata		61	69	89		
Persentase		42%	64%	97%		

Peningkatan aktivitas belajar siswa kelas IV SDN Turi 01 Kota Blitar pada siklus I dan siklus II dalam tabel di atas diperjelas dalam bentuk diagram batang berikut.

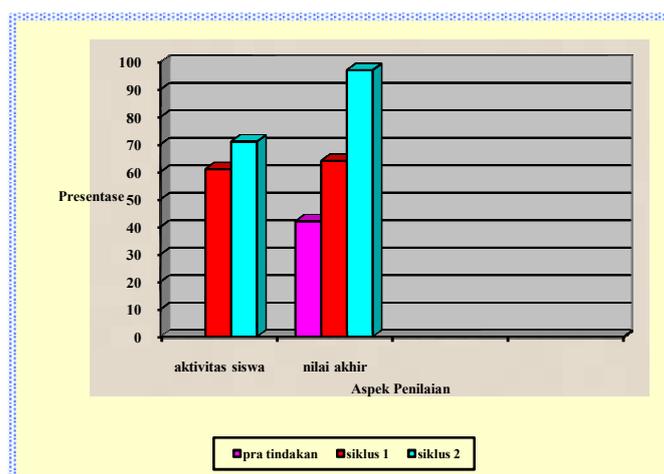


Diagram 1. Peningkatan Hasil Belajar Individu

Diagram di atas menginformasikan bahwa persentase nilai hasil belajar pemahaman konsep siswa dari siklus I menuju siklus II mengalami peningkatan sebesar 33%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan penerapan metode *problem solving* dengan Media Gambar Seri dapat meningkatkan hasil belajar aktivitas ekonomi pada siswa kelas IV di SDN Turi 01.

Temuan Penelitian

a. Temuan Penelitian Siklus 1

Penerapan metode *problem solving* dengan media gambar seri belum berjalan sesuai tahap-tahapnya. Siswa belum mampu bekerja kelompok secara maksimal karena siswa jarang dibentuk kerja kelompok oleh guru, siswa belum mampu mengidentifikasi dan membaca peta karena siswa kurang memahami penggunaan peta. Siswa belum bisa menemukan masalah dan hanya bisa membaca permasalahan yang diberikan guru pada

LKK. Siswa belum bisa menyusun hipotesis pemecahan karena pemahaman siswa pada materi sangat kurang.

b. Temuan Penelitian Siklus 2

Penerapan metode *problem solving* dengan media gambar seri siswa sudah mulai mampu bekerja kelompok, sudah mulai mampu mengidentifikasi permasalahan sehingga menemukan masalah, siswa sudah mampu memperoleh data, siswa mulai mampu menyusun hipotesis pemecahan walau belum sempurna, dan siswa mulai mampu mengaplikasikan konsep.

PEMBAHASAN

Penerapan Metode *Problem Solving* dengan Media Gambar Seri dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Turi 01 Kota Blitar.

Berdasarkan pada paparan data, dapat disimpulkan bahwa IPS di kelas IV SDN Turi 01 Kota Blitar menunjukkan bahwa dalam pembelajaran di kelas siswa terlihat bosan dan tidak bersemangat. Hal ini disebabkan beberapa alasan yaitu penggunaan metode ceramah oleh guru kelas, guru hanya mengandalkan buku paket dan LKS dalam pembelajaran, guru tidak memanfaatkan media pembelajaran dan hanya dipasang untuk pajangan, guru tidak mengkondisikan siswa dalam kegiatan kelompok, siswa tidak diberi kesempatan dalam menemukan konsep tetapi diberi konsep untuk dihafal oleh siswa dan siswa cenderung hanya duduk, diam, mendengarkan, mencatat dan tidak ada pertanyaan yang dapat menstimulus siswa dalam mengajukan pendapat sehingga siswa merasa bosan dalam pembelajaran.

Hal tersebut di atas sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Suharjo, 2006). Pembelajaran merupakan sesuatu yang kompleks. Pembelajaran tidak hanya sekedar menyampaikan pesan kepada peserta didik, akan tetapi merupakan aktivitas profesional yang menuntut guru untuk dapat menggunakan keterampilan dasar mengajar secara terpadu, serta menciptakan sistem lingkungan yang memungkinkan peserta didik dapat belajar secara efektif dan efisien untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Hal ini nampak pada hasil belajar individu pra tindakan dengan perolehan nilai rata-rata 61,42 dengan persentase ketuntasan belajar 14 atau 42% dari 33 siswa dalam kelas.

Sehingga perlu adanya suatu pembenahan dalam pembelajaran. Pembelajaran yang dirasa bisa membuat siswa lebih bersemangat dalam pembelajaran adalah penggunaan metode *problem solving* dengan media gambar seri. Sesuai tingkat kebutuhan siswa yaitu operasional kongkrit adalah kebutuhan menemukan pengetahuan baru melalui media sebenarnya. Pemahaman kognitif dapat diperoleh siswa melalui pengalaman melakukan kegiatan atau sering dikenal dengan *learning by doing* yaitu belajar dengan melakukan. Untuk mengarahkan siswa melakukan pembelajaran dengan melakukan, salah satu caranya yaitu guru memberikan suatu materi pembelajaran yang bersifat problematik yang menuntut siswa untuk memecahan masalah.

Penerapan metode *problem solving* dengan media gambar seri memungkinkan siswa dalam mengidentifikasi masalah, memperoleh data, menyusun hipotesis dan mengaplikasikan konsep. Peningkatan dapat dilihat dari perolehan skor aktivitas siswa

secara klasikal dan secara individu. Hal ini sesuai dengan teori metode *problem solving* menurut Oemar, (1980: 34) adalah suatu jenis cara belajar *discovery* dalam hal ini siswa, baik secara individu maupun kelompok berusaha memecahkan masalah/problem yang nyata. Pemecahan masalah secara kelompok dipandang lebih menguntungkan karena dapat memperoleh latar belakang yang lebih luas, dan dengan demikian lebih banyak memunculkan ide hipotesa dan kritik.

Menurut peneliti metode pemecahan masalah (*problem solving method*) yaitu metode yang dipakai oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar untuk melatih siswa menghadapi berbagai masalah nyata, melalui proses dengan mencari data sampai kepada menarik kesimpulan. Sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan paparan data, diperoleh data penerapan metode *problem solving* dengan media gambar seri dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk mengukur peningkatan hasil belajar maka dilakukan penilaian siklus I yaitu dari penilaian aktivitas siswa, pada pertemuan 1 memperoleh nilai rata-rata klasikal 57, pertemuan 2 memperoleh nilai rata-rata klasikal 63 dan pertemuan 3 memperoleh nilai rata-rata klasikal 63. Dari penilaian kerja kelompok, pada pertemuan 1 memperoleh nilai rata-rata klasikal 64, pertemuan 2 memperoleh nilai rata-rata klasikal 66 dan pertemuan 3 memperoleh nilai rata-rata klasikal 69. Nilai hasil individu yang diperoleh nilai rata-rata 69 atau 64% siswa tuntas dari 33 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat dari pra tindakan yang hanya memperoleh nilai rata-rata 61,42 atau 42% siswa tuntas. Karena hasil belajar belum mencapai ketuntasan yang direncanakan peneliti yaitu 75, maka dilanjutkan pada siklus II.

Meningkatnya hasil belajar dapat ditandai dengan perubahan tingkah laku dan kemampuan pada siswa. Peningkatan tingkah laku dialami oleh siswa dengan adanya perubahan mulai dari pra tindakan yang tidak pernah melakukan kerja kelompok, siklus I peneliti membiasakan siswa dalam kerja kelompok dan memanfaatkan media. Pada siklus II siswa sudah mampu melakukan kerja kelompok dengan memanfaatkan media.

Perubahan kemampuan siswa ditandai dengan peningkatan hasil belajar seperti yang telah dibahas di paragraf sebelumnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Sudjana (1989: 22) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Pengalaman belajar tersebut dapat diperoleh di sekolah, rumah, dan masyarakat sekitar. Hasil belajar yang dibentuk diharapkan menjadi perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik. Dengan demikian membuktikan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa yang ditandai dengan meningkatnya hasil belajar secara klasikal.

Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Metode *Problem Solving* dengan Media Gambar Seri Pada Siswa Kelas IV SDN Turi 01 Kota Blitar.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa. Hal tersebut diatas sesuai dengan pendapat Sapriya (2009: 12) menjelaskan bahwa pendidikan IPS di tingkat sekolah pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan para peserta didik sebagai warga negara yang

menguasai pengetahuan (*knowlwdge*), keterampilan (*skill*), sikap dan nilai (*attitudes and values*) yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan masyarakat agar menjadi warga negara yang baik.

Sehingga jika hasil belajar siswa meningkat, maka dapat disimpulkan metode pembelajaran yang dilakukan sudah baik. Hal ini telah sesuai dengan hasil kerja kelompok, nilai aktivitas siswa pada setiap pertemuan dan tes evaluasi pada setiap siklus. Hasil belajar pada pra tindakan dari 33 siswa yaitu 14 siswa (42%) siswa tuntas belajar. Pada siklus I yaitu 21 siswa (64%) dinyatakan tuntas belajar dan 12 siswa (36%) belum tuntas belajar. Dari pra tindakan ke siklus I telah terjadi peningkatan ketuntasan belajar sebesar 22%.

Pada pelaksanaan pembelajaran siklus II guru telah melakukan beberapa perbaikan untuk mengatasi kelemahan-kelemahan yang nampak pada siklus I. Hasil belajar pada siklus II adalah 32 siswa (97%) yang tuntas belajar dan 1 siswa (3%) yang belum tuntas belajar, dari siklus I ke siklus II telah terjadi peningkatan ketuntasan belajar sebesar 33%. Berdasarkan hasil penelitian menggunakan metode *problem solving* dengan media gambar seri dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Turi 01. Hal ini ditandai dengan perubahan aktivitas dan kemampuan siswa dalam bekerja sama untuk memecahkan suatu permasalahan.

Berdasarkan pembahasan hasil belajar diatas sesuai dengan pendapat Sudjana (1989: 22) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Pengalaman belajar tersebut dapat diperoleh di sekolah, rumah, dan masyarakat sekitar. Hasil belajar yang dibentuk diharapkan menjadi perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan metode *problem solving* dengan media gambar seri dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Aktifitas siswa dari pertemuan 1 siklus I ke pertemuan 2 siklus I meningkat dari 57 menjadi 62,8, Hal ini terjadi peningkatan sebesar 5,87. Dari pertemuan 2 siklus I ke pertemuan 3 siklus I meningkat dari 62,8 menjadi 62,9. Hal ini terjadi peningkatan sebesar 0,1. Dari pertemuan 3 siklus I ke pertemuan 1 Siklus II meningkat dari 62,9 menjadi 68. Hal ini terjadi peningkatan sebesar 5,1. Dari pertemuan 1 siklus II ke pertemuan 2 siklus II meningkat dari 68 menjadi 69. Hal ini terjadi peningkatan sebesar 1. Dari pertemuan 2 siklus II ke pertemuan 3 siklus II meningkat dari 69 menjadi 78. Hal ini meningkat sebesar 9. Hal ini menunjukkan terjadi peningkatan aktivitas belajar secara kontinyu.
2. Peningkatan hasil belajar siswa SDN Turi 01 Kota Blitar pada materi aktivitas ekonomi pada tahap pra tindakan masih sangat rendah dan belum mencapai ketuntasan hasil belajar. Karena hanya 42% siswa yang mampu mencapai batas standar KKM, yaitu 65. Hal ini disebabkan oleh cara mengajar guru kelas yang

bersifat klasikal dan tidak menggunakan media pembelajaran, sehingga siswa merasa bosan dan malas untuk belajar. Dengan keadaan seperti ini nilai siswa menjadi rendah. Pada hasil belajar dari siklus I ke siklus II meningkat dari 64% menjadi 97%, hal ini menunjukkan peningkatan hasil belajar secara klasikal sebesar 33%. Dengan demikian metode pembelajaran *problem solving* mampu meningkatkan hasil belajar aktivitas ekonomi pada siswa kelas IV SDN Turi 01 Kota Blitar.

SARAN

Berdasarkan uraian dan simpulan tentang hasil penelitian melalui metode *problem solving*, maka diajukan beberapa saran sebagai berikut.

1. Dalam melaksanakan pembelajaran hendaknya guru menggunakan media pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi yang dipelajari. Sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan bermakna bagi siswa.
2. Dalam pembelajaran hendaknya guru menggunakan metode dan media pembelajaran inovatif sehingga pembelajaran lebih bervariasi dan siswa akan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran.
3. Berdasarkan hasil penelitian, hendaknya siswa lebih berani mengungkapkan ide, pendapat dan solusi pemecahan masalah tanpa takut salah dengan persepsinya.
4. Hendaknya siswa dapat bekerjasama dalam kelompok, sehingga pekerjaan lebih merata.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, Sa'dun, dkk. 2009. *Prosedur Penyusunan Laporan dan Artikel*. Yogyakarta: Cipta Media Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Fathurrohman, Pupuh dan Sutikno, Sobry. 2009. *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*. Bandung: Refika Aditama.
- Oemar, Moh. 1980. *Enquiry Discovery Problem Solving Dalam Pengajaran IPS*. Jakarta: Depdiknas
- Sagala, Syaiful. 2010. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: CV alfabeta
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sudjana, Nana. 1989. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda karya
- Suharjo. 2006. *Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas

MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA MENGUNAKAN MEDIA GAMBAR BIDANG STUDI ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI SEKOLAH DASAR

Farida Catur Wahyu Anggriyani

aidaanggriyani@yahoo.co.id

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Ilmu Keguruan dan Pendidikan

Universitas Nusantara PGRI Kediri

Abstract : Applying the model Learning to use media gambarpada subject of the development of technology for the production , transportation komonikasi and aims to describe the activities of students , describing the results of students ' understanding of the concept of mastery learning seen and describe the students' responses to learning activities . By using a variety of learning models can create a pleasant classroom atmosphere , so that students do not feel pressured to follow the lessons at school and at home . A use of media image is also greatly assist students in learning the IPS material so as to improve learning achievement IPS .

Keywords : improve student achievement, media images.

Abstrak : Menerapkan model Pembelajaran menggunakan media gambarpada pokok bahasan perkembangan teknologi untuk produksi, komonikasi dan transportasi bertujuan untuk mendiskripsikan aktivitas siswa, mendiskripsikan hasil pemahaman konsep siswa dilihat dari ketuntasan belajarnya dan mendiskripsikan respon siswa terhadap kegiatan belajar mengajar. Dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, sehingga siswa tidak merasa tertekan dan betah mengikuti pelajaran disekolah. Penggunaan media gambar juga sangat membantu siswa dalam mempelajari materi IPS sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar IPS.

Kata kunci : meningkatkan prestasi belajar siswa, media gambar.

PENDAHULUAN

Pelajaran ilmu pengetahuan sosial mempunyai cakupan materi yang luas mencakup, ilmu geografis, antropologis, social, ekonomi, sejarah dan tata Negara, sehingga menuntut penguasaan materi yang bagus dari siswa. Hal inilah yang membuat pelajaran ilmu pengetahuan social kurang disenangi dan kurang menarik bagi siswa apalagi ditunjang dengan penyampaian matei hanya dengan metode ceramah (teacher centered). Bertolak dari uraian diatas, penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menarik merupakan salah satu alternative yang dapat memotivasi dan merangsang siswa untuk lebih tertarik terhadap mata pelajaran IPS. Selain itu penggunaan metode yang tepat dan bervariasi dapat mmbantu siswa menghindari kejenuhan belajar IPS selama proses belajar mengajar berlangsung. Penggunaan alat

peraga atau metode yang tepat akan lebih bisa diterima siswa sehingga bisa membuat kegiatan belajar mengajar menyenangkan dan tujuan pembelajaran bisa tercapai.

Untuk mencapai ketuntasan dalam pembelajaran, dalam proses belajar mengajar hendaknya bisa berlangsung secara efektif, salah satunya dalam pembelajaran konsep khususnya untuk mata pelajaran IPS dengan materi bahasan perkembangan teknologi (produksi, komunikasi dan transportasi). Dengan mempertimbangkan kondisi, karakteristik dan perkembangan siswa, guru harus dapat merencanakan dengan matang proses pembelajaran. Dalam membuat perencanaan tersebut guru bisa menggunakan pendekatan, media, teknik, metode ataupun model pembelajaran. Media gambar menghendaki adanya aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar, melihat ketuntasan belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar, melihat respon siswa terhadap proses belajar mengajar.

METODE

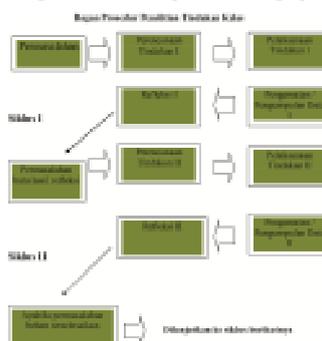
Jenis penelitian ini memakai prinsip penelitian tindakan kelas (PTK), yang memiliki empat tahap tindakan, yang dirumuskan Lewin (Kemmis dan Mc. Taggart, 1992) yaitu Planing (Rencana), Action (Tindakan), Observation (Pengamatan), dan Reflection (Refleksi). Untuk memperjelas fase-fase dalam penelitian tindakan, siklus spiralnya dan bagaimana pelaksanaannya. Stephen Kemmis menggambtu siklus pada penelitian ini terdiri dari 4 tahap yaitu:

1. Rencana (Plan)

Sebelum melakukan penelitian pada tahap ini peneliti menyusun rumusan masalah, tujuan penelitian serta membuat rencana tindakan yang akan dilakukan pada proses belajar mengajar. Selain itu pada tahap ini juga dipersiapkan instrument penelitian dan perangkat pembelajaran yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar.

2. Kegiatan dan Pengamatan (action and Observation)

Pada tahap ini tindakan yang harus dilakukan oleh peneliti sebagai upaya untuk melaksanakan perbaikan kegiatan belajar mengajar serta mengamati.



Gambar 1. PTK

3. Refleksi (reflection)

Pada tahap ini peneliti bersama guru dan pengamat melihat dan mempertimbangkan hasil dan dampak dari tindakan yang telah dilakukan

4. Revisi (Plan Revised)

Berdasarkan hasil refleksi, peneliti bersama guru membuat revisi rancangan yang berupa tindakan-tindakan perbaikan yang akan dilakukan pada putaran selanjutnya.

▪ **Siklus Pertama**

1. Tahap Rancangan

Pada tahap ini yang perlu dipersiapkan dalam instrument penelitian meliputi:

- Silabus, perangkat ini digunakan sebagai sumber atau pegangan bagi penelitian untuk membuat rencana pembelajaran pada pokok bahasan perkembangan teknologi untuk produksi, komunikasi dan transportasi
- Rencana pembelajaran model pengajaran langsung dengan pokok bahasan perkembangan teknologi untuk produksi, komunikasi dan transportasi
- Lembar kerja siswa yang dikerjakan siswa dalam kegiatan belajar mengajar pada pokok bahasan perkembangan teknologi untuk produksi, komunikasi dan transportasi
- Tes hasil belajar

2. Tahap kegiatan dan pengamatan

Pada tahap ini tindakan yang dilakukan diantaranya:

- Melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media gambar
- Pengamat melakukan observasi terhadap pengelolaan kegiatan belajar mengajar model pengajaran langsung dan menilai kemampuan kinerja kelompok siswa dalam menyelesaikan tugas kinerja siswa
- Melakukan tes formatif untuk tiap siswa pada akhir siklus

3. Tahap refleksi

Semua pengamat bersama guru mengawasi pembelajaran yang telah dilakukan kemudian merefleksi rencana pembelajaran dan aktivitasnya dalam pengelolaan pembelajaran agar lebih baik. Hasil refleksi ini akan dijadikan masukan dan saran untuk perbaikan dalam proses pembelajaran pada putaran selanjutnya.

4. Tahap revisi

Dari refleksi pada putaran sebelumnya kemudian diperoleh adanya revisi rancangan untuk selanjutnya digunakan sebagai acuan untuk melakukan putaran selanjutnya.

▪ **Siklus Kedua**

1. Tahap rancangan

Pada tahap ini yang perlu dipersiapkan adalah instrument penelitian yang meliputi:

- Silabus, perangkat ini digunakan sebagai sumber atau pegangan peneliti untuk membuat rencana pembelajaran pada pokok bahasan perkembangan teknologi untuk produksi, komunikasi dan transportasi

- Rencana Pelaksanaan pembelajaran model pengajaran langsung dengan pokok bahasan perkembangan teknologi untuk produksi, komunikasi dan transportasi
- Lembar kegiatan siswa yang akan dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar pada pokok bahasan perkembangan teknologi untuk produksi, komunikasi dan transportasi
- Tes hasil belajar

2. Tahap Kegiatan dan pengamatan

Pada tahap ini tindakan yang dilakukan diantaranya:

- Melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media gambar
- Pengamat melakukan observasi terhadap pengelolaan kegiatan belajar mengajar model pengajaran langsung dan menilai kemampuan kinerja kelompok siswa dalam menyelesaikan tugas kinerja siswa
- Melakukan tes formatif untuk tiap siswa pada akhir siklus

3. Tahap refleksi

Semua pengamat bersama guru mengawasi pembelajaran yang telah dilakukan kemudian merefleksikan rencana dan aktivitasnya dalam pengelolaan pembelajaran agar lebih baik. Hasil refleksi ini akan dijadikan masukan dan saran untuk proses pembelajaran pada siklus selanjutnya.

4. Tahap Revisi

Dari refleksi pada putaran sebelumnya kemudian diperoleh adanya revisi rancangan untuk selanjutnya digunakan sebagai acuan untuk melakukan putaran selanjutnya.

Langkah-langkah pembelajaran

a. Kegiatan Awal

1. Guru menayangkan materi pertemuan yang lalu tentang teknologi transportasi tradisional dan modern
2. Guru bertanya pada siswa “Siapa yang punya mobil”

b. Kegiatan inti

1. Siswa dibentuk kelompok masing-masing kelompok 4 orang
2. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang tugas kelompok
3. Guru membagikan lembar kerja, kelompok menyelesaikan lembar kerja
4. Guru membimbing siswa dalam diskusi
5. Tiap kelompok disuruh mempresentasikan hasil diskusi ke depan kelas kelompok lain yang menanggapi
6. Guru dan siswa menyimpulkan jawaban siswa
7. Secara individu siswa mengerjakan evaluasi

c. Kegiatan Akhir

Siswa diberi tugas membuat kliping teknologi komunikasi tradisional dan teknologi modern

PEMBAHASAN

Kegiatan belajar mengajar merupakan satu kesatuan dari dua kegiatan yang tidak dapat dipisahkan, yaitu belajar dan mengajar yang optimal adalah situasi dimana siswa dapat berinteraksi dengan guru atau bahkan pembelajaran di tempat tertentu yang telah diatur dalam rangka mencapai indikator yang ingin dicapai. Selain itu belajar akan lebih optimal bila menggunakan metode atau media yang tepat, agar dapat dievaluasi sehingga menunjukkan adanya perubahan tingkah laku.

Menurut Slameto (1995), belajar adalah suatu proses untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara menyeluruh, sebagian kecil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungan. Sedangkan menurut Morgan (dalam Maspiyah, 1996), belajar dapat dirumuskan suatu perubahan tingkah laku yang menetap sebagai hasil dari pengalaman yang telah lalu dan perubahan itu terjadi karena adanya kegiatan belajar mengajar. Dari pengertian diatas dapat diambil kesimpulan pertumbuhan pribadi anak didik yang terjadi dalam situasi yang bervariasi. Pertumbuhan tingkah laku serta pertumbuhan pribadi anak didik lain adalah sebagai hasil dari pengalaman yang dihayati oleh peserta didik yang akan menimbulkan respon tertentu. Perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak terampil menjadi terampil, dari sikap dan nilai tertentu menjadi sikap dan nilai yang lain. Pengalaman yang berupa pelajaran akan menghasilkan perubahan, yaitu (1) Kognitif, berupa pengetahuan, prinsip kekayaan informasi, (2) Efektif, berupa system nilai dan sikap, dan (3) Psikomotor, berupa ketrampilan.

Pengertian mengajar mempunyai arti yang sangat luas seperti yang dikemukakan Slameto dalam bukunya “ Belajar dan factor-faktor yang mempengaruhinya”, yaitu menanamkan pengetahuan pada siswa dengan cara membimbing kepada siswa dalam Kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian mengajar bukan sekedar mentransfer pengetahuan, mengajar dalam arti yang komprehensif dan mendasar adalah mendidik sebagai proses menuju kemandirian, tidak tergantung pada pihak lain. Mendidik merupakan upaya untuk membawa peserta didik menuju kedewasaan baik jasmani maupun rohani. Maka mengajar mempunyai arti yang lebih tergantung dari berbagai segi pandangan. Dari segi tujuan yang ingin dicapai, hal ini sesuai dengan tujuan pembelajaran dalam mengantarkan peserta didik kepada tujuan kognitif, afektif, dan psikomotor.

Dari segi komponen-komponen kegiatan belajar mengajar (1) membangkitkan motivasi, (2) pengarahan persepsi, (3) pemancingan respon, (4) pemberian reward (ganjaran, upah). Ditinjau dari guru mengajar, (1) penjelasan secara verbal, (2) Demonstrasi, (3) Pemberian tugas, (4) penilaian hasil belajar, (5) Pemeliharaan tata tertib sekaligus pengelolaan kelas.

Mengajar bukan tugas yang ringan bagi seorang guru, melainkan tugas yang sangat sulit dan komplis antara lain sebagai fasilitator dan distributor. Dalam mengajar guru harus beradapan dengan kelompok siswa. Mereka adalah makhluk hidup yang

memerlukan bimbingan dan pembinaan untuk menuju kedewasaan, bertanggung jawab pada diri sendiri, berkepribadian yang baik serta berbudi pekerti luhur dan berakhlak.

Untuk melaksanakan tugas tersebut ada beberapa pendapat tentang prinsip dan bentuk mengajar yang baik. Roestiyah (1996) mengatakan bahwa mengajar yang efektif itu adalah (1) Guru mampu merumuskan tujuan dari setiap pembelajaran, (2) Guru harus menguasai bahan pelajaran sebaik mungkin, (3) Guru harus mencintai apa yang akan diajarkan dan berpendirian bahwa mengajar adalah suatu profesi yang diharapkan dengan mantap, (4) Guru harus mampu mengerti tentang pengalaman pribadi anak didiknya, (5) Guru harus menggunakan variasi metode dalam mengajar, memilih metode yang tepat untuk setiap bahan pelajaran agar siswa tidak mudah bosan, (6) Seorang guru tidak mungkin mampu men-dahului semua bahan dan semua materi mata pelajaran, (7) Guru harus dapat membimbing kepada apa yang aktual dan harus disiapkan sebaik-baiknya, (8) Murahlah dengan pujian dan guru harus berani, hal itu akan membawa hasil yang lebih baik daripada selalu mengkritik dan mencela, (9) Timbulkan semang-at belajar secara individual dan gunakan pengalaman anak sehingga dapat memberi kebebasan dan dapat membiasakan anak mempunyai daya kreasi dalam bekerja.

Sedangkan Slameto mengemukakan ada beberapa prinsip tentang mengajar yaitu (1) Perhatian, seorang guru harus dapat membangkitkan perhatian siswa kepada pelajaran yang diberikan oleh guru, (2) Aktivitas, guru harus menimbulkan aktivitas siswa dalam berfikir maupun berbuat, (3) Appersepsi, guru dalam mengajar harus menghubungkan pelajaran yang akan diberikan dengan pengetahuan awal yang telah dimiliki siswa ataupun pengalaman dengan sebelumnya, (4) Peragaan, guru dalam mengajar di depan kelas harus berusaha menunjukkan benda-benda yang asli atau menggunakan media pengganti, (5) Repetisi, guru dalam menjelaskan suatu pelajaran perlu diulang-ulang agar lebih menancap dalam ingatan siswa, (6) Korelasi, guru dalam mengajar wajib memperhatikan dan memikirkan hubungan antara setiap mata pelajaran, (7) Konsentrasi, hubungan antar mata pelajaran dapat diperluas, mungkin dapat dipusatkan kepada salah satu pusat minat, sehingga memperoleh pengetahuan secara luas dan mendalam, (8) Sosialisasi, dalam perkembangannya siswa perlu bersosialisasi dengan teman lainnya, (9) Individualism, masing-masing siswa mempunyai perbedaan khas seperti perbedaan integritas, minat bakat, hobi, tingkah laku, watak maupun sikapnya. Mereka berbeda pula dalam latar belakang kebudayaannya, social, ekonomi dan keadaan orang tuannya. Guru harus menyelidiki dan mendalami perbedaan siswa (secara individu) agar dapat melayani pendidikan yang sesuai dengan perbedaan itu. Evaluasi, evaluasi dapat memberikan motivasi bagi guru maupun siswa, mereka akan lebih giat belajar, meningkatkan proses berfikirnya.

Dari kedua pendapat tersebut pada dasarnya sama-sama mengarahkan kepada kesiapan para guru untuk dapat menyiapkan diri sehingga terjadi komunikasi yang baik dan terarah kepada peserta didik. Karena mengajar dilakukan oleh guru, maka harus menjadi organisator yang baik. Mengajar yang efektif tergantung pada kesiapan guru dalam mengelola dan menciptakan kondisi atau system lingkungan yang mendukung

dan memungkinkan beralngsungnya proses belajar. Belajar yang efektif tergantung pada corak kemaknaan yang penuh dari belajar itu sebagai umpan balik dari pengajaran, sehingga tercapai efektifitas maksimal.

Belajar mengajar merupakan suatu kegiatan yang melibatkan beberapa komponen dan masing-masing komponen itu saling mempengaruhi sedemikian rupa untuk mencapai indicator pencapaian pelajaran. Inteksi belajar mengajar (proses pengajaran) ditandai dengan adanya sejumlah komponen yang saling berhubungan satu sama lain, yaitu tujuan, bahan, metode dan teknik, media penilaian. (sudjana dkk, 1984). Sedangkan pendapat lain mengatakan bahwa, KBM mempunyai komponen-komponen, yaitu tujuan intruksional yang ingin dicapai, materi guru (pendidik), siswa, metode dan sarana dan prasarana dalam kegiatan belajar mengajar. Dari pendapat tersebut diatas, maka komponen-komponennya yang membentuk kegiatan belajar mengajar tersebut adalah (1) Siswa, seorang yang bertindak sebagai pencari, penerima, dan penyimpan isi pelajaran yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan, (2) Guru, seseorang yang bertindak sebagai pengelola kegiatan belajar mengajar dan peran lainnya yang memungkinkan berlangsungnya kegiatan belajar mengajar yang efektif, (3) Tujuan, suatu pernyataan tentang perubahan perilaku yang diinginkan terjadi pada siswa setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar. Perubahan perilaku tersebut mencakup perubahan kognitif, afektif dan psikomotor, (4) Isi pelajaran, segala informasi baik berupa fakta, prinsip dan konsep yang diperlukan untuk mencapai tujuan, (5) Media, bahan pembelajaran dengan atau tanpa peralatan yang digunakan untuk menyajikan informasi kepada para siswa agar mereka dapat mencapa indikator yang diinginkan, (6) Evaluasi, cara tertentu yang digunakan untuk menilai suatu proses dan hasilnya. Evaluasi dilakukan terhadap seluruh kegiatan belajar mengajar dan sekaligus memberikan balikan bagi setiap komponen kegiatan belajar mengajar.

Adanya interaksi antara komponen-komponen kegiatan belajar mengajar dimana antara yang satu dengan yang lain saling mempengaruhi, maka kegiatan belajar mengajar merupakan system intruksional.

Perkataan media tidak selalu identik engan mahal atau memerlukan listrik, karena media dapat dibedakan berdasarkan keadaannya menjadi media canggih (shopit Heate Media) dan media sederhana (simple Media). Medi canggih adalah media yang hanya dapat dibuat dipabrik karena terdiri dari komponen-komponen yang rumit memerlukan listrik dalam penyajiannya. Sedangkan media sederhana merupakan media yang dapat dibuat sendiri oleh guru atau ahli media dan biasanya tidak memerlukan listrik untuk menyajikannya.

Terdapat beberapa kelompok media sederhana yaitu: media diam, medi grafis, display, dan realita. Media gambar diam terdiri dari berbagai jeis gambar yaitu ada yang berupa foto, gambar, peta dan sebagainya. Untuk dapat membuat sendiri media gambar diam yang berupa foto, kita harus dapat memotret untuk dapat dengan teknik memperbesar gambar, apabila kita ingin membuat media gambar diam, maka kita harus membuat sendiri baik gambar manusia, hewan, alam .

Media gambar merupakan salah satu media sederhana disamping media grafis, display dan realita. Media gambar mempunyai berbagai jenis antara lain foto, peta, gambar (manusia, hewan, tumbuhan) dan sebagainya. Media gambar ini banyak digunakan didalam kelas karena mudah membuat atau mendapatkannya dan murah biaya pembuatannya.

Teknologi artinya cara atau metode. Teknologi disini berarti keseluruhan sarana atau alat yang digunakan manusia untuk menghasilkan barang atau jasa yang diperlukan manusia. Teknologi adalah kemampuan teknis berdasarkan pada proses. Dalam bahasan materi ini perkembangan teknologi dibatasi pada teknologi produksi, komunikasi dan transportasi. Pertama, teknologi produksi. Teknologi produksi adalah teknologi yang menghasilkan barang produksi. Teknologi produksi dibedakan menjadi dua, yaitu teknologi produksi tradisional dan teknologi produksi modern. Contoh hasil produksi yang menggunakan teknologi tradisional adalah :pembuatan kain tenun, pembuatan tahu tempe, pembuatan krupuk, pembuatan sapu, dsb. Dan contoh hasil produksi yang menggunakan teknologi modern/masa kini adalah: makanan dalam kemasan seperti sosis, sarden, minuman kemasan, kain buatan pabrik, barang-barang elektronik, dan mainan anak-anak. Keuntungan orang menggunakan teknologi modern adalah hasilnya lebih cepat.

Table 1. Perbedaan Teknologi Produksi Tradisional dan Modern

Teknologi Tradisional	Teknologi Modern
Peralatan sederhana	Peralatan canggih
Menggunakan tenaga manusia	Menggunakan tenaga mesin
Tidak menimbulkan polusi	Dapat menimbulkan polusi
Menampung tenaga kerja banyak	Menampung tenaga kerja sedikit
Produksi lambat	Produksi cepat
Tidak banyak mengalami hambatan	Banyak mengalami hambatan, terutama jika mesin rusak

Kedua, teknologi komunikasi. Teknologi komunikasi adalah teknologi yang berkaitan dengan masalah komunikasi atau hubungan. Contoh alat komunikasi pada masa lalu (tradisional) adalah kentongan, bedug, dsb. Dan contoh alat komunikasi modern masa kini adalah telepon, HP, radio, TV, Internet dan sebagainya.

Table 2.2. Perbedaan Teknologi Komunikasi Tradisional dan Modern

Teknologi Komunikasi Tradisional	Teknologi Komunikasi Modern
Alatnya sederhana	Peralatan canggih
Murah	Mahal
Tidak tergantung pada alat/order	Sangat bergantung pada alat/order
Mudah memperbaiki/mengganti	Sulit mengganti/memperbaiki

Jangkauan terbatas	Jangkauan luas
Tidak berdampak negative pada kesehatan	Berdampak negative bagi kesehatan
Susah dibawa kemana-kemana	Dapat dibawa kemana-kemana

Ketiga, teknologi transportasi. Transportasi adalah pengangkutan orang/barang dari satu tempat ke tempat lain dengan alat transportasi/kendaraan. Menurut jenisnya alat transportasi dibedakan menjadi tiga, yaitu transportasi darat, alat transportasi laut, alat transportasi udara. Alat transportasi juga bias dibedakan antara tradisional dan modern.

Table. 2.3. contoh Alat Transportasi Darat

Alat Transportasi masa lalu	Alat Transportasi masa kini
Dokar/delman	Truk
Gerobak	Bus/mobil
Sepeda	Kereta Api
Kereta kuda	Sepeda Motor,

Table. 2.4. contoh Alat Transportasi Laut

Alat Transportasi masa lalu	Alat Transportasi masa kini
Rakit	Kapal Laut
Perahu Layar	Speed Boad
Perahu dayung	Kapal Selam
Kano	Jet Sky,dsb

Table. 2.5. contoh Alat Transportasi Udara

Alat Transportasi masa lalu	Alat Transportasi masa kini
Burung Merpati	Kapal Terbang
Balon Udara	Helicopter
	Jet
	Apollo,dsb

HASIL

Kegiatan belajar mengajar siswa yang dilakukan dari siklus I dan siklus II. Kegiatan yang dilakukan guru untuk mengetahui aktivitas siswa dan guru dalam meningkatkan ketuntasan hasil belajar dengan media gambar adalah sebagai berikut: Pengamatan aktivitas siswa dan guru dalam KBM pada siklus I, Pengamatan aktivitas siswa dan guru dalam KBM pada siklus II. Penjabaran dari masing-masing aspek tersebut dalam pengembangan kompetensi ilmiah adalah sebagai berikut.

Pengamatan Aktivitas siswa dan guru dalam keterlaksanaan KBM siklus I. Berdasarkan hasil analisis terhadap instrument pengamatan aktivitas siswa dan guru pada pelaksanaan kegiatan siklus I menunjukkan bahwa guru lebih dominan dikelas dari pada melibatkan siswanya. aspek yang dapat dilihat terkait dengan kurang maksimalnya dalam meningkatkan prestasi belajar siswa antara lain (1) Dalam kegiatan belajar mengajar masih terpusat pada guru (2) Guru dalam mengaitkan materi pelajaran sekarang dengan yang terdahulu masih kurang tepat, karena pertanyaan yang diajukan guru kurang mengarah pada penggalian pengetahuan awal siswa tentang teknologi transportasi (3) Guru dalam menyampaikan kompetensi dasar dan indicator masih kurang baik, karena pada saat penyampaiannya guru masih terpaku pada rencana pembelajaran dalam arti guru selalu membaca RPP, (4) Dalam mengorganisasikan siswa dalam kelompok kurang baik, karena guru mengalami kesulitan dalam mengarahkan transisi siswa dalam kelompoknya, (5) Mengorientasikan siswa pada masalah kontekstual yang dilakukan guru masih kurang baik, karena guru belum mengarahkan siswa pada masalah yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, (6) Komponen konstruktivisme mendapatkan criteria kurang baik karena guru terlalu dominan dalam membimbing sehingga siswa kurang efektif, (7) Guru kurang memberikan umpan balik atas pertanyaan yang telah diajukan siswa, dan (8) Kegiatan siswa didominasi oleh aspek menghargai kontribusi.

Pengamatan Aktivitas siswa dan guru dalam keterlaksanaan KBM siklus II. Pada pelaksanaan siklus II hasil analisis terhadap instrument pengamatan aktivitas guru dan siswa sebagai berikut. (1) Guru sudah mampu mengaitkan pelajaran dengan baik, (2) guru sudah mampu menyampaikan kompetensi dasar dan indicator pembelajaran, (3) guru sudah mampu mempresentasikan informasi dan sudah mampu mengorganisasikan siswa dalam kelompok belajar, karena dalam membimbing kelompok guru memberikan tes berupa resitasi/evaluasi, (4) guru sudah mampu membimbing siswa dalam merangkum pelajaran, (5) pengembangan konsep diambil dari dunia nyata, karena penekanan pada penerapan dalam kehidupan sehari-hari seperti mempertimbangkan sumber daya local, minat siswa, maupun latar belakang budaya, (6) dalam merencanakan proses belajar mengajar lebih diwarnai dengan student centered dari pada teacher centered, karena dalam merencanakan proses belajar mengajar berbasis pada aktivitas siswa, (7) menerapkan ketrampilan proses/inkuiri/pemecahan masalah dengan menggunakan pola pikir tingkat tinggi, (8) merencanakan proses belajar mengajar dalam suasana demokratis dan interaktif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah diuraikan selama dua siklus dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis, dapat disimpulkan. Pertama, penggunaan media gambar sangat membantu siswa mempelajari materi IPS sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar IPS. Kedua, penggunaan alat peraga yang baik dan tepat, mempunyai pengaruh positif yaitu meningkatkan motivasi belajar siswa yang sudah dilakukan selama dua siklus sebesar 82,82 dari 69,88. Ketiga, alat peraga berupa

media gambar, merupakan media/alat peraga yang paling murah dan mudah digunakan, namun mempunyai banyak faedah. Keempat, model pembelajaran yang bervariasi dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, sehingga siswa tidak merasa tertekan dan betah mengikuti pelajaran di sekolah. Kelima, ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran IPS khususnya untuk materi perkembangan teknologi untuk produksi, komunikasi dan transportasi mengalami peningkatan yang sangat baik, bahkan pada siklus ke II siswa telah dinyatakan tuntas secara individu maupun secara klasikal.

DAFTAR RUJUKAN

- Ali, Muhamad. 2004. *Guru dalam proses Mengajar*. Bandung: Penerbit Sinar Baru Algesindo
- Arends, I. Richard. 1997. *Learning to Teach*. New York: Mc. Graw Hill Companies, Inc.
- Arikunto, Suharsini. 2002. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: bumi Aksara.
- Depdiknas, 2006. *Draf Kurikulum Tingkat Satuan pendidikan Sekolah Dasar*. Jakarta Depdiknas.
- Hamalik, Umar. 1983. *Metodologi Belajar dan Kesulitan belajar*. Bandung: Transito
- Hasibuan, 1993. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sani, Raka. 1979. *Pengukuran dan Penilaian Pendidikan*. Malang: YP2LPM.
- Sapria. 2008. *Pendidikan Ilmu pengetahuan Sosial*. Bandung: laboratorium PKn UPI
- Somantri, Numan. 2001. *Menggagas pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Sumaatmaja, Nursid. 2007. *Konsep dasar IPS*. Modul 1-2. Jakarta: Universitas terbuka
- Poerwadarminto, 1982. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Winkel, W.S. 1983. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: Gramedia

**PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL)
UNTUK MENINGKATKAN PEMBELAJARAN IPA
SISWA KELAS V SDN PRINGAPUS 2 KECAMATAN DONGKO
KABUPATEN TRENGGALEK**

Linda Rachmawati

liend_nda@ymail.com

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Ilmu Keguruan dan Pendidikan

Universitas Nusantara PGRI Kediri

Abstract: Found the problem that science teaching in class V SDN Pringapus 2 Trenggalek still centered on the teacher, this adversely affects the activity and student learning outcomes in science subjects. The research was conducted with the aim to describe the application of the model PBL, student activity when applied to the model PBL, and student learning outcomes after application of PBL models. This study design was used classroom action research conducted by two cycles, with the subject of fifth grade students of SDN Pringapus 2 Trenggalek. The results showed that the application of the model PBL can improve pembelajaran IPA, basic competence "describes the simple plane that can make the job easier and faster" SDN Pringapus 2 Subdistrict Dongko Trenggalek. It is recommended that teachers apply the model of PBL in science learning.

Keywords: Model Problem Based Learning (PBL), Learning science.

Abstrak : Ditemukan masalah bahwa pembelajaran IPA di kelas V SDN Pringapus 2 Kabupaten Trenggalek masih berpusat pada guru, hal ini berdampak pada rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mendeskripsikan penerapan model PBL, aktivitas siswa ketika diterapkan model PBL, dan hasil belajar siswa setelah diterapkan model PBL. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dua siklus, dengan latar kelas V SDN Pringapus 2 Kabupaten Trenggalek. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model PBL dapat meningkatkan pembelajaran IPA, kompetensi dasar "menjelaskan pesawat sederhana yang dapat membuat pekerjaan lebih mudah dan cepat" SDN Pringapus 2 Kecamatan Dongko Kabupaten Trenggalek. Untuk itu disarankan agar guru menerapkan model PBL dalam pembelajaran IPA.

Kata kunci: Model Problem *Based Learning* (PBL), Pembelajaran IPA

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu aspek kehidupan yang sangat mendasar bagi pembangunan bangsa suatu negara. Dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah yang melibatkan guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik, diwujudkan dengan adanya interaksi belajar mengajar atau pembelajaran. Dalam konteks penyelenggaraan ini, guru dengan sadar merencanakan kegiatan pengajarannya secara sistematis dan

berpedoman pada seperangkat aturan dan rencana tentang pendidikan yang dikemas dalam bentuk kurikulum.

Salah satu upaya perbaikan dan peningkatan mutu pendidikan nasional adalah penyempurnaan kurikulum. Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Tujuan tertentu ini meliputi tujuan pendidikan nasional serta kesesuaian dengan kekhasan, kondisi dan potensi daerah, satuan pendidikan untuk memungkinkan penyesuaian program pendidikan dengan kebutuhan dan potensi yang ada di daerah.

Salah satu penentu keberhasilan pelaksanaan kurikulum diantaranya adalah pendekatan, metode, serta model pembelajaran yang digunakan. Penggunaan ketiga hal tersebut tentunya harus mempertimbangkan kesesuaian dan kompetensi dasar serta standar kompetensi yang ingin dicapai, uraian materi pokok, teknik evaluasi, sarana dan media yang tersedia, serta mempertimbangkan kemampuan siswa. Seorang guru sebaiknya kreatif dan selektif dalam memilih pendekatan, metode, serta model pembelajaran yang akan digunakan, sehingga akan tercipta suasana belajar yang kondusif.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2002:3-5) “kegiatan pembelajaran merupakan usaha guru dalam menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa untuk belajar”. Peran guru dalam pembelajaran adalah membuat desain instruksional, menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar, bertindak mengajar atau membelajarkan, mengevaluasi hasil belajar yang berupa dampak pengajaran. Peran siswa adalah bertindak belajar, yaitu mengalami proses belajar, mencapai hasil belajar dan menggunakan hasil belajar sehingga diharapkan kemampuan mental siswa semakin meningkat.

Pada umumnya model dan metode mengajar sangat berpengaruh di dalam proses belajar mengajar. Karena itu setiap pembelajaran harus dirancang dan diajarkan dengan cara yang tepat dan mengutamakan siswa untuk belajar aktif mandiri, sehingga siswa mampu menguasai kompetensi yang direncanakan. Dalam hal ini guru harus menguasai materi, memilih model yang tepat, dan menerapkannya dengan baik. Selain itu dalam mengajar guru diharapkan memiliki kemampuan berinteraksi dan mengelola kelas yang baik untuk sebuah pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada siswa kelas V di SDN Pringapus 2 Kecamatan Dongko Kabupaten Trenggalek pada tanggal 9 Februari 2011, dihasilkan data bahwa pelaksanaan dan pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih selalu menuntun siswa. Semua aktivitas cenderung didominasi oleh guru (*teacher centered*). Pada saat pembelajaran berlangsung ada beberapa siswa yang cenderung masih ramai dan perhatiannya masih tertuju pada hal-hal diluar pembelajaran. Dari sini terlihat bahwa di dalam pembelajaran, keterlibatan siswa hanya sebatas keterlibatan fisik saja. Siswa juga tidak dilatih untuk belajar mandiri bersama teman-temannya, semua informasi disampaikan oleh guru dan sumber informasi juga masih terlihat berpusat pada buku teks yang ada dan guru saja. Dengan demikian kemampuan berpikir

kritis dan kreatif siswa belum terlatih sehingga perlu adanya latihan untuk pengekembangannya.

Peneliti juga menemukan fakta bahwa siswa kelas V SDN Pringapus 2 dalam pencapaian hasil belajar IPA pada kompetensi tertentu kurang baik dan kurang maksimal. Dari data yang diperoleh, siswa kelas V terdiri dari 33 orang. Siswa yang memperoleh nilai di atas SKBM berjumlah 8 orang atau 24,24%. Sedangkan 25 siswa lainnya atau 75,75% memperoleh nilai di bawah SKBM. Sementara Standar Ketuntasan Belajar Minimal (SKBM) SDN Pringapus 2 pada mata pelajaran IPA sebesar 66.

Untuk melaksanakan pembelajaran, diperlukan suatu bentuk model penyajian yang relevan dengan kompetensi yang hendak dicapai, bahan ajar/materi dan karakteristik siswa. Dalam penelitian ini, peneliti akan mencoba memecahkan masalah yang telah dikemukakan di atas menggunakan salah satu model pembelajaran kontekstual yaitu *Problem Based Learning* (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah. Dalam model pembelajaran ini terdapat aktivitas pemecahan masalah yang berasal dari dunia nyata, yaitu permasalahan-permasalahan yang dapat ditemukan di sekitar kehidupan siswa. Selain itu siswa juga benar-benar bisa terlibat dalam pembelajaran tidak hanya sebatas fisik saja, kemampuan berpikir mereka akan diasah dalam proses pemecahan masalah yang sedang dihadapi bersama teman-temannya secara berkelompok. Dengan belajar berkelompok selain melatih berpikir kritis dan kreatif diharapkan kecerdasan sosialnya juga dapat terlatih sehingga akan membuat belajar menjadi lebih bermakna untuk mempersiapkan mereka menghadapi kehidupan mendatang.

“Pembelajaran berbasis masalah ini bermanfaat untuk meningkatkan kecakapan pemecahan masalah, lebih mudah mengingat, meningkatkan pemahamannya, meningkatkan pengetahuannya yang relevan dengan dunia praktik, mendorong mereka penuh pemikiran, membangun kemampuan kepemimpinan dan kerja sama, kecakapan belajar, dan memotivasi pelajar Smith (dalam Amir, 2009:27). Sehingga diharapkan akan menjadikan siswa yang mampu menguasai berbagai macam keterampilan, baik keterampilan intelektual, sosial maupun fisik yang akan berguna nanti dalam kehidupan bermasyarakat.

METODE

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK). Model PTK yang dilakukan dalam penelitian ini adalah PTK Kolaboratif, yaitu kerjasama antara peneliti dengan praktisi di lapangan (guru kelas V) sebagai kolaborator. Sehingga peneliti dan guru terlibat langsung mulai dari tahap perencanaan tindakan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Dalam penelitian tindakan kelas, yang menjadi salah satu karakteristik adalah penelitian dilakukan secara bersiklus. Setiap siklus terdiri atas: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil refleksi digunakan sebagai dasar untuk perbaikan proses dan hasil pembelajaran pada siklus berikutnya. Dalam penelitian ini penelitian dilakukan dalam dua siklus.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pringapus 2 Kecamatan Dongko Kabupaten Trenggalek pada pembelajaran IPA kelas V tahun pelajaran 2010/2011 dengan jumlah siswa 33 anak. Dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai guru sedangkan guru kelas bertindak sebagai observer. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Pringapus 2 Kecamatan Dongko Kabupaten Trenggalek dengan jumlah siswa 33 anak, terdiri dari 15 siswa perempuan dan 18 siswa laki-laki.

Jenis data yang hendak dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data tentang penerapan model *PBL*, aktivitas belajar siswa dan data tentang hasil belajar siswa. Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa dan guru. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah teknik observasi, teknik catatan lapangan dan teknik dokumentasi. Analisis data yang dilakukan setiap tindakan pembelajaran berakhir. Analisis data digunakan adalah analisis data deskriptif kualitatif.

HASIL

Pada tahap perencanaan ini peneliti bersama guru kelas V merefleksikan hasil pra tindakan untuk dijadikan pertimbangan dalam menentukan jenis pemecahan. Jenis pemecahan yang dimaksud adalah menggunakan model *PBL*. Langkah selanjutnya adalah peneliti bersama guru kelas V mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan model *PBL* yang didasarkan pada KTSP serta menyusun LKS (Lembar Kegiatan Siswa), menyiapkan media, mempersiapkan soal evaluasi, mempersiapkan format observasi aktivitas siswa, lembar observasi penyusunan RPP dan lembar observasi pelaksanaan pembelajaran. Siklus I dilaksanakan 2 kali pertemuan pada Hari Jumat, 18 Maret 2011 dan Sabtu, 19 Maret 2011

Kegiatan awal pada siklus I pertemuan 1 yakni guru membuka pelajaran dengan ucapan salam, berdoa, memeriksa kehadiran siswa, dan melakukan appersepsi. Appersepsi diawali dengan melakukan tanya jawab yang diharapkan mampu mengarahkan pemikiran siswa ke materi yang akan dipelajari. Setelah itu guru memancing siswa untuk menyebutkan materi yang akan dipelajari dan merumuskan tujuan pembelajaran dari kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan

Pada kegiatan inti, guru meminta seluruh siswa memperhatikan 3 buah gambar (sehelai kain yang hendak dibuat baju oleh penjahit, batu bata yang hendak dipindahkan ke suatu tempat, dan pasir yang merosot ke tengah jalan) di papan tulis. Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk memberikan tanggapan dari gambar yang disajikan oleh guru. Selanjutnya siswa diberi kesempatan untuk menanggapi gambar tersebut untuk menggali pengetahuan awalnya (pemunculan masalah). Setelah pembahasan serta penjelasan dari gambar yang ditampilkan guru di depan kelas tersebut, pengetahuan siswa tentang materi yang akan dipelajari sudah dirasa cukup, guru lalu mengadakan pembentukan kelompok diskusi.

Saat diskusi kelompok dilaksanakan, suasana kelas masih gaduh. Sebagian besar siswa masih belum bekerjasama dengan baik. Masih banyak yang bertanya pada guru tentang apa yang harus mereka lakukan. Setelah semua kelompok selesai mengerjakan LKS-nya masing-masing, guru meminta perwakilan dari masing-masing kelompok

untuk membacakan hasil diskusinya di depan kelas. Siswa dibimbing untuk mempertanggung jawabkan jawaban atau hasil pekerjaannya dengan membandingkan jawaban antar kelompok.

Pada kegiatan akhir, guru membimbing siswa untuk membuat kesimpulan materi dari hasil diskusi. Setelah itu guru bertanya jawab tentang materi yang baru dipelajari dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari (*Refleksi*), kesan pembelajaran, dan saran untuk pembelajaran selanjutnya. Pada akhir pembelajaran siswa diberi soal evaluasi dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam pembelajaran yang telah dilakukan. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan do'a dan salam penutup dari guru.

Data yang diperoleh menghasilkan rata-rata hasil belajar siswa yaitu 63,4. Jumlah siswa yang memperoleh hasil belajar dibawah standar ketuntasan belajar sebanyak 17 siswa, dan yang telah mencapai standart ketuntasan belajar adalah 16 siswa.

Berikut ini merupakan daftar nilai siswa pada siklus I.

Tabel 1.1 Hasil Belajar Siswa Siklus I

No.	KODE SISWA	SKOR	Keterangan
1.	AS	79	Tuntas
2.	ISW	29	Tidak tuntas
3.	FA	41,5	Tidak tuntas
4.	SF	71	Tuntas
5.	AM	41,5	Tidak tuntas
6.	ACP	71	Tuntas
7.	DYF	41,5	Tidak tuntas
8.	FI	71	Tuntas
9.	HS	62,5	Tidak tuntas
10.	HK	100	Tuntas
11.	IP	91,5	Tuntas
12.	JCI	83,5	Tuntas
13.	K	50	Tidak tuntas
14.	LA	62,5	Tidak tuntas
15.	LH	79	Tuntas
16.	LD	71	Tuntas
17.	MAR	75	Tuntas
18.	MFB	50	Tidak tuntas
19.	MFR	71	Tuntas
20.	MYR	100	Tuntas
21.	MAH	21	Tidak tuntas
22.	MCA	62,5	Tidak tuntas
23.	MNB	91,5	Tuntas
24.	OWR	50	Tidak tuntas
25.	PAS	91,5	Tuntas
26.	SNM	37,5	Tidak tuntas
27.	TPA	50	Tidak tuntas
28.	UFA	83,5	Tuntas
29.	YEA	71	Tuntas
30.	WH	62,5	Tidak tuntas

31.	BAM	50	Tidak tuntas
32.	FSW	25	Tidak tuntas
33.	VPA	54	Tidak tuntas
JUMLAH		2091,5	
RATA-RATA		63,4	

Hasil observasi aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *PBL* pada siklus I ditunjukkan pada tabel 1.2 di bawah ini:

Tabel 1.2 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa, Siklus I

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Mengemukakan pertanyaan	57,1
2	Menjawab pertanyaan	53
3	Diskusi memecahkan masalah	58,6
4	Mengemukakan ide	60,6
5	Menyajikan hasil karya	63,6
Rata-rata aktivitas belajar siswa		58,9

Berdasarkan tabel 1.2 diperoleh data bahwa rata-rata aktivitas siswa adalah 58,9 dengan keterangan masih banyak siswa yang kurang aktif. Skor tiap aspek yang meliputi: *mengemukakan pertanyaan* mendapatkan skor 57,1, *menjawab pertanyaan* mendapatkan skor 53, *diskusi memecahkan masalah* mendapatkan skor 58,6, *mengemukakan ide* mendapat skor 60,6, dan *menyajikan hasil karya* mendapatkan skor 63,6.

Siklus II dilaksanakan 2 kali pertemuan pada Hari Jumat, 25 Maret 2011 dan Sabtu, 26 Maret 2011. Pelaksanaan siklus II, tidak jauh berbeda dengan siklus I. Pelaksanaan siklus II ini merupakan hasil refleksi pada pelaksanaan siklus I.

Kegiatan awal meliputi berdoa, memeriksa kehadiran siswa, dan appersepsi. Appersepsi berupa pertanyaan-pertanyaan yang dapat menggiring pikiran siswa pada materi menggolongkan berbagai alat dalam kehidupan sehari-hari yang termasuk pengungkit, bidang miring, roda berporos, dan katrol.

Selanjutnya pada kegiatan inti, guru menunjukkan gambar-gambar aktivitas manusia yang menggunakan bantuan alat-alat. Dari gambar tersebut terlihat adanya suatu masalah. Tujuan dari kegiatan ini, siswa diharapkan dapat memberikan tanggapan berupa pertanyaan atau jawaban/pendapat untuk rangkaian gambar tersebut. Siswa juga dituntut untuk menjelaskan alasan dari pendapat atau jawaban tersebut. Dalam pertemuan ini siswa sudah terbiasa dengan pembelajaran yang dilakukan.

Setelah pembahasan serta penjelasan dari gambar yang ditampilkan guru di depan kelas tersebut, guru lalu mengadakan pembentukan kelompok diskusi sama halnya pada pertemuan sebelumnya. Saat diskusi kelompok dilaksanakan suasana kelas sudah jauh lebih baik dari pertemuan awal. Sebagian besar siswa dapat aktif bekerjasama dan bertukar pendapat dengan anggota kelompoknya masing-masing. Hanya terdapat beberapa siswa yang kurang aktif dalam melakukan diskusi, suasana kelas juga sudah

tenang. Pada saat siswa melakukan diskusi dan mengerjakan LKS dengan kelompoknya masing-masing, guru memantau kegiatan diskusi siswa dengan berkeliling ke tiap-tiap kelompok. Kalau semula guru masih kurang menyeluruh dalam memantau maka pada pertemuan ini guru berusaha memantau secara lebih menyeluruh.

Setelah semua kelompok selesai mengerjakan LKS, guru meminta perwakilan dari masing-masing kelompok untuk membacakan hasil diskusinya di depan kelas. Setelah selesai membacakan hasil diskusi kelompok, guru memberikan kesempatan kepada siswa atau kelompok lain untuk memberi tanggapan atau jawaban lain. Siswa dibimbing untuk mempertanggungjawabkan pekerjaannya dengan membandingkan antara jawaban kelompok yang dibacakan dengan jawaban yang muncul dari siswa/kelompok lain. Setelah semua hasil diskusi kelompok di bacakan di depan kelas, guru memberikan masukan, menyempurnakan jawaban dan menganalisis proses dan hasil diskusi/LKS yang telah selesai dibacakan di depan kelas. Guru juga memberikan pujian/penguatan pada siswa-siswa yang aktif dalam melaksanakan kegiatan diskusi.

Pada kegiatan akhir, guru membimbing siswa untuk membuat kesimpulan materi dari hasil diskusi. Setelah itu guru bertanya jawab tentang materi yang baru dipelajari dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari (*Refleksi*), kesan pembelajaran. dan saran untuk pembelajaran selanjutnya. Pada akhir pembelajaran siswa diberi soal evaluasi dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam pembelajaran yang telah dilakukan. Selanjutnya diakhiri dengan doa dan salam penutup.

Berikut ini merupakan daftar hasil belajar siswa pada siklus II.

Tabel 1.3 Hasil Belajar Siswa Siklus II

NO.	KODE SISWA	SKOR	KETERANGAN
1.	AS	91,5	Tuntas
2.	ISW	53,5	Tidak Tuntas
3.	FA	84,35	Tuntas
4.	SF	84,35	Tuntas
5.	AM	77,2	Tuntas
6.	ACP	84,35	Tuntas
7.	DYF	69,2	Tuntas
8.	FI	84,35	Tuntas
9.	HS	76,35	Tuntas
10.	HK	100	Tuntas
11.	IP	91,5	Tuntas
12.	JCI	91,5	Tuntas
13.	K	67,85	Tuntas
14.	LA	77,2	Tuntas
15.	LH	100	Tuntas
16.	LD	84,35	Tuntas
17.	MAR	59,35	Tidak Tuntas
18.	MFB	76,35	Tuntas
19.	MFR	77,2	Tuntas
20.	MYR	100	Tuntas
21.	MAH	53,5	Tidak Tuntas
22.	MCA	67,85	Tuntas

23.	MNB	91,5	Tuntas
24.	OWR	91,5	Tuntas
25.	PAS	77,2	Tuntas
26.	SNM	84,35	Tuntas
27.	TPA	76,35	Tuntas
28.	UFA	100	Tuntas
29.	YEA	84,35	Tuntas
30.	WH	92,85	Tuntas
31.	BAM	84,35	Tuntas
32.	FSW	53,5	Tidak Tuntas
33.	VPA	83,5	Tuntas
JUMLAH		2671,25	
RATA-RATA		80,94	

Berdasarkan tabel 1.3 diperoleh data bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada siklus II adalah 80,94. Jumlah siswa yang memperoleh hasil belajar dibawah standar ketuntasan belajar sebanyak 4 siswa dan yang telah mencapai standart ketuntasan belajar adalah 29 siswa.

Hasil pengamatan aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *PBL* pada siklus II ditunjukkan pada tabel 1.4. Pengamatan dilakukan dengan pedoman observasi aktivitas siswa.

Tabel 1.4 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa, Siklus II

No	Aspek yang dinilai	Rata-rata
1	Membaca/mempelajari kembali hasil pembahasan LKS	71,25
2	Menyanyikan lagu	68,7
3	Tertib saat memindah tongkat	71,2
4	Ketepatan jawaban	71,75
5	Mendengarkan/memperhatikan ketika teman menjawab	73,75
rata-rata aktivitas belajar siswa		71,33

Berdasarkan tabel 1.4 hasil observasi aktivitas belajar siswa, diperoleh rata-rata skor 71,33. Skor tiap aspek yang meliputi: *mengemukakan pertanyaan* mendapat skor 71,25, *menjawab pertanyaan* 68,7, *diskusi memecahkan masalah* 71,2, *mengemukakan ide* 71,75, dan *aspek menyajikan hasil karya* 73,75.

PEMBAHASAN

Penerapan Model *PBL* untuk meningkatkan pembelajaran IPA

Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) pada mata pelajaran IPA siswa kelas V SDN Pringapus 2 Kecamatan Dongko Kabupaten Trenggalek menghasilkan data bahwa model tersebut berpotensi dalam meningkatkan pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan diawali dengan tahap *mengorientasikan siswa pada masalah*. Hal ini sesuai dengan pendapat Ibrahim & Nur (dalam Nurhadi, 2004:57) bahwa, "...pengajaran berdasarkan masalah mengorganisasikan pengajaran di sekitar pertanyaan dan masalah yang kedua-duanya secara sosial penting dan secara pribadi bermakna untuk siswa. Mereka mengajukan situasi kehidupan nyata yang autentik,

menghindari jawaban sederhana, dan memungkinkan adanya berbagai macam solusi untuk situasi itu”.

Selanjutnya yakni tahap *mengorganisasikan siswa untuk belajar* yaitu mengarahkan cara siswa dalam belajar. Setelah ditemukan suatu permasalahan yang berasal dari tanggapan siswa atas gambar yang disajikan maka selanjutnya siswa dibantu untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yakni mengerjakan LKS yang berhubungan dengan permasalahan tersebut. Dalam hal ini siswa belajar secara berkelompok dengan anggota yang heterogen dan adil sesuai tingkat kecerdasannya. Hal ini sesuai dengan pendapat Muslich (2008:50) bahwa pemahaman siswa tentang sesuatu, yang terbangun ketika terjadi peristiwa belajar, akan lebih baik apabila ia berinteraksi dengan teman-temannya.

Tahap selanjutnya yakni *membimbing menemukan penjelasan dan pemecahan masalah*. Guru senantiasa membimbing siswa secara berkelompok namun menyeluruh, membimbing individu-individu yang mengalami kesulitan dan mengarahkan apa yang harus dilakukan siswa dalam belajarnya. Menurut Nurhadi, (2004:57) “Pengajaran berbasis masalah dicirikan oleh siswa bekerjasama satu sama lain. Bekerja sama memberikan motivasi untuk secara berkelanjutan terlibat dalam tugas-tugas kompleks dan memperbanyak peluang untuk berbagi inquiry dan dialog dan untuk mengembangkan ketrampilan sosial dan ketrampilan berpikir”.

Tahap selanjutnya yakni *mengembangkan dan menyajikan hasil karya* yaitu dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyajikan hasil diskusinya. Dalam tahap ini siswa dibimbing untuk mempertanggungjawabkan hasil kerjanya dan membandingkan dengan hasil kerja kelompok yang lain. Ibrahim & Nur juga berpendapat bahwa “Pengajaran berbasis masalah menuntut siswa untuk menghasilkan produk tertentu dalam bentuk karya atau peragaan yang menjelaskan atau mewakili bentuk penyelesaian masalah yang mereka temukan” (dalam Nurhadi, 2004:57. Selanjutnya tahap terakhir yakni *menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah* yaitu guru melakukan evaluasi dan refleksi terhadap proses pemecahan masalah.

Penelitian ini menggunakan lembar observasi penerapan model PBL untuk mengukur kualitas guru mengajar. Lembar observasi tersebut mengontrol kesesuaian pembuatan RPP dan guru dalam menerapkan model PBL. Menurut observer kualitas penerapan pembelajaran sesuai dengan model PBL pada siklus I termasuk dalam kategori baik sedangkan pada siklus II termasuk dalam kategori sangat baik.

Aktivitas Siswa Selama Pembelajaran IPA dengan model PBL.

Aktivitas siswa kelas V pada matapelajaran IPA di SDN Pringapus 2 Kecamatan Dongko Kabupaten Trenggalek mengalami peningkatan selama pembelajaran menggunakan model PBL. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran dalam model PBL mengutamakan keterlibatan siswa secara langsung, siswa dituntut untuk berpikir dalam berkelompok, berinteraksi sendiri dengan lingkungannya, dan berperan aktif dalam pembelajaran. Sedangkan guru hanya berperan sebagai fasilitator. Keadaan seperti itu

sesuai dengan pendapat Thomas M. Risk (dalam Rohani 2004:6) yang mengemukakan tentang belajar mengajar sebagai berikut: “ *Teaching is the guidance of learning experiences*(mengajar adalah proses membimbing pengalaman belajar). Dalam pemebejaraan model PBL guru dengan tepat mengajar melalui langkah-langkah serta membimbing dan memberi kesempatan siswa untuk berinteraksi dengan sekitarnya dalam rangka berpikir menyelesaikan masalah yang dapat membangun intelektualnya. Sehingga aktivitas siswa dalam pembelajaran dapat berjalan sebagaimana mestinya.

Aktivitas siswa selama pembelajaran menggunakan model PBL ini meningkat dikarenakan pembelajaran diupayakan melibatkan siswa secara langsung, siswa mengalami sendiri, mengaitkan dengan dunia nyata, menggunakan berbagai sumber dan media yang ada.

Aktivitas belajar siswa terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I aktivitas siswa berada pada kategori cukup dan meningkat pada siklus II menjadi kategori baik. Pada siklus I ke siklus II seluruh aspek aktivitas mengalami peningkatan. Siswa sudah mulai luwes dalam mengikuti dinamika pembelajaran model PBL, tidak lagi ramai sendiri dan juga sudah tahu cara belajar berkelompok dengan baik. Dengan demikian terbukti bahwa penerapan model PBL pada matapelajaran IPA dapat meningkatkan aktivitas siswa.

Hasil Belajar Siswa dengan Penerapan model *PBL*.

Hasil belajar siswa kelas IV SDN Pringapus 2 mengalami peningkatan setelah diterapkan model PBL. Hasil belajar siswa pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan skor pada hampir semua siswa bila dibandingkan dengan evaluasi pada saat pra tindakan walaupun masih ada beberapa siswa sudah meningkat namun belum tuntas. Pada siklus I terdapat 17 siswa atau 51,5% yang nilainya masih belum mencapai standar ketuntasan belajar minimal (SKBM). Pada siklus I perolehan rata-rata hasil belajar siswa yaitu 63,4. Perolehan skor tersebut berbeda dengan yang dicapai saat siklus II yaitu rata-rata 80,94 dan hanya 4 siswa atau 12,12% yang hasil belajarnya belum mencapai standar ketuntasan belajar minimal (SKBM). Secara klasikal keberhasilan pada siklus I yaitu 48,4 % dengan kriteria cukup sedangkan pada siklus II yaitu 87,9% dengan kriteria sangat baik. Hal tersebut membuktikan bahwa penerapan model PBL pada mata pelajaran IPA dengan materi “Pesawat Sederhana” siswa kelas V SDN Pringapus 2 dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dari data diatas dapat diketahui bahwa model PBL dapat merubah tingkah dan pemahaman siswa pada pelajaran IPA siswa kelas V SDN Pringapus 2 materi “Pesawat Sederhana”.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti dalam menerapkan *Problem Based Learning* (PBL) pada siswa kelas V SDN Pringapus 2 Kecamatan Dongko Kabupaten Trenggalek, dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan model *PBL* dapat meningkatkan pembelajaran pada mata pelajaran IPA siswa kelas V SDN Pringapus 2. Hasil ini terlihat dari meningkatnya hasil observasi penerapan model PBL

dari siklus I ke siklus II. Peningkatan dari siklus I ke siklus II yang terjadi dalam penelitian ini sebesar 16,64.

Penerapan model *PBL* berhasil meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Hasil ini terlihat dari meningkatnya aktivitas belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Skor rata-rata aktivitas siswa pada setiap komponen aktivitas belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Peningkatan itu dalam aspek *mengemukakan pertanyaan, menjawab pertanyaan, diskusi memecahkan masalah, mengemukakan ide, menyajikan hasil karya*. Rata-rata untuk semua komponen aktivitas siswa meningkat sebesar 12,8 dari siklus I ke siklus II.

Penerapan model *PBL* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya perolehan skor rata-rata hasil evaluasi siswa yang meningkat, dari rata-rata pratindakan 49,24 menjadi 63,4 pada siklus I dengan prosentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 48,48% dan meningkat lagi menjadi 80,94 pada siklus II dengan prosentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 87,8%.

SARAN

Sehubungan dengan hasil analisis data, temuan penelitian dan pembahasan pada penelitian ini, berikut ini disampaikan beberapa saran antara lain: Dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah, *Problem Based Learning* (*PBL*) dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif bagi guru untuk meningkatkan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA di SD, Kepala Sekolah hendaknya dapat membuat kebijakan dan upaya untuk pembinaan terhadap guru dan siswa dalam rangka peningkatan mutu pendidikan, guru lebih profesional dalam melaksanakan pembelajaran di kelas sehingga siswa bisa lebih baik dalam belajarnya, seharusnya guru membiasakan siswa dalam belajar dengan cara berkelompok agar jiwa sosialisasi mereka terbangun dan belajar bekerjasama dengan baik

DAFTAR RUJUKAN

- Dimiyati dan Mujiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Muslich, Masnur. 2008: *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara
- Nurhadi. 2004. *Pengajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning/CTL) dan Penerapannya dalam KBK*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Rohani, Ahamad. 2004. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

PEMBELAJARAN KONSEP DASAR IPA II MODEL STAD DENGAN EKSPERIMEN DAN NON EKSPERIMEN DILENGKAPI LKM DITINJAU DARI SIKAP ILMIAH MAHASISWA

Moh. Budi Susilo Eksan

Adisusilo76@yahoo.co.id

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Ilmu Keguruan dan Pendidikan

Universitas Nusantara PGRI Kediri

ABSTRACT: The research used experimental and non experimental. The population is the students PGSD of Nusantara PGRI University Kediri in the academic year 2013/2014, Sample is taken by cluster random sampling technique, number 2 classes. The technique of collecting data from the variable of cognitive learning student's achievement are collected by tes method and learning motivation are collected by questionnaires. The technique of analyzing data is ANAVA two ways different cell. The objectives of the research are to know: (1) the effect of STAD learning with experiment and non experiment completed by students worksheet to the student's achievement in basic concept of science. (2) the effect of high and low Natural Attitude to the student's achievement in basic concept of science. (3) interaction between study using STAD either experiment and non experiment completed by students worksheet is reviewed from Natural Attitude to the student's achievement in basic concept of science. Based on the result of the research are concluded : (1) there are effect of STAD learning either experiment and non experiment completed by students worksheet to the kognitive and affective student's achievement in basic concept of science. (2)there are effect of high and low Natural Attitude to the student's achievement in basic concept of science (3) no interaction between learning method and Natural Attitude to the kognitive student's achievement in basic concept of science.

Keywords: STAD, Experiment students, Unexperimnt students , Worksheet, Natural Attitude, and Student Achievement.

ABSTRAK: Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dan non eksperimen. Populasi adalah seluruh mahasiswa tingkat I Program Studi PGSD di Universitas Nusantara PGRI Kediri tahun ajaran 2013/2014 dengan teknik *Cluster random sampling* sejumlah 2 kelas. Teknik pengumpulan data variabel prestasi belajar kognitif digunakan metode tes, sikap ilmiah digunakan metode angket. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode eksperimen dengan menggunakan anava dua jalan dengan rancangan faktorial 2x2. Faktor pertama adalah model pembelajaran yaitu model pembelajaran kooperatif dengan metode STAD dengan eksperimen dan non eksperimen dilengkapi Lkm. Faktor kedua adalah sikap ilmiah siswa. Data yang diperoleh dari hasil penelitian ini berupa nilai prestasi belajar menggunakan STAD eksperimen dan non eksperimen yang ditinjau dari motivasi belajar, dan sikap ilmiah siswa. Dari data diperoleh nilai P-Value metode = 0,073, sedangkan P-Value sikap ilmiah = 0,000 dan P-Value interaksi metode dan sikap ilmiah = 0,220 Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan: (1) Ada pengaruh antara pembelajaran STAD dengan Eksperimen dan Non Eksperimen dilengkapi

Lkm terhadap prestasi belajar kognitif (2) Sikap ilmiah mahasiswa memberikan pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar mahasiswa.(3) Tidak ada interaksi antara siswa yang diberi pembelajaran baik menggunakan STAD eksperimen maupun STAD non eksperimen dengan sikap ilmiah mahasiswa

Kata Kunci : STAD, LKM, Sikap Ilmiah, Prestasi Belajar.

PENDAHULUAN

Adanya perubahan kurikulum, guru sebagai pengajar dituntut untuk mampu memilih strategi pembelajaran yang sesuai untuk peserta didiknya dan juga materi yang diajarkannya. Akan tetapi, belum semua guru mampu merancang skenario pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan menerapkan metode yang berorientasi pada *student centered*, sehingga siswa tidak ikut terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar tersebut. Hal lain yang menjadi permasalahan dalam proses belajar mengajar adalah siswa kurang aktif dikelas, cenderung tidak pernah mengajukan pertanyaannya dalam pembelajaran. Guru sering memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya, tetapi hampir tidak ada siswa yang bertanya.

Dari pengamatan tahun sebelumnya pembelajaran Konsep Dasar IPA II sering kali dianggap sebagai salah satu pelajaran yang tergolong sukar, sehingga kebanyakan mahasiswa kurang tertarik dalam proses pembelajaran di kelas. Hal inilah yang menyebabkan kemungkinan adanya kesulitan bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Ada dua faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Model pembelajaran yang dipilih merupakan salah satu faktor eksternal yang menunjang keberhasilan belajar siswa. Untuk itu para guru, khususnya disini guru fisika harus mempunyai kreativitas dan inovasi untuk mengembangkan metode mengajar dari model pembelajaran yang dipilih, guna menciptakan pembelajaran yang menarik bagi siswa.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yaitu metode STAD (*Student Teams Achievement Division*). Alasan pemilihan pembelajaran kooperatif dengan model Student Teams Achievement Division (STAD) karena metode ini menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok yang heterogen untuk saling membantu satu sama lain dalam belajar dengan menggunakan berbagai metode pembelajaran kooperatif dan prosedur kuis, dan juga Model Student Teams Achievement Division (STAD) melibatkan pengakuan kelompok dan tanggung jawab kelompok untuk pembelajaran individu anggota kelompok. Sehingga pembelajaran Konsep Dasar IPA II yang dilakukan dengan model ini memungkinkan dapat meningkatkan keaktifan siswa, yang pada akhirnya diharapkan terjadi interaksi selama proses pembelajaran.

Ada beberapa media pembelajaran yang bisa digunakan, contohnya modul, beberapa perangkat elektronika, Lkm (lembar kerja mahasiswa), dll. Dalam penelitian ini kami menggunakan media Lkm(lembar kerja mahasiswa), dengan menggunakan Lkm (lembar kerja mahasiswa) ini diharapkan siswa dapat menunjangkan hasil kesimpulan yang mereka dapatkan saat mengikuti pembelajaran dengan baik.

Banyak sekali hal-hal yang mempengaruhi keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Di samping itu bahwa aspek pengaruh-pengaruh itu sangat kompleks. Oleh karena itu menjadi sangat sulit bila semua aspek tersebut diteliti dalam satu penelitian. Disamping sangat sulit, juga memerlukan waktu yang lama dan yang lebih fatal justru hasil penelitian menjadi kabur. Dengan dasar pertimbangan tersebut, maka penelitian ini hanya dibatasi pada aspek yang diteliti yaitu sikap ilmiah siswa.

Berdasarkan identifikasi masalah pada latar belakang, dapat dirumuskan permasalahan untuk mengetahui adakah pengaruh pada pembelajaran, sikap ilmiah, dan interaksi pada pembelajaran Konsep Dasar IPA II menggunakan STAD dengan eksperimen dan non eksperimen terhadap prestasi belajar mahasiswa. Sejalan dengan masalah-masalah yang menjadi pusat perhatian di dalam penelitian ini, maka tujuan yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui Pengaruh pembelajaran, sikap ilmiah, interaksi Konsep Dasar IPA II menggunakan STAD dengan eksperimen dan non eksperimen terhadap prestasi belajar mahasiswa. Dari hasil penelitian ini dapat bermanfaat secara teoritis maupun praktis yaitu memberi sumbangan pemikiran kepada tenaga-tenaga pendidikan dalam usaha meningkatkan penguasaan materi. Serta memberi sumbangan pemikiran kepada tenaga-tenaga pendidik tentang pentingnya pemilihan pendekatan dan metode pembelajaran yang tepat.

Menurut Gagne (1985:2), belajar merupakan suatu proses dimana suatu organisme berubah prilakunya akibat suatu pengalaman. Morgan (dalam Marpaung, 2006) menyebutkan bahwa suatu kegiatan dikatakan belajar apabila memiliki tiga ciri-ciri yaitu: a. adanya perubahan tingkah laku, b. perubahan yang terjadi karena latihan dan pengalaman bukan karena pertumbuhan, c. perubahan tersebut harus bersifat permanen dan tetap ada untuk waktu yang cukup lama. Gagne (1965) mengungkapkan 8 tipe belajar yakni: belajar signal, belajar stimulus respon, berantai, asosiasi verbal, belajar diskriminasi, belajar konsep, belajar aturan dan problem solving. Ke delapan tipe ini tersusun secara hierarkhis yang diawali dengan belajar signal dan membentuk hubungan stimulus respon yang dianggap sebagai prasyarat belajar.

Dalam arti luas pembelajaran IPA dilaksanakan terpadu dengan mata pelajaran lainnya, meliputi pembelajaran yang terpadu dalam satu disiplin ilmu, terpadu antar mata pelajaran, serta terpadu dalam dan lintas peserta didik (Fogarty,1991). Pembelajaran terpadu akan memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik, karena dalam pembelajaran terpadu peserta didik akan memahami konsep - konsep yang dipelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep - konsep yang sudah dipahami yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pengertian terpadu disini mengandung makna menghubungkan IPA dengan berbagai bidang kajian.

Pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams- Achievement Division* (STAD) STAD merupakan salah satu dari berbagai model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran tipe *Student Teams- Achievement Division* (STAD) terdiri atas lima komponen utama, yaitu presentasi kelas, tim, kuis, skor kemajuan individual dan rekognisi tim (Slavin : 2008:143). Masing-masing komponen saling berkaitan antara satu dan yang lainnya. Presentasi kelas, merupakan pelajaran langsung seperti yang

sering dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru tetapi juga memasukkan presentasi audiovisual.

Tim, terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras, dan etnisitas. Fungsi tim ini adalah untuk memastikan semua anggota tim benar-benar belajar dan mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik. Setelah guru menyampaikan presentasi kelas, tim berkumpul untuk mempelajari lembar-lembar kegiatan.

Kuis, setelah tim bekerja untuk memecahkan permasalahan yang diberikan oleh guru para siswa mengerjakan kuis secara individual. Mereka tidak diperbolehkan untuk saling membantu dalam mengerjakan kuis. Sehingga setiap siswa bertanggung jawab secara individu untuk memahami materi pelajaran.

Skor kemajuan individual, gagasan dibalik skor kemajuan individual adalah untuk memberikan kepada tiap siswa tujuan kinerja yang akan dapat dicapai apabila mereka bekerja lebih giat dan memberikan kinerja yang lebih baik dari pada sebelumnya. Tiap siswa dapat memberikan kontribusi poin yang maksimal kepada timnya dalam sistem skor ini, tetapi tak ada siswa yang dapat melakukannya tanpa memberikan usaha mereka yang terbaik. Tiap siswa diberikan skor awal yang diperoleh dari nilai sebelumnya.

Rekognisi tim, guru memberikan penghargaan kepada tim yang memperoleh skor terbesar. Sehingga tim lain akan terpacu untuk bekerja lebih giat agar tim mereka bisa memperoleh skor yang terbaik untuk materi selanjutnya.

Eksperimen adalah metode mengajar dengan cara memperagakan barang, kejadian, aturan, dan urutan melakukan suatu kegiatan, baik secara langsung maupun melalui penggunaan media pengajaran yang relevan dengan pokok bahasan atau materi yang sedang disajikan. Muhibbin Syah (2000). Model pembelajaran STAD dengan eksperimen adalah metode yang digunakan untuk memperlihatkan sesuatu proses atau cara kerja suatu benda yang berkenaan dengan bahan pelajaran.

Non eksperimen adalah metode pemberian kesempatan kepada anak didik secara kelompok, untuk dilatih melakukan suatu proses atau percobaan dibantu media tanpa mereka harus melakukan kegiatan secara langsung di lapangan (Syaiful Bahri Djamarah, 2000). Model STAD dengan non eksperimen adalah suatu metode mengajar yang menggunakan langkah/cara tertentu dan dilakukan lebih dari satu kali. Misalnya dilakukan di dalam kelas. Kelebihan model STAD dengan non eksperimen sebagai berikut: 1) metode ini dapat membuat anak didik cermat atas kejadian yang terjadi disekelilingnya, 2) waktu yang dibutuhkan lebih singkat, 3) tidak membutuhkan banyak media, 4) anak didik dapat mengembangkan sikap untuk mengadakan studi eksplorasi (menjelajahi) tentang ilmu dan teknologi di lingkungannya, 5) dengan metode ini akan terbina manusia yang dapat membawa terobosan - terobosan baru dengan penemuan sebagai hasil percobaan yang diharapkan dapat bermanfaat bagi kesejahteraan hidup manusia. Kekurangan metode percobaan sebagai berikut: 1) Tidak cukupnya alat-alat media pembelajaran mengakibatkan tidak setiap anak didik berkesempatan memahami

Vembriarto (1985:27) mengemukakan bahwa Lks merupakan paket yang bersifat *self-instructional*. Komponen yang dicantumkan mulai dari topic bahasan, tujuan pembelajaran, pertanyaan-pertanyaan bimbingan, latihan soal, alat dan bahan, prosedur kegiatan, tugas dan kesimpulan (Rampean M, 1984 dalam Zoewono, 2003:33). Dari uraian ini dapat disimpulkan bahwa Lks merupakan pengajaran dengan menggunakan paket yang memuat satu satuan konsep bahan ajar. Pendekatan dalam pembelajaran menggunakan pengalaman siswa melalui penginderaan dan keterlibatan secara aktif. Siswa diberi kesempatan belajar menurut irama dan kecepatannya masing-masing. Anggapan dasar pengembangan modul ialah belajar merupakan proses yang harus dilakukan sendiri oleh siswa.

Sikap diartikan sebagai kesiapan, kesediaan dan kecenderungan untuk bertindak terhadap suatu objek tertentu dalam hal ini adalah masalah lingkungan, sebagai hasil interaksi sosial (Mar'at, 1981). Sikap terbentuk dan berubah sejalan dengan perkembangan individu atau dengan kata lain sikap merupakan basil belajar individu melalui interaksi sosial. Hal itu berarti bahwa sikap dapat dibentuk dan diubah melalui pendidikan. Sikap positif dapat berubah menjadi negatif jika tidak mendapatkan pembinaan dan sebaliknya sikap negatif dapat berubah menjadi positif jika mendapatkan pembinaan yang baik. Karena sikap mempunyai valensi/tingkatan maka sikap positif dapat juga ditingkatkan menjadi sangat positif. Di sinilah letak peranan pendidikan dalam membina sikap seseorang.

Sikap ilmiah (*Scientific attitude*) mengandung dua makna (Harlen, W. 1985), yaitu *attitude to science* dan *attitude of science*. *Attitude* yang pertama mengacu pada sikap terhadap IPA sedangkan *attitude* yang kedua mengacu pada sikap yang melekat setelah mempelajari IPA. Pada kajian ini akan dibahas '*scientific attitude*' yang berkaitan dengan *attitude of science*. Jika seseorang memiliki sikap tertentu, orang itu cenderung berperilaku demikian secara konsisten pada setiap keadaan. Misalnya, ketika ada ceramah, seseorang selalu mendengarkan gagasan yang disajikan secara senuh dengan penuh minat pada sesuatu keadaan meskipun konsepsi yang disajikan iaub berbeda dengan gagasannya. Jika pada keadaan lain, orang itu jugs berperilaku lama pada ceramah orang lain, maka orang ini dapat dikatakan bersikap terbuka (*open-minded*).

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di kampus Universitas Nusantara PGRI Kediri pada mahasiswa tingkat I Program Studi PGSD di Universitas Nusantara PGRI Kediri tahun ajaran 2013/2014.

Penelitian dilakukan pada bulan januari 2013 – Agustus 2014. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan secara bertahap. Adapun tahap – tahap pelaksanaannya sebagai berikut :

a. Tahap Penelitian

Tahap penelitian meliputi semua kegiatan yang berhubungan langsung di lapangan, yaitu uji coba instrumen dan pengambilan data pada bulan April 2013.

b. Tahap Penyelesaian

Tahap penyelesaian meliputi analisis data dan penyusunan laporan pada bulan Mei 2014 sampai selesai.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode eksperimen dan non eksperimen. Dengan menggunakan anava dua jalan dengan rancangan faktorial 2x2. Faktor pertama adalah model pembelajaran yaitu model pembelajaran kooperatif dengan metode STAD dengan eksperimen dan non eksperimen dilengkapi Lkm. Faktor kedua sikap ilmiah siswa yang dibagi menjadi sikap ilmiah tinggi dan rendah.

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa tingkat I Program Studi PGSD di Universitas Nusantara PGRI Kediri tahun ajaran 2013/2014. Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *cluster random sampling*. Dalam penelitian ini sampel merupakan unit dalam populasi yang mendapat peluang sama untuk menjadi sampel, bukan siswa secara individual tetapi kelas. Uji kesamaan rata-rata digunakan untuk mengetahui kesamaan nilai kuis harian materi pengukuran antara kelas eksperimen dengan non eksperimen dengan menggunakan uji t dua pihak

Model STAD menggunakan eksperimen adalah metode belajar-mengajar yang menekankan kerjasama kelompok dalam menjawab Lkm yang telah disiapkan oleh pengajar dengan cara praktikum secara langsung. Model STAD menggunakan non eksperimen adalah metode belajar-mengajar yang menekankan kerjasama kelompok dalam menjawab Lkm yang telah disiapkan dengan mengamati demonstrasi/tampilan yang diberikan oleh pengajar.

Sikap diartikan sebagai kesiapan, kesediaan dan kecenderungan untuk bertindak terhadap suatu obyek tertentu. Dalam fisika sikap yang dikembangkan dikenal dengan sikap ilmiah. Yang termasuk sikap ilmiah antara lain, sikap jujur, terbuka, luwes, tekun, logis, kritis dan kreatif. Sikap ilmiah yang lebih khas dan nampaknya masih asing bagi guru-guru antara lain sikap ingin tahu (*curiosity*), sikap selalu ingin mendahulukan bukti (*respect for evidence*), sikap luwes terhadap gagasan baru (*flexibility*), dan sikap merenung secara kritis (*critical reflection*). Sikap ilmiah siswa pada penelitian ini dikelompokkan dalam 2 variasi yaitu sikap ilmiah tinggi dan sikap ilmiah rendah.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode angket, dan dokumentasi.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis angket langsung dan tertutup, karena daftar pertanyaan diberikan langsung kepada responden dan jawabannya sudah disediakan, sehingga responden tinggal memilih jawaban yang ada. Metode angket ini digunakan untuk mendapatkan data sikap ilmiah siswa. Akan tetapi jika ada data tersebut yang tidak sesuai dengan kondisi siswa di lapangan maka dilakukan observasi. Maka data angket siswa tersebut akan diganti dengan data observasi.

Dokumen dalam penelitian ini adalah data nilai mata fisika sebelumnya yaitu kuis harian pengukuran, untuk memperoleh data kemampuan kognitif siswa sebelum pembelajaran kinematika gerak lurus.

PEMBAHASAN

Berdasarkan deskripsi data sikap ilmiah mahasiswa pada tabel 4.2 dapat dilihat bahwa hasil tes sikap ilmiah dari jumlah keseluruhan data sebanyak 80 mahasiswa. Jumlah mahasiswa yang mempunyai nilai sikap ilmiah lebih tinggi dari nilai rata – rata sebanyak 43 mahasiswa yang masing – masing 21 mahasiswa dari kelas eksperimen 1 yaitu kelas STAD non ekperimen dan 22 mahasiswa dari kelas eksperimen 2 yaitu kelas STAD eksperimen, sebaliknya untuk nilai sikap ilmiah lebih rendah dari nilai rata – rata sebanyak 37 siswa yang masing – masing 19 mahasiswa dari kelas eksperimen 1 yaitu kelas STAD non ekperimen dan 18 mahasiswa dari kelas eksperimen 2 yaitu kelas STAD eksperimen.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Prestasi belajar Kelas STAD non eksperimen

Sikap Ilmiah	Kelas STAD Non eksperimen		Kelas STAD Eksperimen	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sikap Ilmiah Tinggi	21	52,5%	22	55%
Sikap Ilmiah Rendah	19	47,5%	18	45%
Jumlah	40	100%	40	100%

Data prestasi belajar siswa diperoleh dari pembelajaran terakhir. Dalam penelitian data yang diambil adalah ranah kognitif. Deskripsi data prestasi belajar mahasiswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Deskripsi data prestasi belajar

Sikap Ilmiah	Metode STAD	Jumlah Data	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata	Standard Deviasi
Sikap Ilmiah Tinggi	Non Eksperimen	21	93	73	82,67	6,13
	Eksperimen	22	93	63	80,95	7,97
Sikap Ilmiah Rendah	Non Eksperimen	19	60	60	72,37	6,71
	Eksperimen	18	70	70	82,06	8,25

Berdasarkan tabel 4.1 dan 4.2 diperoleh informasi bahwa prestasi belajar dengan menggunakan metode STAD non eksperimen dengan sikap ilmiah tinggi nilai rata- rata mahasiswa sebesar 82,67, sedangkan untuk sikap ilmiah rendah nilai rata-rata sebesar 72,37. Nilai tertinggi 93,00 dan nilai terendah 60,00. Prestasi belajar dengan menggunakan metode STAD eksperimen dengan sikap ilmiah tinggi nilai rata- rata mahasiswa sebesar 80,95 sedangkan untuk sikap ilmiah rendah nilai rata-rata sebesar 82,06. Nilai tertinggi 93,00 dan nilai terendah 63.

Uji kesamaan rata-rata digunakan untuk mengetahui kesamaan nilai ulangan harian materi pengukuran antara kelas eksperimen dengan non eksperimen dengan menggunakan uji t dua pihak. Adapun hasil komputasinya menggunakan minitab 15 dapat dilihat pada Lampiran 39. nilai "t" amatan adalah 1,78 dan P-Value = 0,078. Nampak bahwa $P > \alpha$. Oleh sebab itu, H_0 diterima. maksudnya, nilai rata-rata kuis

harian materi pengukuran kedua kelas (1B dan 1F) sama. Dari uji normalitas, terlihat bahwa data nilai rata-rata kuis harian materi pengukuran kedua kelas adalah normal, dimana harga $P > 0,100$ sehingga H_0 diterima berarti data terdistribusi normal. Begitu pula dengan uji homogenitas, dengan harga $P > 0,05$ sehingga H_0 diterima, yang berarti data nilai rata-rata kuis harian materi pengukuran kedua kelas homogen. Kesimpulannya adalah nilai rata-rata kuis harian materi pengukuran kedua kelas sama.

Uji normalitas bertujuan untuk mengevaluasi null hypothesis (H_0) yang menyatakan data mengikuti distribusi normal. Jika *p-value* (nilai p) pada hasil uji lebih besar daripada taraf signifikansi, maka menerima *null hypothesis* (H_0) dan kesimpulannya data yang diuji mengikuti distribusi normal. Pada penelitian ini uji normalitas yang digunakan adalah *Ryan-Joiner normality test*.

Tabel 3. Hasil uji normalitas prestasi belajar masing-masing kelompok

No	Kriteria Kelompok	p-value		Kesimpulan	
		Kognitif	Afektif	Kognitif	Afektif
1	Metode STAD non eks.	>0.100	>0.100	Normal	Normal
2	Metode STAD eks.	>0.100	>0.100	Normal	Normal
3	Sikap Ilmiah Tinggi	>0.100	>0.100	Normal	Normal
4	Sikap Ilmiah Rendah	>0.100	>0.100	Normal	Normal
5	STAD eks.*Sikap Ilmiah Tinggi	>0.100	>0.100	Normal	Normal
6	STAD eks.*Sikap Ilmiah Rendah	>0.100	>0.100	Normal	Normal
7	STAD non eks.*Sikap Ilmiah Tinggi	>0.100	>0.100	Normal	Normal
8	STAD non eks.*Sikap Ilmiah Rendah	>0.100	>0.100	Normal	Normal

Uji homogenitas digunakan untuk menguji kesamaan varians atau homogenitas antar populasi atau tingkatan faktor. Pada uji homogenitas, jika *p-value* lebih besar dari pada nilai alpha α , maka menerima *null hypothesis* (hipotesis nol) yang menyatakan bahwa variansi sampel sama atau homogen. Pada penelitian ini hasil perhitungan uji homogenitas prestasi belajar metode STAD eksperimen dan STAD non eksperimen ditunjukkan pada tabel 4.9 di bawah ini.

Tabel 4. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Prestasi Belajar Model Stad Noneksperimen dan Eksperimen

Metode	N	F-test		P-value	
		Kognitif	Afektif	Kognitif	Afektif
STAD non eksperimen	40	1,01	1,76	0,965	0,071
STAD eksperimen	40				

Uji Hipotesis

Data yang diperoleh dari hasil penelitian ini berupa nilai prestasi belajar menggunakan STAD eksperimen dan non eksperimen yang ditinjau dari motivasi belajar, dan sikap ilmiah siswa yang dianalisa dengan analisis variansi tiga jalan yaitu 2x2 dengan isi sel tidak sama, dengan bantuan *software minitab 15* menggunakan GLM (*General Linier Model*), dilanjutkan uji lanjut untuk H_0 yang ditolak. Adapun hasil pengolahan data melalui bantuan *software minitab 15* dapat di lihat pada tabel 4.13 berikut ini.

Tabel 5. Rangkuman ANAVA Dua Jalan Prestasi Kognitif

No	Terhadap Prestasi Kognitif	P	Keputusan
1.	Metode	0,007	Diterima
2.	Sikap Ilmiah	0,000	Diterima
3	Metode*Sikap ilmiah	0,220	Ditolak

Kesimpulan:

1. P-Value metode = $0,073 < 0,05$, maka H_0 diterima berarti metode berpengaruh terhadap prestasi kognitif.
2. P-Value sikap ilmiah = $0,000 < 0,05$, maka H_0 diterima berarti motivasi belajar berpengaruh terhadap prestasi kognitif.
3. P-Value interaksi metode dan sikap ilmiah = $0,220 > 0,05$, maka H_0 ditolak, berarti tidak terdapat interaksi antara sikap ilmiah dan metode terhadap prestasi kognitif.

Pada penelitian ini materi yang disampaikan adalah kinematika gerak lurus dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif yaitu metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerjasama dan berinteraksi untuk menyelesaikan tugas akademik, sehingga tercipta peluang munculnya aktivitas yang berupa kerjasama secara umum. Menggunakan STAD memberikan alur yang runtun dan jelas yaitu dapat mengembangkan kemampuan sosial, membiasakan siswa percaya diri, meningkatkan kompetensi secara sehat antar siswa dan memperhatikan perbedaan individu sehingga motivasi dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Pembelajaran STAD dengan eksperimen lebih baik dalam meningkatkan prestasi belajar aspek kognitif pada materi pokok kinematika gerak lurus.

Siswa yang mempunyai sikap ilmiah tinggi cenderung memiliki rasa ingin tahu yang lebih, belajar dengan penuh percaya diri, bertanggungjawab terhadap tugas-tugas dan selalu berusaha memperoleh prestasi belajar yang lebih baik, merasa senang dalam belajar dan dalam menghadapi masalah memiliki banyak alternatif pemecahan. Keyakinan dan keingintahuan yang kuat terhadap pengetahuan baru merupakan modal dasar bagi siswa dalam meraih prestasi belajar yang lebih baik. Untuk siswa yang memiliki sikap ilmiah rendah cenderung bersikap pasif, tidak mau belajar dengan giat, bergantung pada orang lain..

Berdasarkan hipotesis pertama, pembelajaran STAD eksperimen lebih baik daripada pembelajaran STAD non eksperimen. Semakin tinggi sikap ilmiah siswa, maka

akan semakin tinggi pula prestasi belajar kognitif siswa. Sehingga apapun metode pembelajaran yang diterapkan, baik STAD eksperimen atau STAD non eksperimen, siswa yang memiliki sikap ilmiah tinggi akan memiliki prestasi belajar fisika yang lebih baik daripada siswa yang memiliki sikap ilmiah rendah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi interaksi antara metode pembelajaran dengan sikap ilmiah. Hal ini dimungkinkan karena banyak faktor yang dapat mempengaruhi proses pencapaian prestasi belajar baik dalam maupun luar dari diri siswa diluar faktor metode pembelajaran dan sikap ilmiah siswa yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: saat mengisi angket siswa dalam mengisi jawaban tidak sungguh- sungguh dari dalam diri siswa sehingga jawaban tidak sesuai dengan dengan apa yang ada pada diri siswa tersebut.

SIMPULAN

Berdasarkan kajian teori dan didukung adanya hasil analisis serta mengacu pada perumusan masalah yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Pembelajaran STAD eksperimen dan STAD eksperimen memberikan pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa kognitif. Kedua pembelajaran ini pada dasarnya membuat guru dan siswa senang. Hasilnya adalah ada peningkatan pada prestasi siswa.
2. Sikap ilmiah siswa memberikan pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar kognitif siswa pada materi kinematika gerak lurus.
3. Tidak ada interaksi antara siswa yang diberi metode pembelajaran baik melalui STAD eksperimen maupun STAD non eksperimen dengan motivasi belajar siswa baik terhadap prestasi belajar kognitif.

DAFTAR RUJUKAN

- Furchan, Arief. 2003. *Pengantar Penelitian dalam Pendidikan*. Surabaya Usaha Nasional.
- Sobur, Alex. 2003. *Psikologi Umum*. Bandung : CV Pustaka Setia.
- Suharsimi, Arikunto. 2002. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Suharsimi, Arikunto. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Budiyono. 2004. *Statistika untuk Penelitian*. Surakarta : UNS Press.
- Muhammad, Dimiyanti. 1990. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: BPFE.
- Gagne. 1985. *The Cognitif Psychology Of School Learning*. Kanada: Little Brown and Company.
- McLeish, Keritha. 2009. *Attitude of Students Towards Cooperative Learning Methods at Knox Community*. Jamaica : University of Technology.
- Ayan, Jordan. 2002. *Bengkel Kreativitas*. Bandung: The Rivers Press.

- Purwanto, Ngalim. 1990. *Psikologi Pendidikan (Edisi ke 3)*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Amin, Mohammad. 1978. *Filsafat Science*. Yogyakarta. IKIP Yogya.
- Danapriatna, Nana., & Setiawan, Romi. 2005. *Pengantar Statistik*. Yogyakarta Graha Ilmu.
- Suparno, Paul. 2007. *Metodologi Pembelajaran Fisika Konstruktivistik dan Menyenangkan*. Yogyakarta : Penerbit Universitas Sanata Darma

PERAN PEMBELAJARAN IPS DAN PEMBANGUNAN KARAKTER BANGSA

Muhamad Basori

muhamadbatori45@yahoo.com

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Ilmu Keguruan dan Pendidikan

Universitas Nusantara PGRI Kediri

Abstract: Character education policy unveiled by the government in 2010. Wisdom This requires the implementation of character education systematically arranged and integrated to the subjects. The purpose of this study was to describe the atmosphere of the school in support of the implementation of character education, social studies teacher efforts in the implementation of the Social Studies study in character, and difficulties experienced by teachers in implementing the learning Social Studies character. This study used a qualitative approach to the type of research phenomenology. Informants in this study is the principal, curriculum affairs, Social Studies teachers, and students. Data collection is done by triangulation of sources and triangulasi techniques (interviews, observation and documentation). Analysis of the data in this study is inductive using model analysis Miles and Huberman. Activity in the data analysis, namely data reduction, a data display, and conclusion drawing / verification. Outcomes research presented descriptively. The results showed that the school supports the implementation of character education through learning activities, the creation of the school culture, and integrating character education into the curriculum.

Keywords : Character Educational, Social Studies and the Learning Social Studies.

Abstrak: Kebijakan pendidikan karakter diresmikan pemerintah pada tahun 2010. Kebijakan ini menghendaki pelaksanaan pendidikan karakter yang disusun secara sistematis dan terintegrasi hingga ke mata pelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan suasana sekolah dalam mendukung implementasi pendidikan karakter, upaya guru IPS dalam implementasi pembelajaran IPS berkarakter, dan kesulitan-kesulitan yang dialami guru IPS dalam implementasi pembelajaran IPS berkarakter. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian fenomenologi. Informan dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, urusan kurikulum, guru mata pelajaran IPS, dan siswa. Pengumpulan data dilakukan secara triangulasi sumber dan triangulasi teknik (wawancara, observasi dan dokumentasi). Analisis data dalam penelitian ini bersifat induktif dengan menggunakan analisis model Miles and Huberman. Aktivitas dalam analisis data yaitu data reduction, data display, dan conclusion drawing/verification. Hasil penelitian disajikan secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sekolah mendukung implementasi pendidikan karakter melalui kegiatan pembelajaran, penciptaan budaya sekolah, dan pengintegrasian pendidikan karakter ke dalam KTSP.

Kata kunci: Pendidikan Karakter, IPS, dan Pembelajaran IPS.

PENDAHULUAN

Mencermati kondisi sosio kebangsaan di Indonesia dewasa ini, di satu sisi boleh berbangga dengan berbagai capaian dan instrument yang ada. Kita dikenal sebagai bangsa dan negara yang demokratis di dunia, karena kita telah berhasil

menyelenggarakan pemilihan presiden dan wakil presiden secara langsung dipilih oleh rakyat, kita sudah melaksanakan pemilihan kepala daerah dipilih langsung oleh rakyat. Untuk memberantas korupsi, kita sudah memiliki KPK, untuk mengatur pelaksanaan pendidikan kita sudah mempunyai UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, untuk mengawal keimanan dan ketaqwaan masyarakat, setiap hari Jum'at dan Minggu atau hari yang lain selalu ada upacara peribadatan sesuai dengan keyakinan masing-masing, dan masih banyak instrumen-instrumen lain untuk mengatur kehidupan sosial kemasyarakatan, berbangsa dan bernegara. Namun di sisi lain kita juga risau dan prihatin. Kita banyak menghadapi masalah sosio kebangsaan yang akut dan kompleks. Misalnya, maraknya kenakalan dan perkelahian antar remaja atau pelajar, pilkada yang berakhir dengan tindak kekerasan, demo yang sering berujung dengan bentrokan, bahkan tidak jarang panggung-panggung hiburan terbuka atau pertandingan sepak bola sering kali dihiasi dengan perkelahian dan tindakan anarkhis dari penonton, lalu lintas di jalanan tidak tertib, luntarnya etika dan budi pekerti, minum-minuman keras dan narkoba, pelecehan seksual dan berbagai tindakan amoral lainnya, arogansi kekuasaan, korupsi ada di mana-mana, pelanggaran HAM dan kekerasan terhadap anak dan perempuan yang masih sering terjadi, luntarnya nasionalisme, lemahnya kemandirian dan jati diri bangsa, yang kesemuanya masih terus menghantui kehidupan masyarakat dan bangsa kita.

Sementara itu di dalam UU. No 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas, pasal 3 dijelaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Inilah rumusan tujuan pendidikan yang sesungguhnya, tujuan pendidikan yang utuh dan sejati. Aspek-aspek yang terkandung dalam rumusan tujuan pendidikan ini, baik yang terkait dengan tujuan eksistensial, kolektif maupun individual harus dicapai secara utuh melalui proses pendidikan dalam berbagai jalur dan jenjang. Kalau hal ini dapat dilakukan, maka proses pencapaian tujuan pendidikan nasional sedang berlangsung dan berada pada jalur yang benar, sesuai amanat UUD 1945 dan UU No. 20 Th. 2003, yang berusaha membangun karakter dan kepribadian bangsa.

Namun sayang dalam pelaksanaan pendidikan di lapangan, rumusan tujuan pendidikan nasional yang begitu komprehensif itu tidak sepenuhnya dipedomani. Secara formal sebenarnya telah muncul kesadaran bahwa misi utama pendidikan tidak sekedar membuat peserta didik pintar otaknya, tetapi juga berkarakter baik. Tetapi dalam kenyataannya penyelenggaraan pendidikan kita lebih pragmatis dan masih tetap menekankan pada penguasaan materi ajar. Di lembaga pendidikan formal, penyelenggaraan pendidikan lebih banyak sebagai proses pengembangan

ranah kognisi, dan membangun kecerdasan intelektual, sehingga pendidikan kita lebih bersifat intelektualistik. Kalau hal ini terus berlangsung bisa bias tujuan.

Berbagai upaya untuk memecahkan masalah di bidang pendidikan tersebut, terus dilakukan. Sebagai contoh adanya peningkatan anggaran pendidikan, pembudayaan IT, adanya sekolah berstandar internasional, dilaksanakannya ujian nasional (sekalipun ada pro dan kontra), program sertifikasi guru (yang juga belum sepenuhnya memenuhi sasaran sebagai upaya peningkatan kualitas), juga ada revisi kurikulum misalnya dengan dikeluarkannya Permendikbud no. 64 tahun 2013 tentang Standar Isi, dan Permen no. 54 tentang Standar Kompetensi Lulusan (SKL), termasuk sudah barang tentu untuk mata pelajaran IPS. Namun kenyataannya, perbaikan Standar Isi pada umumnya dan untuk bidang IPS pada khususnya belum begitu memuaskan bila dikaitkan dengan maksud dan tujuan pembelajaran IPS. Rumusnya baru, tetapi esensi substansinya tidak jauh berbeda. Kurikulum itu masih tetap menitikberatkan pada penguasaan materi. Kritikpun kembali terdengar bahwa pelajaran IPS terlalu sarat materi, bersifat kognitif dan hafalan. Karena berorientasi pada materi ajar, maka pembelajaran IPS terjebak pada proses mengumpulkan informasi dan mengakumulasi fakta. Karena bersifat hafalan, pembelajaran IPS menjadi menjemukan, tidak menarik dan dipandang sebagai beban bagi peserta didik, apalagi kalau dikaitkan dengan statusnya sebagai mata pelajaran yang tidak di-UN-kan. Masyarakatpun memandang bahwa pelajaran IPS itu tidak penting, juga tidak banyak manfaatnya dalam kehidupan keseharian. Pelajaran IPS tidak bisa untuk membangun rumah, tidak bisa untuk membangun jembatan, dan seterusnya. Aliran positivisme dan paham materialisme yang berkembang telah ikut memperkokoh pandangan masyarakat itu. Hal-hal yang tidak *observable*, dan tidak terukur cenderung diabaikan atau tidak dikembangkan.

Perlu disadari bahwa pembelajaran yang berorientasi pada penguasaan materi ajar, menjadi kurang bermakna bagi hidup dan kehidupan warga belajar. Pembelajaran yang mengutamakan penguasaan materi ajar seperti yang selama ini terjadi, cenderung kurang memperhatikan nilai-nilai moral dan pengembangan karakter peserta didik. Pembelajaran yang mengabaikan pengembangan karakter telah kehilangan ruh dan esensinya sebagai proses pendidikan yang sesungguhnya. Begitu juga pembelajaran IPS telah kehilangan ruhnya sebagai proses pendidikan yang dapat memberikan sumbangsih terhadap pendidikan karakter bangsa yakni untuk membentuk warga negara yang baik, warga negara yang memiliki kearifan dan keterampilan sosial, serta warga negara yang sadar akan jati dirinya sebagai bangsa. Terkait dengan permasalahan itu maka pada tulisan singkat ini akan mencoba membahas topik "Peran Pembelajaran IPS dan Pembangunan Karakter Bangsa"

METODE

Metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan jenis penelitian fenomenologi. Pendekatan ini digunakan agar diperoleh data yang

orisinal yang akhirnya dapat diperoleh pemahaman dan makna data yang relative mendalam tentang fenomena yang diperoleh dilapangan.

Penelitian ini berlangsung selama 10 bulan, yaitu sejak bulan Agustus tahun 2014 sampai bulan Mei tahun 2015, Penelitian ini berlokasi di SDN Kepung 2 Kabupaten Kediri Kecamatan Kepung.

Subjek dalam penelitian ini adalah para pelaku pembelajaran; Wakil Kepala Sekolah selaku penanggungjawab bidang akademik di sekolah yang dipimpinnya, Guru IPS, dan Siswa.

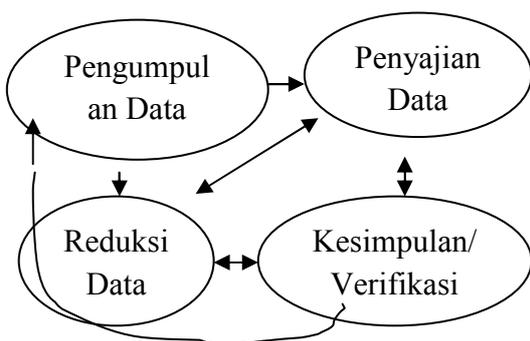
Objek dalam penelitian ini adalah pelaksanaan pembelajaran IPS di SDN Kepung 2 Kecamatan Kepung Kabupaten Kediri.

Metode Pengumpulan data dilakukan wawancara, observasi dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini bersifat induktif dengan menggunakan analisis model Miles and Huberman. Aktivitas dalam analisis data yaitu data reduction, data display, dan conclusion drawing/verification. Hasil penelitian disajikan secara deskriptif.

Keabsahan Data

Dalam penelitian ini, untuk menentukan keabsahan data, peneliti menerapkan teknik triangulasi, pengamatan terus-menerus, member check, diskusi dengan teman sejawat, dependabilitas dan konfirmabilitas.

Teknik Analisis Data



Gambar 1. Komponen-komponen Analisis Data Menurut Milles dan Huberman (2009: 20).

PEMBAHASAN

Membahas tentang IPS dan pembelajaran IPS, selalu menarik dan menantang. Pasalnya sejak IPS ini "digelindingkan" sebagai kajian dan mata pelajaran di sekolah pada tahun 1968-an sampai sekarang, belum pernah tuntas. Masing-masing ahli dapat merumuskan pengertian IPS sesuai dengan disiplin dan pandangan masing-masing, begitu juga bagaimana cara membelajarkannya.

Soemantri (2001: 92) menegaskan bahwa program pendidikan IPS merupakan perpaduan cabang-cabang Ilmu-ilmu sosial dan humaniora termasuk di dalamnya agama, filsafat, dan pendidikan. Bahkan IPS juga dapat mengambil aspek-aspek tertentu dari Ilmu-ilmu kealaman dan teknologi.

Apa kriteria dan siapa yang dikatakan sebagai warga negara yang baik, yang mampu berpikir kritis dan arif terhadap masalah sosial, memiliki kemampuan berkomunikasi dan keterampilan inkuiri, serta memiliki komitmen terhadap nilai-nilai kemanusiaan dan pengembangan budaya bangsa itu? Mereka itu adalah warga negara (dan warga dunia) yang: beriman dan bertaqwa kepada Tuhan YME., setia kepada dasar falsafah dan ideologi negara Pancasila; disiplin mentaati semua peraturan hukum dan norma-norma yang berlaku; memenuhi kewajibannya sebagai warga negara; menghormati dan dapat bekerja sama dengan anggota warga negara dan bangsa yang lain; ikut menumbuhkembangkan rasa persatuan dan kesatuan; demokratis dan bertanggung jawab, memiliki kemandirian, tenggang rasa, toleransi, dan memahami perasaan semua warga, bangsa, agama dan kebudayaan; menggunakan hak-haknya secara tepat dan proporsional.

Pembelajaran IPS juga diharapkan dapat melatih peserta didik untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan seperti berkomunikasi, beradaptasi, bersinergi, bekerja sama, bahkan berkompetisi sesuai dengan adab dan norma-norma yang ada. Selanjutnya para peserta didik diharapkan menghargai dan merasa bangga terhadap warisan budaya dan peninggalan sejarah bangsa, mengembangkan dan menerapkan nilai-nilai budi pekerti luhur, mencontoh nilai-nilai keteladanan dan kejuangan para pahlawan, para pemuka masyarakat dan pemimpin bangsa, memiliki kebanggaan nasional dan ikut mempertahankan jati diri bangsa.

Mencermati uraian tentang pengertian dan tujuan IPS, maka pendidikan IPS sebenarnya sangat erat kaitannya dengan pendidikan karakter. Pendidikan karakter yang dapat dimaknai sebagai pendidikan nilai, pendidikan moral atau pendidikan budi pekerti (Zuchdi, 2008: 5) itu memiliki arah dan tujuan yang sama dengan tujuan pembelajaran IPS, yakni sama-sama bertujuan agar peserta didik menjadi warga negara yang baik. Bahkan secara tegas Gross menyatakan bahwa *Values Education as social studies "to prepare students to be well-functioning citizens in democratic society"* (Darmadi, 2007: 8). Pendidikan karakter adalah proses pemberian bimbingan dan fasilitasi kepada peserta didik agar menjadi manusia seutuhnya, manusia yang berkarakter dalam dimensi hati, pikir, raga, serta rasa dan karsa. Pendidikan karakter, pendidikan moral, atau pendidikan budi pekerti itu dapat dikatakan sebagai upaya untuk mempromosikan dan menginternalisasikan nilai-nilai utama, atau nilai-nilai positif kepada warga masyarakat agar menjadi warga bangsa yang baik, warga bangsa yang percaya diri, tahan uji dan bermoral tinggi, demokratis dan bertanggung jawab.. Dengan demikian pendidikan karakter merupakan proses pembudayaan dan pemanusiaan. Pendidikan karakter akan mengantarkan warga belajar dengan potensi yang dimilikinya dapat menjadi insan-insan yang beradab, dengan tetap berpegang teguh pada nilai-nilai kemanusiaan, nilai-nilai kehambaan dan kekhalfahan.

Dalam pengembangan pendidikan karakter, guru harus juga bekerja sama dengan keluarga atau orang tua/wali peserta didik. Bahkan menurut Bulach (2002: 80), guru dan orang tua perlu membuat kesepakatan tentang nilai-nilai utama apa yang perlu

dibelajarkan misalnya: *respect for self, others, and property; honesty; self-control/discipline*. Dalam kaitan ini Lickona (2000:48) menyebutkan beberapa nilai kebaikan yang perlu dihayati dan dibiasakan dalam kehidupan peserta didik agar tercipta kehidupan yang harmonis di dalam keluarga dan masyarakat. Beberapa nilai itu antara lain: kejujuran, kasih sayang, pengendalian diri, saling menghargai/menghormati, kerjasama, tanggung jawab, dan ketekunan. Pendidikan karakter bukan sekedar memiliki dimensi integratif, dalam arti mengukuhkan moral intelektual peserta didik atas dasar nilai-nilai kebaikan, sehingga menjadi pribadi yang mantap dan tahan uji, pribadi-pribadi yang cendekia, mandiri dan bernurani, tetapi juga bersifat kuratif secara personal maupun sosial. Dengan demikian pendidikan karakter sebenarnya dapat menjadi salah satu langkah untuk menyembuhkan penyakit sosial (Koesoema, 2007: 116).

Dalam konteks keindonesiaan, pendidikan karakter adalah proses menyaturasikan sistem nilai kemanusiaan dan nilai-nilai budaya Indonesia dalam dinamika kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Pendidikan karakter bangsa merupakan suatu proses pembudayaan dan transformasi nilai-nilai kemanusiaan dan nilai-nilai budaya bangsa (Indonesia) untuk melahirkan insan atau warga negara yang bermartabat dan berperadaban tinggi. Karakter bangsa adalah sebuah keunikan suatu komunitas yang mengandung perekat kultural bagi setiap warga negara. Karakter bangsa menyangkut perilaku yang mengandung *core values* dan nilai-nilai yang berakar pada filosofi Pancasila, dan simbol-simbol keindonesiaan seperti: Sang Saka Merah Putih, semboyan Bhineka Tunggal Ika, lambang Garuda Pancasila, Lagu Indonesia Raya (ALPTKI, 2009: 3). Esensi nilai-nilai keindonesiaan ini harus menjadi bagian penting dalam pengembangan pendidikan karakter bangsa. Namun harus diingat bahwa pendidikan karakter bangsa tidak hanya berurusan dengan transformasi dan internalisasi *core values* dan nilai-nilai keindonesiaan kepada peserta didik, tetapi pendidikan karakter bangsa juga merupakan proses usaha bersama untuk menciptakan lingkungan yang kondusif untuk berkembangnya nilai-nilai kebaikan dalam kehidupan individu, masyarakat dan bangsa.

Kementrian yang bertanggung jawab penuh tentang pelaksanaan program "Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa", Kementrian Pendidikan Nasional pada tahun 2010 telah menyusun "Disain Induk Pendidikan Karakter", sebagai kerangka paradigmatis implementasi pembangunan karakter bangsa, melalui sistem pendidikan. Desain yang dimaksud kurang lebih sebagai berikut ini.

Tabel 1. Desain Induk Pendidikan Karakter sebagai Kerangka Paradigmatik

Tahap	Deskripsi
Tahap perencanaan	(1) filosofis- agama, Pancasila, UUD 1945, UU No.20 Tahun 2003, beserta ketentuan perundang-undangan turunannya; (2) teoritis misalnya teori pendidikan, pendekatan psikologis, nilai dan moral, sosial budaya; (3) pertimbangan empiris, berupa

Tahap Implementasi	<p>pengalaman dan praktik terbaik dari tokoh dan lembaga, satuan pendidikan, pesantren, dll.</p> <p>Proses ini melalui tiga pilar pendidikan, yakni satuan pendidikan, keluarga, dan masyarakat. Pada masing-masing pilar ada dua pendekatan, intervensi dan habituasi. Intervensi, dikembangkan suasana interaksi belajar mengajar. Pendekatan habituasi dilakukan dengan menciptakan kondisi yang kondusif, seperti yang telah dipraktikkan melalui proses intervensi.</p>
Tahap Evaluasi	<p>Evaluasi program untuk perbaikan berkelanjutan, yang sengaja dirancang dan dilaksanakan untuk mendeteksi aktualisasi karakter pada diri peserta didik untuk mengetahui bahwa proses pembudayaan dan pemberdayaan karakter itu sudah berhasil baik atau belum.</p>

Dengan demikian pengembangan pendidikan karakter sebenarnya sebagai upaya kembali ke hakikat pendidikan yang sesungguhnya, seperti diamanatkan oleh UU Sisdiknas pendidikan ini, baik yang terkait dengan tujuan eksistensial, kolektif maupun individual harus dicapai secara utuh melalui proses pendidikan dalam berbagai jalur dan jenjang. Kalau hal ini dapat dilakukan, maka proses pencapaian tujuan pendidikan nasional sedang berlangsung dan berada pada jalur yang benar, sesuai amanat UUD 1945 dan UU No. 20 Th. 2003.

Namun sayang dalam pelaksanaan pendidikan di lapangan, rumusan tujuan pendidikan nasional yang begitu komprehensif itu tidak sepenuhnya dipedomani. Penyelenggaraan pendidikan kita lebih pragmatis dengan tetap menekankan pada penguasaan materi ajar. Di lembaga pendidikan formal, pendidikan lebih banyak sebagai proses pengembangan ranah kognisi, dan membangun kecerdasan intelektual, sehingga pendidikan kita lebih bersifat intelektualistik. Pendidikan kita cenderung kurang memperhatikan pengembangan kepribadian. Pendidikan kita lebih berpegang pada paradigma “belajar untuk mengerjakan soal ujian dari pada ujian untuk belajar (belajar hidup). Kurikulum yang dipandang sebagai komponen vital dan strategis dalam keseluruhan sistem pendidikan, nampaknya belum menjadi instrumen efektif bagi terwujudnya pendidikan nasional yang ideal, karena masih kental dengan “*content oriented*” . Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) juga masih akrab dengan paradigma esensialisme (Lasmawan, 2014: 1).

Ujian Nasional (UN) yang sebenarnya merupakan program peningkatan kualitas pendidikan, dalam hal-hal tertentu telah melahirkan budaya nerabas, kurang sistematis yang dapat membawa dampak pendangkalan nilai-nilai moral dan kemanusiaan. Begitu juga sertifikasi guru yang sebenarnya untuk meningkatkan

profesionalisme guru dan kualitas pembelajaran, belum sepenuhnya memenuhi harapan.

Harus disadari bahwa realitas pendidikan seperti dijelaskan di atas, sebenarnya sangat erat kaitannya dengan kebijakan pembangunan di masa Orde Baru. Setelah memasuki era Orde Baru, terjadilah berbagai perubahan dalam tatanan kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Orde Baru mulai menggulirkan paradigma pembangunan yang menitikberatkan pada pembangunan fisik dan ekonomi. Hal-hal yang tidak berhubungann langsung dengan persoalan ekonomi, materi, dan uang umumnya tidak menarik, dan tidak *marketable*. Masyarakat cenderung berilaku pragmatis dan mengorbankan idealisme sebagai warga bangsa. Bidang pendidikan yang merupakan kegiatan investasi masa depan yang tidak secara langsung dapat dinikmati, kurang mendapatkan porsi sebagaimana mestinya. Aspek-aspek moral dan karakter yang merupakan unnsur fundamental dari kegiatan pembangunan, menjadi terabaikan. Oleh karena itu krisis ekonomi dan moneter menjadi berkepanjangan, sehingga berlanjut menjadi krisis multidimensional yang kemudian bermetamorfosis menjadi krisis intelektual dan hati nurani atau krisis akhlak dan moral (Soedarsono, 2009: 115). Bidang pendidikan yang sebenarnya merupakan aspek fundamental dalam menangani kulaitas kehidupan manusia, tidak dapat berperan banyak dalam mengatasi krisis yang terjadi di Indonesia. Sebab pendidikan yang merupakan strategi pembudayaan dan pemanusiaan masa depan tidak ditata untuk itu.

Problematika lain, mengapa pendidikan karakter itu stagnan dan kurang diperhatikan sekolah, karena menyangkut teknik penilaian. Pendidikan karakter yang terkait dengan aspek nilai, moral dan kepribadian, sangat sulit untuk diukur. Sebagai akibat dari kuatnya pengaruh aliran positivisme, telah membawa kebiasaan bahwa tagihan-tagihan penyelenggaraan pendidikan lebih bersifat akademik, dapat dikuantifikasikan, selalu *observable*, dan dapat diukur secara nyata. Dengan alasan objektivitas, maka dikembangkan instrumen penilaian (soal-soal tes) yang juga mendekati “kepastian”, misalnya soal dengan pilihan ganda. Menekankan penilaian pendidikan yang semata-mata pada kemampuan akademik-intelektualistik telah meredusir keseluruhan proses pendidikan yang hanya pada satu dimensi, dan sering mengabaikan aspek yang fundamental dalam kehidupan, yakni pengembangan karakter. Makna pribadi seseorang bagaikan sekumpulan barang produksi yang dapat dikuantifikasi dan distandarisasi (Koesoema. 2007: 120 dan 277).

Persoalan tersebut perlu mendapatkan perhatian secara seksama oleh semua pihak yang bertanggung jawab dalam bidang pendidikan. Pendidikan IPS yang dikatakan sebagai pendidikan nilai harus dilakukan revitalisasi. Pendidikan tanpa perspektif pendidikan nilai, tanpa menekankan pada pengembangan karakter peserta didik, akan kehilangan esensinya sebagai proses pendidikan yang sejati. Perlu pemikiran dan upaya untuk memposisikan esensi serta hakikat pendidikan secara tepat. Program pendidikan IPS atau mata pelajaran apapun juga harus menempatkan UU Sisdiknas sebagai rujukan normatif tertinggi bagi penyelenggaraan system pendidikan nasional secara utuh. Penyelenggaraan pendidikan selama ini telah

kehilangan ruh dan aspek moralitas, sehingga tidak jarang melahirkan kultur yang tidak sehat. Muncullah perilaku ketidakjujuran dalam pendidikan, seperti yang terjadi kasus pada UN, ijazah palsu, perjkorian, plagiat, lemahnya internalisasi nilai pendidikan dan terfragmentasinya ranah-ranah pendidikan yang lebih didominasi ranah kognitif (ALPTKI, 2009: 2).

Dalam mendesain kurikulum pendidikan IPS, termasuk dalam proses pembelajarannya, harus juga berangkat dari hakikat dan karakter peserta didik, bukan berorientasi pada materi semata. Pendekatan esensialisme sudah saatnya untuk dimodifikasi dengan teori rekonstruksi sosial yang mengacu pada teori pendidikan interaksional (Sukmadinata, 1996: 6). Sesuai dengan tuntutan zaman dan perkembangan kehidupan masyarakat, pembelajaran IPS harus dikembalikan sesuai dengan khitah konseptualnya yang bersifat terpadu yang menekankan pada interdisipliner dan trasdisipliner, dengan pembelajaran yang kontekstual dan transformatif, aktif dan partisipatif dalam perpektif nilai-nilai sosial kemasyarakatan. Sesuai dengan maksud dan tujuannya, pembelajaran IPS harus memfokuskan perannya pada upaya mengembangkan pendidikan untuk menjamin kelangsungan hidup masyarakat dan lingkungannya. Pembelajaran IPS diarahkan untuk melahirkan pelaku-pelaku sosial yang berdimensi personal (misalnya, berbudi luhur, disiplin, kerja keras, mandiri), dimensi sosiokultural (misalnya, cinta tanah air, menghargai dan melestarikan karya budaya sendiri, mengembangkan semangat kebangsaan dan kesetiakawanan sosial, kepedulian terhadap lingkungan), dimensi spiritual (misalnya, iman dan taqwa, menyadari bahwa alam semesta adalah ciptaan Tuhan Yang Maha Pencipta), dan dimensi intelektual (misalnya, cendekia, terampil, semangat untuk maju). Terkait dengan ini Lasmawan (2014: 2-3) menjelaskan adanya tiga kompetensi dalam pembelajaran IPS, yakni kompetensi personal, kompetensi sosial dan kompetensi intelektual.

Kompetensi personal merupakan kemampuan dasar yang berkaitan dengan pembentukan dan pengembangan kepribadian diri peserta didik sebagai makhluk individu yang merupakan hak dan tanggung jawab personalnya. Orientasi dasar pembentukan dan pengembangan kompetensi personal ini ditekankan pada upaya pengenalan diri dan pembangunan kesadaran diri peserta didik sebagai pribadi/individu dengan segala potensi, keunikan dan keutuhan pribadinya yang dinamis. Sejumlah kompetensi yang personal ke-IPS-an yang perlu dikembangkan misalnya, pembentukan konsep dan pengertian diri, sikap objektif terhadap diri sendiri, aktualisasi diri, kreativitas diri, kemandirian itu sendiri, termasuk bagaimana menumbuhkembangkan budi pekerti luhur, disiplin dan kerja keras serta sebagai makhluk ciptaan Tuhan YME, sehingga perlu menumbuhkembangkan dan memantapkan keimanan dan ketaqwaannya.

Kompetensi sosial adalah kemampuan dasar yang berkaitan dengan pengembangan kesadaran sebagai makhluk sosial dan makhluk yang berbudaya. Sejumlah kompetensi dasar yang dikembangkan adalah kesadaran dirinya sebagai anggota masyarakat sehingga perlu saling menghormati dan menghargai;

pemahaman dan kesadaran atas kesantunan hidup bermasyarakat dan berbangsa; kemampuan berkomunikasi dan kerja sama antara sesama; sikap pro- sosial atau altruisme; kemampuan dan kepedulian sosial termasuk lingkungan; memperkokoh semangat kebangsaan, pemahaman tentang perbedaan dan kesederajatan dalam

Kompetensi intelektual, merupakan kemampuan berpikir yang didasarkan pada adanya kesadaran atau keyakinan atas sesuatu yang baik yang bersifat fisik, sosial, psikologis, yang memiliki makna bagi dirinya maupun orang lain. Kemampuan dasar intelektual ini berkaitan dengan pengembangan jati diri para peserta didik sebagai makhluk berpikir yang daya pikirnya untuk menerima dan memproses serta membangun pengetahuan, nilai dan sikap, serta tindakannya baik dalam kehidupan personal maupun sosialnya. Kemampuan mengidentifikasi masalah sosial, merumuskan masalah sosial dan memecahkan masalah itu sebagai ciri penting dalam kemampuan berpikir.

Ketiga kompetensi dengan berbagai nilai yang terkandung di dalamnya itulah yang harus dibangun melalui pembelajaran IPS, sehingga melahirkan pelaku-pelaku sosial yang mumpuni. Para pelaku sosial itu harus dapat membangun sikap dan perilaku dengan berbagai dimensinya, memahami hak dan kewajibannya, kemudian memiliki kepekaan untuk memahami, menyikapi dan ikut berpartisipasi dalam memecahkan masalah-masalah sosio-kebangsaan yang ada. Beberapa masalah sosio-kebangsaan sebagaimana sudah disinggung di muka seperti: berbagai bentuk anarkhisme dan tindak kekerasan, perilaku amoral dan luntarnya budi pekerti, korupsi, kolusi dan nepotisme, serta ketidakjujuran, budaya nerabas dan tidak disiplin, semau gue dan rendahnya kepedulian terhadap lingkungan, sampai pada merosotnya rasa keindonesiaan. Bahkan Brooks dan Goble menegaskan bahwa berbagai bentuk kejahatan dan perilaku-perilaku lain yang tidak bertanggung jawab itu kini mengalami peningkatan dan percepatan yang begitu sangat mengkhawatirkan, bahkan telah merembes ke berbagai relung kehidupan masyarakat, sehingga melahirkan proses reproduksi sosial (Koesoema, 2007: 117).

Masyarakat pada posisi terancam oleh berbagai tindak kekerasan, vandalisme, kejahatan di jalanan, munculnya geng-geng remaja, kehamilan di luar nikah, pemerkosaan, kabur dari sekolah, kehancuran kehidupan rumah tangga, hilangnya rasa hotmat dan kasih sayang. Kalau kita ingin membangun bangsa yang berkarakter, maka masalah-masalah sosio-kebangsaan itu harus segera diatasi. Seiring dengan itu harus juga dilakukan pengkondisian secara tepat dan komprehensif, termasuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif-edukatif dan sudah barang tentu ada kebijakan pemerintah yang mendukung program-program pengembangan karakter bangsa tersebut.

PENUTUP

Pembelajaran IPS yang secara konseptual ideal merupakan studi integratif mengenai kehidupan masyarakat, masih menghadapi problem dalam pelaksanaan

pembelajaran di lapangan. Para pendidik IPS merasa kebingungan dan kadang kurang bersemangat karena IPS dipandang oleh masyarakat sebagai mata pelajaran yang tidak penting. Para peserta didikpun menjadi kurang begitu tertarik dengan mata pelajaran IPS. Dengan demikian dapat dipastikan bahwa pembelajaran IPS menjadi tidak optimal, sehingga tujuan pembelajaran IPS yang sesungguhnya sebagai bagian dari proses pembentukan karakter tidak dapat tercapai. Oleh karena itu perlu dilakukan revitalisasi dengan melakukan berbagai upaya. Misalnya, perlu dilakukan telaah kurikulum, yang semula pengembangannya berbasis materi, diubah berbasis kompetensi dan karakter. Mengembangkan proses pembelajaran yang aktif, partisipatif dan kontekstual. Untuk memantapkan peran pembelajaran IPS dalam pembentukan karakter bangsa ini perlu juga didukung dengan beberapa hal, diantaranya perlu adanya keteladanan, proses pembelajaran dikembalikan kepada fitrahnya sebagai proses pendidikan, dikembangkan model-model pembelajaran yang aktif-partisipatif, kreatif-inovatif dengan berbagai program pembiasaan, penciptaan lingkungan pendidikan yang kondusif-edukatif, misalnya dipajang berbagai ketentuan, prosedur, slogan-slogan yang mampu memberikan motivasi dan semangat dalam hidup dan kehidupan yang lebih berkarakter, perlu penataan berita dan penyiaran di berbagai media massa, baik di media cetak maupun elektronik, perlu dilakukan kerja sama dengan orang tua/wali dan masyarakat sekitar, dan adanya *political will* dari pemerintah.

Saran dari adanya penelitian ini yaitu agar sekolah meningkatkan berbagai program untuk mengembangkan nilai-nilai karakter yang belum optimal sesuai dengan indikator sekolah dan kelas. Dalam hal pengintegrasian karakter dalam pembelajaran, sekolah diharapkan lebih berperan serta dalam membantu guru yang kesulitan dalam menerapkan pendidikan karakter dalam pembelajaran, serta melakukan monitoring dan evaluasi secara berkala. Guru IPS diharapkan membuat format perencanaan dan penilaian karakter walaupun belum ada format yang paten. Guru IPS disarankan untuk melakukan pembelajaran IPS sesuai dengan perencanaan dalam RPP dan mengembangkan metode belajar berkelompok. Pedoman atau panduan pelaksanaan pendidikan karakter hendaknya lebih disempurnakan lagi agar pelaksanaan pendidikan karakter dalam pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- ALPTKI, 2009. *Pemikiran tentang Pendidikan Karakter dalam Bingkai Utuh Sistem Pendidikan Nasional, Asosiasi Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan*.
- Bulach, Cletus R., 2002. "Implementing a Character Education Curriculum and Assessing Its Impact on Student Behavior": *ProQuest Education Journal*, Dec.2002., <http://www.jstor.org/pss/30189797>, diunduh, 22 April 2010.
- Zuchdi, Darmiyati. 2008. *Humanisasi Pendidikan: Menemukan Kembali Pendidikan Yang Manusiawi*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Koesoema, Doni A. 2007. *Pendidikan Karakter*, Jakarta: Grasindo.
- Darmadi, Hamid, (2007). *Konsep Dasar Pendidikan Moral*, Bandung: Alfabeta.
- Lickona, Thomas, 2000. "Talks About Character Education", wawancara oleh Early Childhood Today : **ProQuest Education Journal**. April, 2000, <http://webcache.googleusercontent.com>., diunduh, 20 April 2010.
- Miles, M.B. & Huberman, A.M. (2009). *Qualitative data analisis: an expended sourcebook*. Second Edition. Callifornia: Sage Publications.
- Sukmadinata, Nana Syaodih, 1996. "Pengembangan Kurikulum Pendidikan Tinggi dalam Era Globalisasi: Suatu Kajian", **Makalah**, disajikan dalam Seminar tentang Sistem Pengembangan Kurikulum Pendidikan Tinggi Menyongsong Era Global oleh Pusbangkurandik-Balitbangdikbud. Jakarta: Balitbangdikbud.
- Somantri, M. Nurman. (2001). *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: Rosda Karya.
- Soemarno Soedarsono, 2009. *Karakter Mengantarkan Bangsa dari Gelap Menuju Terang*. Jakarta: Kompas Gramedia.
- Lasmawan, Wayan. 2014. "Merekonstruksi Ke-IPS-an Berdasarkan Paradigma Teknohumanistik". **Makalah**, disajikan pada Seminar tentang Pendidikan IPS oleh FIS Undiksa, 30 Oktober, 2014.

PEMBELAJARAN TEMATIK DALAM TANTANGAN PERUBAHAN KURIKULUM SEKOLAH DASAR

Sa'dun Akbar

mbahdun2011@gmail.com

Dosen Kependidikan SD dan Prasekolah FIP dan
Program Pascasarjana Universitas Negeri Malang

Abstrak: Secara periodik kurikulum mengalami perubahan. Kurikulum berubah karena perkembangan orientasi filosofis, sosiologis, psikologis, ipteks, dan harapan masa depan berubah. Setiap perubahan kurikulum menuntut perubahan proses pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan orientasinya filosofis dan teoretiknya. Praktik pembelajaran yang terjadi di SD pada beberapa dekade akhir-akhir ini dipandang kurang mampu mengembangkan seluruh kecerdasan (ganda), tingkat perkembangan fisik-psikologis dan sosiologis, karakter baik, serta tantangan masa depan murid-murid SD secara optimal. Pembelajaran Terpadu - tematik dipandang tepat sebagai jawaban perubahan kurikulum, walaupun pelaksanaan pembelajaran tematik dewasa ini masih terseok-seok. Rekonstruksi perencanaan dan implementasi pembelajaran tematik yang mengakomodasi seluruh kecerdasan ganda, pengayaan pembelajaran berbasis potensi lokal, menerapkan prinsip pembelajaran konstruktivistik, aktif dan bermakna, penggunaan pendekatan dan model pembelajaran bervariasi, guru yang memposisikan dirinya sebagai tenaga pengembang, rombel yang diperkecil, teamwork yang diperkuat, selingan penerapan model terpadu yang bervariasi, dan manajemen serta stakeholders yang mendukung dipandang sebagai upaya optimalisasi praktik pembelajaran tematik dalam implementasi pembelajaran tematik dalam Kurikulum KTSP dan Kurikulum 2013.

Kata Kunci: Pembelajaran Tematik.

PENDAHULUAN

Tantangan Filosofis dan Teoretik Pembelajaran

Secara periodik kurikulum di negeri manapun mengalami perubahan sejalan dengan perubahan zaman. Kurikulum berubah karena perkembangan orientasi filosofis, sosiologis, psikologis, ipteks, dan harapan masa depan lulusan yang terus mengalami perubahan. Dari awal kemerdekaan RI kurikulum di negeri tercinta ini sudah mengalami perubahan sebanyak belasan kali karena berubahnya pikiran orang, perkembangan masyarakat, perkembangan teori-teori belajar, dan harapan-harapan peningkatan kualitas hidup yang lebih baik.

Jika diidentifikasi berdasarkan alasan filosofis mulai dari kurikulum 1975-an sampai tahun 2015 ini, misalnya, terdapat 3 landasan berpikir (filosofis) yang mendasar yang melandasi perubahan kurikulum. Kurikulum 1975 misalnya kurikulum dikembangkan berdasarkan filsafat behaviorisme—yang memandang bahwa perubahan perilaku seseorang itu ditentukan oleh kekuatan eksternal dan berubahnya perilaku bersifat mekanis. Orientasi teoretik pengembangan kurikulumnya cenderung berbasis pada tujuan (*Goal Based Curriculum*). Dari filsafat behaviorisme tersebut

dikembangkanlah teori-teori belajar yang dikenal dengan teori Stimulus-Respon, atau teori Kondisioning, atau Teori Laboratorium. Teori-teori tersebut dikembangkan dengan menggunakan hewan sebagai ujicoba. Nah teori-teori dari hasil uji coba hewan tersebutlah yang kemudian digunakan untuk mengoperasikan praktik pendidikan dan pembelajaran diberbagai satuan pendidikan. Teori hasil ujicoba hewan digunakan untuk membelajarkan dan mendidik anak-anak manusia. Pembelajaran menjadi overbehavioristik.

Awal tahun 1980-an tumbuh kesadaran baru bahwa manusia itu tidak sama dengan hewan. Bahwa manusia itu adalah ciptaan mempunyai pikiran dan hati. Dengan pikiran, seseorang punya kemampuan berpikir kreatif; manusia punya hati—dengan hati mereka bisa merasakan dan bisa menerima kebenaran dari Tuhan, manusia juga mempunyai kemauan yang digerakkan oleh nilai-nilai; dengan pikiran dan hati menjadikan manusia berakal. Hewan tidak punya pikiran dan hati (spiritual), tidak mempunyai kehendak yang digerakkan oleh nilai-nilai. Keberadaan manusia ditentukan oleh lingkungan sedangkan manusia menentukan diri mereka sendiri. Jadi manusia tidak sama dengan hewan. Maka behaviorisme dan teori-teori yang berorientasi behavioristik dipandang kurang tepat jika digunakan sebagai landasan dan teori yang digunakan dalam praktik pembelajaran dan pendidikan bagi manusia. Maka kurikulum 1984 dan 1994 dikembangkan dengan landasan yang cenderung pada pandangan filsafat Kognitivisme yang memandang bahwa perubahan perilaku manusia ditentukan oleh pikiran (pengetahuan). Pikiranlah yang menentukan perilaku. Terkait dengan itu, maka orientasi pengembangan kurikulum 1984 dan 1994 cenderung berorientasi pada isi (*Content Based Curriculum*), berdasarkan pada isi materi pelajaran sehingga sering juga disebut sebagai (*Material Based Curriculum*). Dari filsafat kognitivisme itu dikembangkanlah teori-teori belajar yang dikenal sebagai Teori Pemrosesan Informasi. Dengan Content Based Kurikulum dikembangkanlah buku-buku pelajaran (berupa diktat), dan mengajar berarti memindah isi buku dan memindah isi kepala guru (ke) kepalanya siswa. Pembelajaran menjadi overkognitif. Kalau Anda ingin menjadikan anak didik Anda berkelakuan baik, penuhi saja kepalanya dengan informasi/pengetahuan tentang kebaikan. Mengajar didefinisikan transfer pengetahuan. Hasilnya, ditagih dengan ujian akhir semester, EBANAS, dll yang cenderung kognitif. Kurikulum yang Content Based ini telah berhasil menjadikan orang-orang pandai yang berwawasan luas, nilai rapor dan nilai ujian yang tinggi, cerdas secara pikiran.

Pada awal tahun 2000-an tumbuh kesadaran baru karena begitu banyak fakta bahwa “begitu banyak orang pandai yang perilakunya seperti orang bodoh”. Banyaknya orang pandai yang perilakunya seperti orang bodoh inilah yang menumbuhkan kesadaran bahwa Content Based Kurikulum dan Teori Pemrosesan Informasi ini kurang tepat diterapkan begitu saja pada anak-anak manusia, karena transfer pengetahuan tentang kebaikan kurang mampu menjadikan manusia yang perilakunya baik. Terkait dengan itu, terjadilah reorientasi filosofis dalam pengembangan kurikulum berdasarkan filsafat **Konstruktivisme** yang memandang bahwa perubahan perilaku manusia itu ditentukan oleh diri manusia sendiri melalui proses interaksi antara skemata

dengan lingkungan eksternalnya yang kemudian membangun persepsi/penghayatan. Persepsi dan penghayatan diri sendiri itulah yang menentukan perilaku. Dari filsafat konstruktivisme kemudian dikembangkanlah teori-teori belajar aktif (*Active Learning*), dan dengan *active learning* praktik pembelajaran dioperasikan.

Terkait dengan itu, maka di era 2000 an ini ada wacana perubahan kurikulum yang namanya berubah-ubah, misalnya, pernah bernama Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK), berubah nama menjadi Kurikulum 2004, belum sampai KBK dan Kurikulum 2004 diberlakukan berubah menjadi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pada 2006, dan berubah lagi dengan nama Kurikulum 2013, kemudian dipending dan ada yang dikembalikan ke KTSP di 2014/2015 akhir-akhir ini. Jadi, sejak KBK, Kurikulum 2004, KTSP dan Kurikulum 2013 dikembangkan sama-sama berdasarkan filsafat konstruktivisme, sedangkan orientasi teoretik kurikulumnya sama-sama **Berbasis Kompetensi**—yang lebih menekankan produk (hasil belajar) yang merupakan satunya nilai, sikap, dan perilaku sebagai satu kesatuan dalam kemampuan-kemampuan riil.

Diantara pandangan-pandangan Konstruktivisme yang terkait dengan belajar pembelajaran adalah bahwa, misalnya: bahwa pengetahuan itu dibangun sendiri oleh siswa—pengetahuan tidak bisa ditransfer, selalu berubah, tidak menentu dan temporer. Belajar berarti aktivitas kolaborasi, pengalaman kongkrit, refleksi, dan interpretasi; mengajar berarti menata lingkungan, memotivasi dan menggali makna, serta mementingkan seluruh kecakapan hidup. Dalam proses pembelajaran sangat menghargai kebebasan, interpretasi yang berbeda, siswa bebas mengatur dirinya sendiri, pengendalian ada pada diri siswa, dan belajar bagaimana belajar. Dalam hal strategi pembelajaran—penyajian isi lebih menekankan pada penggunaan pengetahuan secara bermakna, berpola pikir dari keseluruhan ke bagian-bagian, meladeni pertanyaan dan pandangan siswa, dan menekankan proses. Evaluasi berarti menyusun makna dan kecakapan secara terintegrasi dalam konteks nyata, menggali munculnya berpikir divergen, pemecahan ganda bukan hanya satu jawaban yang benar, penerapan apa yang dipelajari dalam konteks nyata dan menekankan ketrampilan proses dalam kelompok. Guru berperan sebagai mediator, fasilitator, memonitor dan mengevaluasi.

Tantangan Perubahan Masyarakat, IPTEKS, dan Tuntutan Masa Depan.

Perubahan kurikulum juga didasari oleh perubahan dan perkembangan masyarakat yang seringkali lebih cepat dari perkembangan yang terjadi di satuan pendidikan. Di satu sisi, saat ini ada persoalan-persoalan yang perlu diantisipasi dengan perubahan kurikulum, diantaranya persoalan-persoalan: Globalisasi (WTO, ASEAN Community, APEC, dll), Masalah lingkungan hidup, Kemajuan teknologi informasi, Konvergensi ilmu dan teknologi, Ekonomi berbasis pengetahuan, Kebangkitan industri kreatif dan budaya, Pergeseran kekuatan ekonomi dunia, Pengaruh dan imbas teknosains, Mutu, investasi dan transformasi pada sektor pendidikan, dll. Disisi lain, peserta didik masa kini akan hidup di masa depan yang menuntut kemampuan-kemampuan, diantaranya: Kemampuan berkomunikasi; kemampuan berpikir jernih dan

kritik; kemampuan mempertimbangkan segi moral suatu permasalahan; kemampuan menjadi warga negara yang bertanggungjawab; kemampuan mencoba untuk mengerti dan toleran terhadap pandangan yang berbeda; kemampuan hidup dalam masyarakat yang mengglobal; memiliki minat luas dalam kehidupan; memiliki kesiapan untuk bekerja; memiliki kecerdasan sesuai dengan bakat/minatnya, dan memiliki rasa tanggungjawab terhadap lingkungan. Anak-anak kita yang sekarang sedang belajar, di masa depan diharapkan menjadi generasi yang aktif, kreatif, dan produktif. Mereka tidak sekedar sebagai konsumen melainkan produsen.

PEMBELAJARAN TEMATIK SEBAGAI JAWABAN

Latar pentingnya pembelajaran tematik, sesungguhnya adalah untuk memfasilitasi perkembangan kecerdasan ganda (logis matematis, linguistik, kinestetik, spasial, interpersonal, intrapersonal, dll) peserta didik. Problem pembelajaran yang terjadi adalah kurangnya proses pembelajaran memfasilitasi kecenderungan kecerdasan tertentu dari peserta didik. Praktik pembelajaran cenderung overkognitif bahkan overbehavioristik dan mengabaikan kecenderungan yang terjadi pada peserta didik. Anak-anak seringkali diajar dengan cara yang sama tetapi akhirnya mereka menjadi orang-orang yang dunianya, profesinya, berbeda-beda. Pembelajaran tematik yang menjadikan tema sebagai ikatan dalam suatu kajian dan pembelajaran dipandang mampu menjawab persoalan pengembangan kecerdasan ganda secara adil karena pembelajaran tematik mewartakan minat dan kemauan anak tentang apa yang ingin mereka pelajari.

Dilihat dari perkembangan kemampuan berpikir anak-anak SD misalnya, anak-anak SD masih cenderung berada pada tahapan berpikir kongkrit dan holistik. Pembelajaran tematik (terpadu) diantara karakteristiknya adalah bersifat otentik (asli) yakni menggunakan sumber dan media pembelajaran berupa situasi kehidupan riil. Pemanfaatan situasi kehidupan riil ini akan memudahkan anak-anak memahami berbagai fakta, konsep, dan potensial untuk mengkonstruksi teori sendiri dari berbagai sumber belajar dan media pembelajaran secara otentik karena bersesuaian dengan kemampuan berpikir anak tersebut. Keadaan yang holistik (utuh) adalah kehidupan riil, ketika anak belajar melalui situasi kehidupan riil maka mereka akan menemukan bagian-bagian yang lebih detail dari kehidupan riil itu dan mereka dapat mengkonstruksi pengetahuan sendiri.

Pembelajaran tematik juga mempunyai ciri sebagai pembelajaran yang bermakna. Pembelajaran bermakna dapat diartikan bahwa "apa yang dipelajari anak-anak SD misalnya dari situasi kehidupan riil itu dapat berfungsi (fungsional) atau berguna bagi kehidupan anak itu sendiri; pembelajaran bermakna juga dapat dimaknai dengan bahwa dalam proses pembelajaran itu mengkaitkan skemata (seperangkat pengetahuan, nilai-nilai, pengalaman belajar) yang sudah ada pada diri masing-masing peserta didik dikaitkan dengan pengalaman belajar baru sehingga terasa lebih mudah bagi peserta didik ketika sedang belajar. Dengan situasi kehidupan riil sebagai sumber dan media pembelajaran maka peserta didik akan memperoleh pengalaman belajar yang

sangat bermakna. Proses-proses scientific dapat dilakukan dengan baik dalam pembelajaran tematik.

Ciri lain dari pembelajaran tematik adalah “aktif”. Melalui pembelajaran tematik yang dapat memanfaatkan berbagai sumber belajar secara otentik dapat memucikan keaktifan-keaktifan: berpikir, melihat-mengamati, berbicara, mendengarkan, merasakan, melakukan, motorik, menggambar, dll. Seluruh indra dapat bekerja secara aktif. Pembelajaran tematik sangat baik untuk menciptakan pembelajaran yang konstruktivistik. Disamping itu, pembelajaran Tematik juga potensial untuk mengembangkan seluruh kecakapan hidup, baik kecakapan personal, sosial, akademik, maupun vocational. Pembelajaran tematik mampu memfasilitasi pengembangan seluruh kecakapan hidup. Masih banyak lagi kehebatan dan keunggulan pembelajaran tematik.

PANDUAN TEKNIS PEMBELAJARAN DAN PENILAIAN Pembelajaran Tematik Terpadu dalam Kurikulum 2013

Dalam buku Panduan Teknis Pembelajaran dan Penilaian dalam Kurikulum 2013 yang dikeluarkan oleh Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar (2014) Konsep pembelajaran Tematik Terpadu dinyatakan sebagai “pembelajaran terpadu yang menggunakan tema sebagai pemersatu kegiatan yang memadukan beberapa mata pelajaran sekaligus dalam satu kali tatap muka untuk memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik”. Penentuan tema dilakukan dengan prinsip: tema tidak terlalu luas dan dapat memadukan seluruh mata pelajaran; membekali belajar lebih lanjut; disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik; dapat mewartakan sebagian besar minat anak; mempertimbangkan peristiwa otentik yang terjadi dalam rentang waktu belajar; sesuai kurikulum yang berlaku; dan sesuai ketersediaan sumber belajar.

Ciri-ciri pembelajaran tematik adalah: terpusat pada anak; memberikan pengalaman langsung; dan pemisahan antar mata pelajaran tidak begitu jelas—penyajian konsep secara terpadu, bersifat luwes, aktif, bermakna, dan penilaian proses dan hasil dapat memacu berbagai kecerdasan. Elemen yang terkait dengan pembelajaran tematik terpadu mencakup: berpikir reflektif, memadukan sikap-pengetahuan dan ketrampilan, menyajikan isi-substansi pembelajaran secara bermakna, lingkungan yang memperkaya pembelajaran, bergerak memacu pembelajaran, membuka pilihan-pilihan, optimasi waktu secara tepat, kolaborasi, umpan balik segera, dan ketuntasan aplikasi. Adapun tahapannya mencakup tema ditentukan pengambil kebijakan, mendesain rencana pembelajaran, melaksanakan aktivitas pembelajaran, dan penilaian.

Dengan konsep, ciri, dan elemen tersebut di atas pembelajaran tematik mempunyai fungsi dan tujuan memudahkan peserta didik dalam memahami konsep yang tergabung dalam tema, menambah semangat, mengesankan karena materi yang dipelajari merupakan materi yang nyata (kontekstual—dengan situasi riil). Tujuannya adalah untuk memudahkan karena perhatian terfokus pada tema, mengembangkan seluruh kecerdasan dan kecakapan hidup secara terpadu dalam waktu yang bersamaan;

lebih menggairahkan, bermanfaat, dan bermakna; menghemat waktu; dan pendidikan karakter terintegrasi melalui cara-cara pembelajaran yang dilakukan.

Dalam Kurikulum 2013, Silabus dan Bahan Ajar yang berupa Buku Tematik untuk Siswa, dan Buku Tematik untuk Guru dikembangkan dan disediakan oleh pemerintah pusat (Kemendikbud RI) yang diberlakukan untuk seluruh negeri. Sekolah dan guru-guru tinggal melaksanakan dengan berpedoman kepada Panduan Teknis Pembelajaran dan Penilaian yang disusun dan dikeluarkan oleh Direktorat terkait. Proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan Pendekatan scientific dengan harapan dapat mengoptimalkan rasa ingin tahu, ketrampilan mengamati, menanya—mempertanyakan, menganalisis—menalar, mencipta, mencoba dan berkomunikasi.

Diantara model yang direkomendasikan adalah menggunakan: (1) **pembelajaran berbasis proyek** dengan langkah-langkah: penentuan proyek, perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek, penyusunan jadwal pelaksanaan proyek, penyelesaian proyek dengan fasilitasi dan monitoring guru, penyusunan laporan dan presentasi—publikasi hasil proyek, dan evaluasi proses dan hasil proyek; (2) **pembelajaran berbasis masalah** dengan langkah-langkah: pengorientasian peserta didik terhadap masalah, mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan individual maupun kelompok—membantu memecahkan masalah, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dan menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan; (3) **discovery learning** dengan langkah-langkah: stimulasi dengan penyediaan fakta awal untuk di amati, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, dan menarik kesimpulan.

Penilaian proses dan hasil pembelajaran menggunakan penilaian otentik yang mencakup aspek sikap, pengetahuan, dan ketrampilan. Penilaian aspek sikap dilakukan dalam bentuk observasi, penilaian diri, penilaian antar teman, dan jurnal—catatan guru dilakukan di dalam dan di luar jam pelajaran, bisa dilakukan secara berkala atau disesuaikan dengan kebutuhan. Penilaian aspek pengetahuan dilakukan dalam bentuk tes lisan, tes tertulis, dan penugasan dan dilakukan dalam bentuk kuis, tanya jawab, tes objektif-subjektif, tes individu dan kelompok. Penilaian ketrampilan dilakukan dalam bentuk penilaian kinerja, proyek, dan portofolio. Penilaian ketrampilan ini sesungguhnya merupakan aplikasi KI-1, KI-2, KI-3, dan KI-4 yang mencakup (plan, act, dan report). Nilai akhir dinyatakan dengan predikat: A, A-; B+, B, B-; C+, C, C-; D+ dan D. Masing-masing predikat pada nilai kompetensi pengetahuan dan ketrampilan terdapat rentangan nilai (indeks prestasi) masing-masing. Sedangkan penilaian sikap dinyatakan dengan Sangat Baik, Baik, Cukup, dan Kurang, atau SB, B, C, dan K. Akhirnya, berdasarkan proses penilaian proses dan hasil tersebut maka pengisian raport yang mencakup penilaian kemampuan pada aspek sikap (KI-1 dan KI-2), pengetahuan (KI-3) dan ketrampilan (KI-4) dinyatakan secara deskriptif kualitatif.

PROBLEM IMPLEMENTASI

Dengan penyeragaman Tema, Buku Tematik untuk Siswa dan Buku Tematik untuk guru secara nasional maka prinsip keotentikan dan kebermaknaan dalam pembelajaran tematik bisa jadi kurang bisa diimplementasikan secara optimal, karena pembelajaran yang dirancang dalam buku guru dan siswa dimungkinkan dapat terlepas dengan konteks dan situasi-situasi kehidupan riil yang terjadi diberbagai daerah. Dijadikannya buku “paket” yang seragam menjadikan sumber dan pemanfaatan media pembelajaran menjadi kurang begitu bervariasi. Jika, kualitas buku guru dan buku siswa kurang mampu memandu pengalaman belajar peserta didik dan kurang memenuhi syarat dan rukunnya pembelajaran tematik, maka bisa jadi pembelajaran tematik kurang mampu menjawab tantangan perubahan kurikulum.

Penentuan Tema secara tersentral dan bersifat seragam dimungkinkan kurang mampu memfasilitasi minat anak untuk mempelajari peristiwa-peristiwa tematik tertentu yang terjadi pada lingkungan terdekat anak—yang potensial untuk memicu perkembangan minat dan bakat anak secara individual. Peserta didik masih saja dibelajarkan dengan cara yang sama secara nasional walaupun akhirnya mereka akan menekuni berbagai bidang pekerjaan dan profesi yang berbeda-beda. Artinya, penyeragaman ini kurang mampu merangsang tumbuh dan berkembangnya minat-minat dan bakat yang bersifat khusus. Bagi anak-anak di tingkat Sekolah Dasar fasilitasi pembelajaran Tematik untuk merangsang perkembangan seluruh kecerdasan (ganda) anak dipandang sangat penting yang pada saatnya nanti mereka dapat memilih kecenderungan minat dan bakat mana yang dirasakan sangat menonjol dan perlu ditekuni secara lebih mendalam.

Jika guru-guru SD memosisikan diri sebagai tenaga teknis, sebagai pelaksana teknis begitu saja tanpa ada upaya-upaya pengembangan bahan pembelajaran dan metode-metode pembelajaran yang disesuaikan dengan konteks dan lingkungan terdekat siswa sebagai pelengkap maka praktik pembelajaran akan mundur menjadi sangat mekanik. Kemauan guru untuk mengembangkan dunianya sendiri yang terbangun melalui proses-proses sertifikasi guru, PLPG, PKB, dan lain-lain akan terpatalkan oleh penyeragaman yang mekanik.

Tuntutan pembelajaran dengan pendekatan scientific dengan model-model pembelajaran misalnya Problem Based Learning, Project Based Learning, dan Discovery Learning misalnya, menjadikan praktik pembelajaran tematik kurang luwes dan kurang luas. Tidak seluruh urusan pembelajaran dapat diselesaikan dengan pendekatan scientific dengan model-model pembelajaran tersebut. Dunia anak adalah bermain, model-model permainan untuk pembelajaran tidak selalu tepat dilakukan dengan langkah-langkah scientific. Dengan demikian proses pembelajaran tematik kurang bisa menggunakan pendekatan, model-model, metode, teknik, dan taktik pembelajaran yang kurang bervariasi.

Pembelajaran tematik sangat sukses diimplementasikan pada sekolah-sekolah di negara-negara maju dengan ukuran kelas yang relatif kecil dan dibelajarkan lebih dari seorang guru. Ketika pembelajaran tematik diimplementasikan pada kelas-kelas

berukuran besar (30-40 siswa) dengan seorang guru, bahkan di daerah-daerah tertentu guru harus mengajar kelas rangkap, maka pelaksanaan pembelajaran tematik dirasakan sebagai beban yang sangat berat bagi guru, apalagi pembelajaran tematik menuntut proses penilaian proses yang begitu rinci, penilaian karakter terintegrasi dengan penilaian sikap selama proses dan diluar pembelajaran sangat memerlukan waktu dan tenaga ekstra yang cukup banyak sehingga sangat membebani guru.

STRATEGI OPTIMALISASI IMPLEMENTASI

Pertama, jadikan buku “paket” Tematik baik Buku Siswa maupun Buku Guru sebagai bahan pembelajaran minimal. Guru-guru masih perlu mengembangkan dan menjabarkan “Konsep Tema” berdasarkan tema-tema yang ditentukan dalam Kurikulum didekatkan dengan situasi riil, konteks-konteks pembelajaran dengan sumber dan media pembelajaran terdekat dengan dunia anak-anak yang bersifat lokal. Dengan demikian konsep-konsep tema yang dijabarkan benar-benar kongkrit, riil, dekat dengan kehidupan anak secara lokal sehingga pembelajaran tematik menjadi memudahkan peserta didik untuk mempelajari berbagai konsep dan dalam kerangka mengkonstruksi pengetahuan sendiri. Guru-guru dipandang perlu mengembangkan bahan ajar Suplemen yang bersifat memperkaya khasanah pembelajaran yang memudahkan siswa belajar. Guru-guru perlu mengembangkan RPP dengan indikator-indikator dan tujuan pembelajaran, serta metodologi pembelajaran yang benar-benar operasional. Manfaatkan sumber dan media pembelajaran yang bervariasi tanpa meninggalkan pembelajaran yang ada di buku paket untuk Guru.

Kedua, tuntutan pembelajaran dengan pendekatan scientific pandang saja sebagai kecenderungan karena memang pendekatan scientific tidak akan mampu menyelesaikan seluruh urusan pembelajaran. Sepanjang bisa di-*scintific*-kan dikira baik, akan tetapi jangan dipaksakan ketika kurang memungkinkan menggunakan pendekatan scientific. Gunakanlah pendekatan, model-model, metode, teknik, taktik pembelajaran yang bervariasi.

Ketiga, meskipun dengan pembelajaran tematik beban guru relatif lebih berat karena ukuran kelasnya masih berukuran besar (30-40 siswa) namun usahakan tetap tampil dalam proses pembelajaran dengan cara pandang yang luas dengan bermata lebar, telinga lebar, bermulut kecil, dan kedua tangan terbuka, dan bukan sebaliknya: bermata sipit, bertelinga kecil, bermulut lebar, dan dengan tangan yang main tunjuk.

Keempat, guru-guru hendaknya tetap memposisikan diri sebagai seorang profesional yang mampu mengembangkan dunianya sendiri, termasuk didalamnya mampu mengembangkan berbagai perangkat pembelajaran tematik. Pengembangan: silabus, sumber dan media, model-model, bahan ajar, dan instrumen untuk asesmen—evaluasi—dan penilaian pembelajaran tematik sebagai pelengkap yang bersifat memudahkan peserta didik.

Kelima, pembelajaran tematik perlu dipelajari secara lebih mendalam oleh guru-guru SD, dukungan sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai oleh pihak sekolah dan pemerintah, pemahaman yang memadai oleh seluruh *stakeholders* satuan

pendidikan, tambahan guru bantu atau *coo-observer* (mahasiswa ppl, orang tua sukarelawan, dll) yang membantu proses pembelajaran dan penilaian, dan pembentukan rombel-rombel yang lebih kecil.

Keenam, praktik pembelajaran tematik perlu diselingi dengan implementasi berbagai jenis pembelajaran terpadu yang lain misalnya Integrated Day, Pembelajaran Tematik yang memanfaatkan peristiwa-peristiwa penting yang terjadi di lingkungan setempat, menggunakan sarana-sarana tertentu yang bersifat lokal, menggunakan permainan-permainan tertentu yang bersifat lokal, memanfaatkan keunggulan-keunggulan lokal, memanfaatkan budaya dan kearifan-kearifan lokal, bahkan tematik untuk pembelajaran mapel tertentu sebagai selingan, dengan tema-tema hasil negosiasi antara siswa dengan guru atau tema-tema yang ditentukan siswa yang tidak terlepas dari tema besar yang ditentukan oleh pusat.

DAFTAR RUJUKAN

- Agius, Robin, dkk 1992. *Active Answers: Practical Ideas for Integrating The Curriculum*. Oxford university Press.
- Akbar, Sa'dun, 2006. *Pengembangan Model-Model Pembelajaran Tematik SD*. Laporan Penelitian Hibah Bersaing Tahun pertama: Identifikasi Masalah-masalah Pembelajaran Tematik SD di Jawa Timur, Malang: Lembaga Penelitian UM.
- Akbar, Sa'dun, 2009, 2010, 2011. *Pembelajaran Tematik SD (Jilid 1 A), Buku Berbasis Riset*. Yogyakarta: Penerbit Cipamedia.
- Akbar, Sa'dun, 2009, 2010, *Pembelajaran Tematik SD (Jilid 2 A)*. Buku Berbasis Riset, Yogyakarta: Penerbit Cipamedia.
- Akbar, Sa'dun, 2014: *Pengembangan Perangkat dan Implementasi Pembelajaran Tematik SD*. Laporan Penelitian Hibah Program Pascasarjana, LP2M Universitas Negeri Malang.
- Akbar, Sa'dun, 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Penerbit Rosda Karya.
- Brown Marry dan Norman Precious, 1973. *Integrated Day in The Primary School*. London: Cox and Wyman, Ltd.
- Christine C Pappas; Barbara Z Kieffer; Linda S Levstik, 1990. *An Integrated Language Perspective in The Elementary School : Theory into Action*. Longman.
- Departeman Pendidikan Nasional, 2004, *Pedoman Penilaian di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Direktorat TK/SD.
- Forgartry, Robin, 1991. *How to Integrate The Curricula*. Illinois: IRI/Skylight Publishing, Inc.
- Peigdon, dkk, 1992. *The Big Picture Integrated Children Learning*. Eleanor Curtain Publishing.
- Kovalik, Susan dan Karen Olsen, 1994. *ITI: The Model: Integrated Thematic Instruction*. Published by Susan Kovalik & Associated.

Kemendikbud, 2014. *Panduan Teknis Pembelajaran dan Penilaian*. Jakarta: Ditjen Dikdas. Dit. Pembinaan Sekolah Dasar.

Kemendikbud, 2014. *Panduan Teknis Penilaian dan Pengisian Rapor di SD*. Jakarta: Ditjen Dikdas.. Dit. Pembinaan Sekolah Dasar

PELAKSANAAN PEMBELAJARAN AMONG UNTUK PENDIDIKAN BUDI PEKERTI LUHUR DI SEKOLAH DASAR

Yoyok Sumargono

my_sumargono@yahoo.com

Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan
Universitas Nusantara PGRI Kediri,

Abstract: This study aims to describe and provide meaning behind the phenomena that appear in the implementation of learning *among* for moral education in primary schools. Learning to *Tri Sakti Jiwa* is if your kognitif-afektif-konatif implemented in full (together), concrete, and *Tri Sa (serasi-selaras-seimbang)* for a noble character education within the context of the class. To explain this, used a phenomenological qualitative research. Based on the analysis of data obtained by the three groups of the study's findings that the implementation of learning can be classified among the findings in the form of: content, process, and character education learning outcomes.

Keywords: among learning, character education learning

Abstrak: Penelitian ini mempunyai tujuan untuk mendeskripsikan dan memberikan makna dibalik fenomena yang tampak pada pelaksanaan pembelajaran among untuk pendidikan budi pekerti di sekolah dasar. Pembelajaran untuk *Tri Sakti Jiwa* yaitu *olah cipta-rasa-karsa* yang dilaksanakan secara utuh (*menyatu*), konkret, dan *Tri Sa (serasi-selaras-seimbang)* untuk pendidikan budi pekerti luhur dalam konteks kelas. Untuk menjelaskan hal ini, digunakan penelitian kualitatif fenomenologis. Berdasarkan analisis data diperoleh tiga kelompok temuan penelitian bahwa pelaksanaan pembelajaran among dapat diklasifikasikan dalam bentuk temuan: isi, proses, dan hasil pembelajaran pendidikan budi pekerti luhur.

Kata kunci: pembelajaran among, pendidikan budi pekerti.

PENDAHULUAN

Pelaksanaan kurikulum di setiap satuan pendidikan digunakan Sistem Among. Pencantuman semboyan *Tut Wuri Handayani* dalam logo Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas) adalah bentuk formal pengakuan pemerintah terhadap Sistem Among. Pengakuan semboyan *Tut Wuri Handayani* dituangkan dalam SK Mendikbud, 6 September, 1977, Nomor 0398/H/1977.

Sistem among merupakan pendidikan yang diadaptasi dari sistem pendidikan keluarga yang dijiwai rasa wajib, perhatian, dan cinta kasih berlandaskan *Kemerdekaan* dan *Kodrati Alam* sang anak (Suwignyo, 2009:60). Budi pekerti sebenarnya tidak bisa dilepaskan dari Bapak Pendidikan Indonesia, karena sejak KHD mendirikan Tamansiswa pada 1922, budi pekerti menjadi "*educational mark*" KHD (Supriyoko, 2013:4).

Pendidikan dewasa ini kurang mampu mengembangkan kepribadian peserta didiknya secara utuh, terlalu mengutamakan kognitif. Bahkan mata pelajaran yang pada awalnya untuk memperkuat pendidikan karakter, misalnya: Pendidikan Moral Pancasila, Pendidikan Agama, juga cenderung mengutamakan kognitif (Akbar, 2011: 5).

Fenomena pelaksanaan pembelajaran among untuk pendidikan budi pekerti luhur di sekolah dasar ini selanjutnya menuntut tiga pertanyaan yang perlu untuk dijawab, yaitu bagaimana (1) isi pembelajaran among untuk pendidikan budi pekerti luhur?, (2) proses pembelajaran among untuk pendidikan budi pekerti luhur?, (3) hasil pembelajaran among untuk pendidikan budi pekerti luhur?, ketiga hal ini merupakan indikator dalam setiap pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif fenomenologi, yaitu yang tertuju pada upaya untuk memberikan makna struktur dasar atau nilai yang bersifat esensial dari berbagai fenomena yang tampak pada Pelaksanaan Pembelajaran Among untuk Pendidikan Budi Pekerti Luhur yang dilakukan oleh pamong, dan pengelola pendidikan di lingkungan SD.

Penelitian kualitatif fenomenologis adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa saja yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, pembelajaran dan lain-lain, secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah (Moleong, 2011:6).

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan paparan data isi, proses, dan hasil dari pelaksanaan pembelajaran among untuk pendidikan budi pekerti temuan penelitiannya ada 3 kategori, yaitu:

1. Temuan Isi, a) Nilai seni budaya berupa seni tari, seni karawitan sebagai bentuk pola pembelajaran untuk memperhalus jiwa (*cipta-rasa-karsa*) anak. b) Bentuk pola keterpaduan yang harmonis *Tri Sa (serasi-selaras-seimbang)* antara pembelajaran kategori unsur olah *cipta-rasa-karsa*.
2. Temuan Proses
 - a. Pendekatan sikap oleh guru/pamong dengan cara; 1) model keteladanan. 2) ketulusan kasih sayang pamong dengan pola *Tri As (asah-asih-asuh)* dengan prinsip (*berhamba pada sang anak*). 3) pemandirian serta pemberdayaan siswa dengan pola *Tri Pan (pelibatan-pembiasaan-pemandirian)*.
 - b. Model pembelajaran permainan anak dalam bentuk *tembang dolanan* ini sesuai metode *wirama* tepat untuk membina budi pekerti luhur dengan pendekatan *Tri Wira (wiraga-wirama-wirasa)*.
3. Temuan Hasil; a. Adanya multi intelegensi untuk menumbuhkembangkan potensi: bakat, minat, kemampuan anak yang alami. b. Model pembelajaran untuk mengenal jati diri (*identitas*) anak. c. Pola pembelajaran untuk jiwa yang merdeka lahir-batin

dan 5 konsep utama untuk membina dan membentuk budi pekerti luhur yaitu: *Tri Sakti Jiwa-Tri Nga-Tri Sa-Tri Aji dan Tri Hayu*.

PEMBAHASAN

Kategori Nilai Seni Budaya untuk membina *cipta-rasa-karsa* Anak

Seni Tari ini dapat memotivasi, menumbuhkan kepekaan intelektual, perasaan, dan gerak motoriknya anak. Anak yang mengenal seni tari, jiwanya akan lebih halus. Pembelajaran Seni Tari untuk memperhalus Jiwa Anak, hal ini juga disampaikan oleh Pamong seni tari Purwati bahwa, “Dengan Seni Tari siswa dapat menguasai gerakan tari, juga sebagai bentuk pembinaan kehalusan budi dan kemandirian sikap anak”.

Untuk kelas I dan II gerakan seni tari untuk memberikan pengalaman menirukan pola gerak yang sederhana dan mengenal tentang struktur (tata urutan gerak) sederhana, biasanya menirukan gaya atau gerakan binatang seperti bebek, kuda (Purwati, 2012:10). Hal ini juga diungkapkan bahwa, Manfaat seni tari pada jenjang SD untuk anak kelas rendah (I s.d III) menekankan pada kemampuan gerak konstruktif yang sederhana (gerak berpola) dan peningkatan kemampuan menangkap pola irama (Hidayat dan Suprihatin, 2011:108).

Chatam, AR mengatakan, “Bahwa sangat penting untuk mengenalkan seni tari pada dunia anak sedini mungkin, terutama pada anak usia sekolah dasar. Sekolah perlu terus melestarikan dan mengembangkan seni dalam pembelajaran untuk pengembangan kepribadian anak” (Maestro Seni Tari Topeng Bapang dari Malang, Chattam Amat Redjo (1943) dosen luar biasa di Universitas Negeri Malang (UM). Hal ini juga sesuai dengan Misi untuk Menanamkan nilai budaya (nilai budi pekerti luhur) bangsa melalui pendidikan kesenian.

Keterpaduan dan Keharmonisan Pola Pembelajaran *Cipta-rasa-karsa*

Pembelajaran Pendidikan Ketamansiswaan di Kelas I, II, dan III merupakan pembelajaran untuk Isi *Cipta-rasa-karsa*. Isi Pembelajaran Pendidikan Ketamansiswaan terkandung isi dari *Tri Sakti Jiwa* yaitu untuk mencerdaskan *cipta-rasa-karsa* anak. Hal ini juga diungkapkan oleh peneliti sebelumnya bahwa Pendidikan Budi Pekerti dapat dilakukan dengan mencerdaskan *cipta-rasa-karsa* anak, berikut pendapatnya: Penanaman kecerdasan budi pekerti siswa dapat dilakukan melalui aspek intelektual, emosional, dan konasional. Penanaman kecerdasan budi pekerti siswa aspek intelektual, emosional, dan konasional diwujudkan dalam tindak tutur cipta, rasa, dan karsa (Suwignyo, 2011:86).

Pendidikan Ketamansiswaan, mempunyai tujuan pembelajaran untuk menanamkan budi pekerti swadisiplin pada diri anak, perwujudan perubahan tingkah laku yang lebih baik, yaitu yang bermanfaat bagi kepentingan diri dan lingkungan di sekitar anak, memiliki budi pekerti luhur (Kuswandi, 2005:259).

Pembelajaran Isi dari *cipta-rasa-karsa* yang merupakan upaya mencerdaskan isi *cipta-rasa-karsa*-nya anak, hal ini untuk mencapai *Tri Sakti Jiwa* anak. Dengan pembelajaran yang utuh, serasi, selaras, dan seimbang dari isi *cipta-*

rasa-karsa anak akan mencapai kematangan jiwanya. Hal ini sesuai dengan Prinsip KHD bahwa:

Memberi ilmu dan kepandaian pada anak-anak dengan tujuan masaknya batin, yaitu *halusnya perasaan* serta *teguh, tetap dan luhurnya kemauan*, yang akhirnya dapat menyesuaikan hidupnya anak dengan dunianya (alam individu, alam kebangsaan, alam kemanusiaan), untuk mencapai *keselamatan dan kebahagiaan dirinya, serta tertib dan damainya masyarakat* (Dewantara, 1977:80).

Ilmu pengetahuan itu ada dua macam pengaruhnya: 1) Pengetahuan yang mempunyai daya mempertajam dan mempercerdas pikiran. 2) Pengetahuan yang mempunyai daya memperdalam dan memperluas budi. Penglihatan adalah alat untuk mendidik melatih kecerdasan pikiran. Sedang pendengaran mempunyai daya pengaruh yang lebih dalam lagi terhadap perasaan (Dewantara, 1977:303).

Jiwa manusia itu wujudnya gabungan dari pikiran, rasa, dan kemauan (*cipta-rasa-karsa*), sedang mentah dan masaknya *cipta-rasa-karsa* itu mewujudkan mentah atau masaknya jiwa, berikut ini konsep KHD tentang Jiwa:

Menyatunya *cipta-rasa-karsa (Tri Sakti Jiwa)* merupakan budi manusia, ini adalah syarat mutlak untuk mewujudkan manusia berbudi pekerti luhur. *Tri Sakti Jiwa* itu ialah pikiran, rasa, dan kemauan. Jiwa adalah kekuatan yang menyebabkan manusia dapat hidup, berpikir, berperasaan, dan berkehendak (budi), (Keluarga Tahun ke I No. 6 – Mei 1937, dalam Dewantara I, 1997:425) Usaha pendidikan itu ditujukan untuk, halusnya budi, cerdasnya otak, dan sehatnya badan (Dewantara, 1977:303).

Pada pembahasan temuan proses ini ada 2 temuan, yaitu tentang: 1) pendekatan peranan seorang pamong pada anak didiknya yang berupa sikap:

a. pembelajaran model keteladanan untuk siswa, b. pembelajaran ketulusan untuk siswa (*berhamba pada sang anak*), c. pemandirian pada siswa, 2) model permainan anak dalam bentuk pembelajaran tembang dolanan.

Pendekatan Peranan Seorang Pamong dengan melalui Sikap:

Model keteladanan untuk siswa.

Konteks pembelajaran nilai Pamong hendaknya tampil sebagai figur yang patut di teladani. Ketika berada di depan kelas ia menjadi teladan bagi anak-anak didiknya (*ing ngarso sung tulodo*), keteladanan *Tutwuri Handayani*, selain di lingkungan sekolah, dalam lingkungan keluarga khususnya orang tua juga harus berusaha untuk mampu menciptakan lingkungan yang harmonis sesuai *Tut Wuri Handayani*. Ini merupakan pelaksanaan Tri Pusat Pendidikan (Suparno. 2012).

Keberhasilan pendidikan harus ada keharmonisan antara pendidikan lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat (Kuswandi, D. 2005:56). Pendidik mempengaruhi perkembangan moral siswa bukan hanya menjadi panutan yang baik (*Moral Teachers, Moral Student*), tetapi juga dengan apa yang mereka bawa ke dalam hubungan mereka dengan siswa dari hari ke hari (Slavin. Robert. E, 2008:78). Hal ini juga didukung dengan hasil penelitian:

Ketika seorang guru mampu tampil di tengah siswanya secara kharismatik maka siswa akan menjadikannya sebuah idola yang diteladani. Menjadilah Anda guru-guru yang patut diteladani, Keteladanan dapat mempercepat terjadinya internalisasi nilai-nilai (Akbar, S. 2011:33).

Pembelajaran dengan Ketulusan Hati Pola Tri As (asah-asih-asuh)

Dengan bebas dari segala ikatan dan suci hati *berhambalah* kita kepada sang anak. Semboyan ini menggambarkan fungsi kemanusiaan yang saling kasih sayang dan rela berkorban demi kepentingan anak (Kuswandi, D. 2005:59). Jika anak dibesarkan dengan penuh kasih sayang, ia akan belajar menemukan cinta dalam kehidupan (Mutiarra pendidikan yang dikemukakan oleh Dorothy dalam Akbar, 2011:28-29).

Pemandirian Siswa dengan Tri Pan (pembiasaan-pelibatan-pemandirian)

Gurunya menjadi pamong dengan semboyan *Tut wuri handayani*: mempengaruhi dengan memberi kesempatan pada anak-anak didik untuk berjalan sendiri. Pamong hanya wajib menyingkirkan segala apa yang merintang jalannya anak, bertindak aktif dan mencampuri gerak-geriknya apabila anak-anak sendiri tidak dapat menghindarkan diri dari bahaya (Dewantara, 1984:8). *Tut wuri handayani* adalah pemberian kemerdekaan dan kebebasan pada anak didik untuk mengembangkan bakat dan kekuatan lahir batin, terbatas oleh tuntunan kodrat alam yang hak dan tujuannya adalah kebudayaan, keluhuran dan kehalusan hidup manusia (Dewantara, 1968:30). Kehadiran Pamong adalah pembina jiwa merdeka melalui keteladanan *Tut Wuri Handayani* (Kuswandi, 2005:184).

Model Permainan Anak dalam Bentuk Tembang Dolanan

Metode wiraga diberikan pada anak usia (1-7 tahun) atau periode fisik. Pada mereka ditanamkan kebiasaan ketertiban dengan menjaga tingkah laku sang anak dengan aturan-aturan lahir (suwignyo. 2009:67-68). *Metode wirama* diberikan pada anak usia (8-14 tahun) atau periode intelektual. Pada mereka dipentingkan pembentukan ketertiban dengan keteguhan batin (suwignyo. 2009:68). *Metode wirasa* atau periode sosial, masa ini untuk pengembangan pengalaman lahir batin dengan kualitas dapat *ngreti*, dapat *ngrasa*, dan dapat *nglakoni* (suwignyo. 2009:68).

Penggunaan ketiga metode tersebut diterapkan selaras dengan tingkat usia dan jenjang pendidikan, makin diperbesar tindak wirasanya, makin diperkecil tindak wiraganya. Sebaliknya, makin rendah tingkat dan jenjang pendidikan, makin diperkecil tindak wirasanya, makin diperbesar tindak wiraganya (suwignyo. 2009:68).

Pembelajaran tembang dolanan, termasuk jenis permainan/dolanan (*wiraga*) untuk anak yang disertai dengan tembang (*wirama*). Manfaat permainan anak bagi kemajuan jiwa, permainan anak ini mendukung terhadap timbulnya ketajaman fikiran (*cipta*), kehalusan(*rasa*), serta kekuatan kemauan (*karsa*) (Dewantara I, 1977:248).

Taman Muda mengutamakan pembiasaan anak pada ketertiban, menjaga tingkah laku dan aturan lahir yang biasa disebut metode *wiraga*. Untuk kelas tertinggi SD Taman Muda mementingkan ketertiban dan keteguhan batin, dengan menyempurnakan *wirama* (*metode wirama*), ini sesuai dengan masa pembelajaran anak tahap *wiraga-wirama* (Dewantara I, 1977: 80).

Pada Anak Usia Taman Muda mengajarkan: (masa pembelajaran *wiraga-wirama*). tari, nyanyian (tembang macapat, tembang gending, gamelan).Wiraga (bergerak beraturan, bugar). Wirasa (berseni, berselera, ber-etika, ber-estetika), Wirama (serasi, harmonis, ritme/berirama) (Kuswandi, 2005:191).

Wiraga itu baik, enak dipandang atau dilihat mata, teori permainan anak di tamansiswa itu untuk membentuk, membina, mendidik, membiasakan anak untuk berbuat baik (*wiraga*),

tetapi tidak asal baik ada iramanya atau *wirama*. Sebagai contoh bagaimana cara orang duduk supaya enak dipandang mata, kalau ada iramanya maka mata enak memandang, sehingga dirasakan (*wirasa*) juga enak (Suwondo, 2012).

Kreatifitas tembang dolanan anak yang sesuai dengan perkembangan jiwa, permainan anak baik yang tradisional (*tembang dolanan*), maupun hasil pengembangannya, sangat penting untuk pengembangan potensi maupun kepribadian anak. Dunia anak adalah dunia keceriaan yang penuh dengan sukacita (menyenangkan), hal ini harus diberikan pada setiap anak. Lagu merupakan bagian terpenting yang harus ada pada dunia anak-anak, karena lagu merupakan bahasa komunikasi yang paling disukai anak-anak yang penyampaiannya ringan, bermakna, dan bersifat universal.

Melalui lagu kepribadian seorang anak dapat terbentuk dengan baik dan positif. Seorang anak harus mendengarkan dan menyanyikan lagu yang sesuai dengan usianya yaitu lagu anak-anak yang penuh pesan moral ceria, berbudi pekerti, berbudaya dan penuh muatan pendidikan anak-anak. Permainan anak bangsa kita mempunyai corak istimewa yaitu dilakukan dengan nyanyian (Dewantara, 1977:248). Namun sangat disayangkan anak-anak sekarang sudah mulai kehilangan bahkan sulit menemukan lagu-lagu yang positif, sesuai dengan dunianya sebagai media komunikasi terbaik untuk perkembangan, jiwa, moral, dan mentalnya. Mereka lebih sering bersinggungan dengan lagu-lagu orang dewasa daripada lagu-lagu mereka sendiri. Untuk melatih perasaan perlu sekali latihan halusnya pendengaran dengan olah suara (Dewantara, 1977:303).

Dolanan (permainan anak) mempunyai manfaat: tambahnya keinsyafan anak akan kekuatan lahir-batin, dan kebiasaan setiap waktu menyesuaikan diri dengan tiapkeadaan yang baru, dapat mengoreksi segala kesalahan atau kekurangan pada diri-sendiri. Nilai didikan yang terdapat dalam permainan anak diterima dengan kesenangan, ini berarti permainan anak itu penting untuk *mempertebal rasa kemerdekaan* (Dewantara, 1977:248).

Pembelajaran Among, dalam segala tingkah laku dan segala keadaan hidupnya anak-anak itu sudah diisi oleh Sang Maha Among. Alat-alat yang bersifat mendidik si anak (*Among Siswa*). Dunia anak SD adalah bermain, pembelajaran nilai untuk membangun budi pekerti sangat baik dengan menggunakan berbagai permainan yang menggunakan aturan sebagai media dan sumber belajarnya.

Dengan permainan ini: anak-anak dapat berlatih menguasai diri-sendiri, menginsyafi kekuatan orang lain, dan melakukan siasat atau sikap yang tepat serta bijaksana. Permainan bermanfaat untuk mendidik perasaan diri dan sosial, selfdisiplin, selfhelp, ketertiban, kesetiaan atau ketaatan pada janji dan kesanggupan, membiasakan bersikap awas dan waspada serta siap sedia menghadapi segala keadaan dan peristiwa.

Pembelajaran dengan permainan ini akan membiasakan anak untuk berfikir konkret serta menghilangkan rasa keseganan atau gampang putus asa (*Antep-Tetep-Mantep*), mendidik anak-anak untuk tetap terus sanggup berjuang sampai tercapai tujuannya (*Neng-Ning-Nung-Nang*). Hal ini dikemukakan oleh:

Mereka menggunakan segala sarana permainan untuk menyatakan imajinasi, pikiran, perasaan, dan fantasi mereka. Menjelang dan sesudah umur delapan terutama kepercayaan mereka mulai dimodifikasi lewat interaksinya dengan anak-anak yang sudah lebih dewasa.

Pada saat itu mereka sudah mulai belajar untuk bermain menurut hukum dan aturan yang berlaku. Di sini mereka belajar mengendalikan persaan mereka, seperti: marah, kecewa, senang, sepi, dan diam (Naisaban, L. 2002:iv-v).

Multi intelegensi sebagai perwujudan dari Kodrat Alami Anak

Perwujudan dari pelaksanaan kodrat anak adalah, pembelajaran yang memungkinkan potensi, bakat, minat dan kemampuan anak berkembang sesuai kodrat anak. Hal ini didukung oleh pendapat yang menyatakan, bahwa: Siswa dipandang memiliki potensi dan kemampuan yang berbeda-beda, dan dipandang memiliki minat, pengalaman dan kebutuhan belajar yang khas (Kuswandi, 2005:259). Sesungguhnya tidak ada siswa dengan kualitas unggul dan kualitas pecundang, setiap siswa memiliki karakter dan potensi intelegensi yang berbeda. Nilai Among dalam pendidikan memberikan ruang aktualisasi bagi adanya multi intelegensi pada siswa (Suwignyo, 2012:182).

Hasil pembelajaran harus dilihat dari kompetensi *cipta, rasa, dan karsa* sehingga proses pembelajaran juga harus dijadikan dasar penentuan standar kompetensi lulusan siswa untuk seluruh mata pelajaran. Oleh karena itu sistem pengajaran sekolah dari sekolah yang berorientasi kelas harus diubah menuju sekolah berorientasi individu. Kurikulum inti atau core curriculum sebaiknya dibuat lebih terbatas agar kebijakan KTSP diberlakukan dengan benar sehingga siswa leluasa mengambil mata pelajaran pilihan (elective) sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuannya (Suwignyo, 2012:182).

Rousseau menyatakan pendidikan harus juga mampu mengeluarkan bakat terpendam dari anak. Para guru seharusnya membimbing dan memberikan dorongan kepada siswanya agar supaya mereka menuntut ilmu pengetahuan sesuai dengan minat mereka, siswa bila dididik dengan cara yang lebih alami, mereka akan membentuk masyarakat yang lebih bijaksana dan alami nantinya (Slavin. Robert. E, 2008;78).

Ada beberapa siswa adalah pindahan dari SD lain di sekitarnya. Siswa pindahan ini bermasalah di sekolah asalnya. Sekolah asal menganjurkan untuk melanjutkan di sekolah anak yang berkebutuhan khusus (ABK), namun di SD Taman Muda II ini anak dapat belajar lagi dengan baik. Ini membuktikan kalau di SD Taman Muda II Siswa dapat berkembang multi intelegensinya, misalnya ada siswa yang memiliki kekurangan bidang pengetahuan umum (*daya cipta*) tetapi ia memiliki kelebihan bidang kesenian (*rasa-karsanya*).

Pembelajaran untuk mengenal Jati Diri (identitas) Anak

Permainan untuk menyatakan diri dan untuk meningkatkan kepercayaan diri, permainan adalah satu sarana yang sangat cocok untuk menetralisasi ketegangan sekaligus meningkatkan kepercayaan diri (Naisaban, L. 2002:iv-v). Bahwa, Pendidikan dasar (elementary study) adalah dasar, sekolah dasar seharusnya merupakan dasar untuk pengembangan potensi dan kepribadian anak. Pada jenjang sekolah dasar jangan banyak mata pelajaran titipan termasuk Bahasa Inggris. Sosial, peka pada kehidupan, baca, tulis dan hitung itu adalah pengembangan dari kepribadian (Suparno, 2012).

Anak harus mendapat pendidikan yang tepat dan memadai, diusia dasar ini anak harus dapat mengembangkan potensinya secara tepat saatnya, memadai, dan tidak keliru. Memadai sesuai perkembangan jiwanya dan tepat waktunya sesuai kebutuhan anak tidak boleh terlambat, agar dapat berkembang secara optimal dan tidak keliru.

Anak usia sekolah dasar ini adalah dalam usia masa keemasan untuk perkembangannya. Pendidikan yang tepat dan memadai untuk anak sekolah dasar, sangat diperlukan agar anak mempunyai identitas tentang dirinya. Identitas diri ini sebagai bekal agar ia dapat mengenali jati dirinya, sesuai kodrat alam anak agar mereka mampu mandiri, merdeka serta memperoleh identitas diri/ jati diri anak.

Manusia yang memiliki jiwa merdeka, berusaha untuk senantiasa bersikap kritis-obyektif dalam menghadapi, memahami, menghayati dan menanggapi kenyataan hidup. Sikap mental yang kritis-obyektif adalah sikap yang bebas dari segala apa yang merintanginya untuk melihat kenyataan menurut keadaan yang sebenarnya (Ki Soenarno, dalam Kuswandi, 2005:64).

Tujuan akhir dari segala bentuk upaya melaksanakan pendidikan dan pembelajaran Tamansiswa adalah agar anak menjadi manusia mandiri, berguna baik bagi dirinya sendiri, masyarakat, lingkungan, alam dan umat manusia secara keseluruhan, ... (Kuswandi, 2005:201).

Mencapai Jiwa anak yang Merdeka cipta-rasa-karsa

Metode *Tri-Nga*, mengungkapkan ketuntasan (ketercapaian) belajar tidak diukur hanya dari penguasaan informasi saja (*ngreti/kognitif*) tetapi juga penghayatan (*ngrasa/afektif*) dan pengamalannya (*nglakoni/tindakannya*). Berdasarkan metode *Tringa*, maka tingkat pencapaian belajar siswa tamansiswa tidak hanya diukur dari penguasaan informasi berupa pengetahuan saja (*cipta*), tetapi harus ditindaklanjuti melalui penghayatan (*rasa-karsa*) dan pengamalannya (*pekerti*) dalam kehidupan yang sebenarnya.

Setiap anak dapat mengembangkan kreatifitas dalam berfikir dan bertindak, dapat memecahkan suatu permasalahan yang dihadapinya. Selain itu siswa dapat mengambil suatu keputusan dengan tepat dan bijaksana, serta dapat mengatur, mengelola dan memenuhi keperluan diri, kelompoknya. Sebagaimana disyaratkan oleh KHD: untuk mandiri diperlukan kesederhanaan, ... , hidup hemat dan sederhana, diterima sebagai konsekuensi orang yang ingin merdeka (Dewantara I, 1968:27). Untuk mendapatkan sikap yang mandiri seharusnya, Pamong melakukan pemandirian, pemberdayaan siswanya, seperti diungkapkan oleh Kuswandi:

Pamong melaksanakan pembelajaran dengan berlandaskan pendekatan, model, dan metode pembelajaran Tamansiswa, yaitu agar setiap siswa Tamansiswa menjadi Manusia Mandiri (aplikasi konsep "Opor Bebek dari KHD"). Pamong berupaya agar anak dapat melakukan kegiatan dengan sungguh-sungguh, ulet, bersemangat dan pantang menyerah, sebagai suatu sikap seorang anak yang mandiri (Kuswandi, 2005:193).

Siswa SD Taman Muda II mempunyai budi pekerti yang disiplin, hal ini juga dinyatakan oleh hasil penelitian sebelumnya, menyatakan bahwa, Secara umum jarang terjadi pebelajar yang melanggar peraturan sekolah (Mukiyat, 2010:215). Teguran atau hukuman, yang keras kepada siswa yang bermasalah apabila dianggap perlu, tetap diterapkan akan tetapi dilaksanakan pamong tanpa merusak suasana kelas/sekolah secara keseluruhan.

Pendekatan dan hubungan personal secara positif diupayakan agar siswa menyadari kesalahannya dan berupaya memperbaikinya. Ini sebagai bentuk penerapan konsepsi KHD tentang penciptaan hubungan yang harmonis dan bersifat kekeluargaan. Pembelajaran juga harus dilaksanakan secara utuh karena, Pendidikan/belajarnya anak

yang bersifat kognitif untuk mencari nilai bagus saja, ini akan menghambat tumbuhnya jiwa merdeka dan perkembangan kepribadian (Dewantara I, 1977:467).

Tujuan pendidikan Tamansiswa, ialah untuk mendidik agar anak didik menjadi manusia merdeka, manusia yang berjiwa merdeka fikiran, merdeka batinnya dan merdeka karsanya (karsa mendorong perbuatan-tenaga), (Kuswandi, D. 2005:40). Jiwa itu mempunyai unsur *cipta*, *rasa*, dan *karsa* maka manusia yang berjiwa merdeka itu seharusnya juga merdeka juga *cipta-rasa-karsanya* (Kuswandi, D. 2005:64).

Pembelajaran unsur *cipta* diberikan untuk menumbuhkembangkan potensi *cipta* anak, dengan merdeka *cipta-nya*, ini berarti siswa dapat menemukan pengetahuan yang baru, mampu mengembangkan pengetahuannya, maupun ilmu yang kreatif, kritis-obyektif, pikirannya tajam, kecerdasannya meningkat (Kuswandi. 2005:64).

Pembelajaran unsur *rasa* diberikan untuk menumbuhkembangkan potensi *rasa* anak, ini berarti siswa mampu membedakan apa yang baik dan buruk, mampu menilai mana yang indah dan yang tidak, mana yang menyenangkan dan menyedihkan. Siswa yang memiliki sikap, perilaku baik, dirinya mampu memutuskan apa yang dirasakan oleh pihak lain segala tindakannya sebagai putusan kata hati.... Kemerdekaan rasa akan memiliki kepribadian mantap serta mengerti akan jati diri/identitas diri (Kuswandi. 2005:64-65).

Pembelajaran unsur *karsa* diberikan untuk menumbuhkembangkan potensi *karsa* anak, dengan merdeka *karsanya* siswa yang memiliki *karsa* yang merdeka dapat mengembangkan keterampilan dalam jiwanya, siswa akan mampu berswakarta, memiliki ide yang praktis, sehingga mampu mandiri, memiliki kehendak, kemauan yang tangguh (Kuswandi. 2005:65). Untuk mencapai jiwa merdeka lahir batin, pembelajaran anak hendaknya mempunyai 5 konsep utama untuk membina dan membentuk budi pekerti yang luhur yaitu pelaksanaan:

Tri Sakti Jiwa-Tri Nga-Tri Sa-Tri aji dan Tri Hayu secara utuh dan menyeluruh.

SIMPULAN

Isi Pembelajaran Among untuk Pendidikan Budi Pekerti Luhur

Bahwa nilai-nilai luhur yang terkandung dalam pembelajaran seni budaya (kesenian) termasuk: seni tari dan seni karawitan manfaatnya untuk memperhalus perasaan (*olah rasa*) anak. Sedangkan untuk pembelajaran Pendidikan Ketamansiswaan di kelas I, II, dan III SD Taman Muda II, merupakan pembelajaran yang mampu membinakan membentuk *Tri Sakti Jiwa* anak, karenanya mencakup pembelajaran yang bersifat utuh, holistik (*cipta-rasa-karsa*), konkret, dan menyenangkan. Kategori isinya juga berupa berbagai materi tentang tema budi pekerti luhur, seperti: perjuangan KHD, kisah-kisah nyata kepahlawanan, sikap kemandirian, kesederhanaan, keteladanan, kedisiplinan, kesenian, nyanyian yang mampu untuk membelajarkan, menyenangkan jiwa, dan menumbuhkembangkan potensi *daya cipta-rasa-karsa* anak yang utuh, dan *serasi-selaras-seimbang*.

Proses Pembelajaran Among untuk Pendidikan Budi Pekerti Luhur

Bahwa pendekatan sikap yang dilakukan oleh pamong/guru yang mempunyai peranan/tugas ngemong momongannya (*among*) di SD Taman Muda II ini, dengan

prinsip *Tut wuri handayani*, yaitu melaksanakan pembelajaran yang berjiwa kekeluargaan (penuh kasih sayang, pola *asah-asih-asuh*, dan *berhamba pada sang anak*). Suasana hangat, akrab, penuh kasih sayang antara pamong dan siswa juga sangat peneliti rasakan, ketika sedang berada di tengah-tengah mereka. Hal ini sangat bermanfaat untuk menumbuhkembangkan potensi (*cipta-rasa-karsa*) kodrat alam anak berkembang dengan optimal sesuai prinsip multi intelegensi.

Pamong di SD Taman Muda II ini secara alami dituntut bahwa, ketika mereka di depan harus mampu bertindak sebagai figur yang memberikan keteladanan sesuai prinsip (*ing ngarsa sung tuladha*), ketika di tengah (pembelajaran siswa) membangun semangat/*karsa* dengan jiwa kekeluargaan, sikap penuh kasih sayang (among) dengan *berhamba pada sang anak (ketulusan)* sesuai prinsip (*ing madya mangun karsa*), ketika mereka di belakang mampu memberdayakan (memberi kesempatan) pada siswa untuk maju, menampilkan kemampuannya secara mandiri.

Pembelajaran tembang dolanan sangat efektif untuk membentuk budi pekerti luhur. Pembelajaran among menganjurkan anak cukup mendapatkan permainan yang sesuai dengan perkembangan jiwanya. Siswa SD Taman Muda II sangat senang dalam mengikuti pembelajaran tembang dolanan, Ni Musrikah (pamong tembang dolanan) mengatakan bahwa, “Anak-anak sangat menyukai pembelajaran tembang dolanan, karena dalam pembelajaran ini mereka dapat bermain-main dengan ceria, sukacita, dan menyenangkan”.

Sebagai salah satu bentuk permainan anak sangat bermanfaat bagi kemajuan jiwa anak, manfaat tembang dolanan untuk timbulnya ketajaman fikiran (*cipta*), kehalusan (*rasa*), serta kekuatan kemauan (*karsa*), juga anak akan mempunyai: kesadaran akan kekuatan lahir-batin, kebiasaan menyesuaikan diri dengan keadaan yang baru (*wiraga-wirama*), dapat mengoreksi segala kesalahan, kekurangan pada diri, berlatih menguasai diri-sendiri, mengetahui kekuatan orang lain, dan melakukan siasat atau sikap yang tepat serta bijaksana (*wirasa*).

Permainan anak-anak sungguh bermanfaat sekali untuk mendidik perasaan diri dan sosial (*ngrasa*), selfdisiplin (*swadisiplin*), selfhelp (mandiri), ketertiban, kesetiaan atau ketaatan pada janji dan kesanggupan, membiasakan bersikap awas dan waspada serta siap sedia menghadapi segala keadaan dan peristiwa (tanggung jawab). Permainan anak membiasakan berpikir konkret serta menghilangkan rasa keseganan atau mudah putus-asa.

Hasil Pembelajaran Among untuk Pendidikan Budi Pekerti Luhur

Bahwa Pengembangan diri siswa dilakukan dengan melalui multi intelegensi, pembelajaran among memungkinkan anak dapat tumbuh dan berkembang multi intelegensinya. Pembelajaran yang sesuai dengan kodrat anak dan dapat memerdekakan lahir serta batinnya anak. Hal ini akan memberikan kesempatan pada anak untuk tumbuh dan berkembang sesuai potensi: bakat, minat, dan kemampuannya anak. (Yatmini, 2012) bahwa, SD Taman Muda II mendapat julukan “bengkel”, karena anak-anak yang semula mempunyai masalah dengan belajar dan prestasinya ketika

belajar di sekolah lain, setelah bersekolah di SD Taman Muda II ini dapat belajar kembali dengan baik”.

Anak pada usia sekolah dasar terutama kelas I, II, dan III adalah pada tahap usia keemasan, masa ini sangat penting bagi anak untuk mendapat pengembangan kepribadian yang tepat dan memadai. Anak perlu diberi kesempatan untuk dapat berkembang sesuai kodrat alamnya anak, agar potensinya dapat berkembang secara optimal. Prinsip *Tut wuri handayani* sebagai proses untuk ekpresi dan apresiasi anak, serta pengembangan diri dan identitas diri anak. Menurut Yatmini bahwa, “Di SD Taman Muda II ada beberapa anak yang lemah dalam pembelajaran olah *ciptanamun* mereka mempunyai kelebihan dalam pembelajaran yang lain, misalnya olah *rasa* dalam berkesenian mereka sangat berbakat seperti ketika pembelajaran seni tari dan drumband. Sebagai contoh, siswa yang bernama Fadil, saat mendengar irama musik seni tari saja bahasa tubuhnya sudah mengikutigerakan dengan irama musiknya”.

Pembelajaran olah *cipta* seperti IPA, IPS, Matematika, Bahasa Indonesia, yang mengutamakan penglihatan adalah sebagai alat untuk melatih kecerdasan pikiran anak, sedangkan pembelajaran olah *rasa* seperti berkesenian: seni tari dan karawitan dengan tujuan utama pendengaran, mempunyai daya pengaruh yang lebih dalam lagi yaitu untuk kehalusan perasaan anak. Untuk melatih perasaan diperlukan pembelajaran halusnya pendengaran dengan olah suara (*wirama*). Tembang dolanan mendidik anak untuk tetap terus sanggup berjuang sampai tercapai tujuan agar mendapatkan kemerdekaan lahir-batin.

Pembelajaran *Tri Sakti Jiwa* adalah menumbuhkembangkan potensi kodrat alam anak. Menyatunya *cipta-rasa-karsa* ini merupakan wujud matangnya jiwa yang berbudi pekerti luhur. Anak yang matang jiwanya akan dapat tumbuh menjadi pribadi yang memiliki kompetensi budi pekerti utama yaitu: *Tri Sakti Jiwa-Tri Nga-Tri Sa-Tri Aji dan Tri Hayu*. Ke lima konsep budi pekerti luhur ini akan menjadikan anak mempunyai pribadi yang merdeka *cipta-rasa-karsa*-nya. Menyatunya *cipta-rasa-karsa* anak dengan Tuhan Yang Maha Esa (YME) inilah sesungguhnya budi pekerti luhur itu, yaitu anak yang beriman dan bertakwa lahir serta batinnya secara utuh dan menyeluruh.

SARAN

Pendidikan budi pekerti luhur itu mengutamakan proses, maka pembelajaran *cipta-rasa-karsa* harus dilakukan secara utuh-menyeluruh, holistik, konkret, dan menyenangkan dengan tetap memperhatikan keterpaduan dalam proses yang *serasi-selaras-dan seimbang*.

Pendekatan *Tut wuri handayani dan Tri Pusat Pendidikan* sebagai salah satu syarat untuk mengembangkan budi pekerti luhur, yang memungkinkan anak dapat tumbuh berkembang multi intelegensinya dengan Optimal. Dengan tujuan akhir tercapainya 5 konsep: *Tri Sakti Jiwa-Tri Nga-Tri Sa-Tri Aji dan Tri Hayu*.

Diperlukan langkah nyata untuk merevitalisasi warisan keilmuan KHD yang berasal dari budaya sendiri demi “*kemerdekaan kodrat alami anak*” sekaligus memperkaya keilmuan tentang adanya inovasi dari jenis pendekatan, konsep, prinsip,

metode, model-model pembelajaran dengan tujuan akhirnya budi pekerti luhur dapat tercapai.

Merevitalisasi warisan keilmuan KHD ini dengan prinsip *Tri-Kon (continue-konvergen-konsentris)*. Keilmuan ini secara berkesinambungan dikembangkan dengan mempertimbangkan pengaruh dari kemajuan ilmu pengetahuan dengan tujuan untuk mengembangkan dan menemukan inovasi baru dalam pendidikan dan pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, S. 2011. *Revitalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar*. Pidato Pengukuhan Guru Besar. Naskah tidak diterbitkan Malang: PPs UM.
- Dewantara, K.H. 1977. *Pendidikan* Bagian pertama. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Tamansiswa.
- Dewantara, K.H. 1967. *Kebudayaan* Bagian IIA. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Tamansiswa.
- Dewantara, K.H. 1984. *Asas dan Dasar Taman Siswa serta Demokrasi dan Leidersschap*, Yogyakarta : Majelis Luhur Persatuan Tamansiswa.
- Diaz, C. F(Carlos Francisco). 2006. *Touch The Future Teach!:* printed in the United States of America.
- Hidayat R. & Suprihatin, E.W 2011. Manfaat Pembelajaran Seni Tari bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah Dasar, Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, Tahun 20, (2): 108.
- Hariyadi, K. 1992. *Pendidikan Ketamansiswaan, untuk Taman Muda Kelas I*. Yogyakarta. Majelis Luhur Persatuan Tamansiswa. Cetakan Pertama.
- Hariyono. 2012. *Pembelajaran di SD Taman Muda II Malang, (HP rekaman)*. Malang: Ketua Komite SD Taman Muda II Malang.
- Kuswandi, D. 2004. *Pengejawantahan Konsep-konsep Pendidikan Ki Hadjar Dewantara di Lingkungan ibu Pawiyatan Tamansiswa Yogyakarta*. Disertasi tidak diterbitkan. Malang: PPs UM.
- Moleong, L. J. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif edisi revisi*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.
- Naisaban, L. 2002. *Bergembira Bersama 100 Permainan Rakyat*. Jakarta. PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 *Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Pdf.
- Slavin, R. E. 2008. *Educational Psychology, Theory And Practice*. Indonesia PT. Indeks.
- Suwignyo, H. 2009. *Manifestasi Tindak Tutur Pembelajaran Among dalam Wacana Kelas*. Disertasi tidak diterbitkan. Malang: PPs UM.
- Suwignyo, H. 2011. Penanaman Budi Pekerti dalam Tindak Tutur Guru sebagai Dasar Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah Dasar, Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*. 20 (2): 86-94.

- Suwignyo, H. 2012. *Wacana Kelas Substansi, Modus, dan Fungsi Edukatif Bahasa Among*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Suwondo, HP. 2012. *Tri Wira (Wiraga-wirama-wirasa)*. Malang: Ketua yayasan Tamansiswa Malang.
- Suparno. 2012. *Pendidikan Dasar usia keemasan*. Malang: Rektor Universitas Negeri Malang (UM).
- Supriyoko, K. Jumat, 15 Februari 2013. Makrifat Budi Pekerti Ki Hadjar Dewantara. *Jawa Pos*, hlmn. 4

INDEK PENULIS

A

Akbar, Sa'dun, Pembelajaran Tematik dalam Tantangan Perubahan Kurikulum Sekolah Dasar

Anggriyani, Farida Catur Wahyu, Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Menggunakan Media Gambar Bidang Studi Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar

B

Basori, Muhamad, Peran Pembelajaran IPS dan Pembangunan Karakter Bangsa

E

Eksan, Moh. Budi Susilo, Pembelajaran Konsep Dasar IPA II Model STAD dengan Eksperimen dan Non Eksperimen Dilengkapi LKM Ditinjau dari Sikap Ilmiah Mahasiswa

P

Permana, Erwin Putera, Penerapan Metode *Problem Solving* Dengan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IV Sekolah Dasar

Puspitoningrum, Encil, Pengembangan Bahan Ajar Mendengarkan Cerita Anak Untuk Sekolah Dasar Kelas Tinggi

R

Rachmawati, Linda, Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) Untuk Meningkatkan Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SDN Pringapus 2 Kecamatan Dongko Kabupaten Trenggalek

S

Sumargono, Yoyok, Pelaksanaan Pembelajaran Among Untuk Pendidikan Budi Pekerti Luhur Di Sekolah Dasar

W

Wenda, Dhian Dwi Nur, Penerapan Model *Talking Stick* Untuk Meningkatkan Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Pandanwangi 4 Kecamatan Blimbing Kota Malang

GLOSARIUM

Aktifitas belajar	: Segala bentuk kegiatan yang dilakukan oleh siswa terutama dalam proses pembelajaran di kelas atau di sekolah
Bahan Ajar	: Segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran. Bahan yang dimaksudkan dapat berupa bahan tertulis maupun tidak tertulis.
Belajar	: Suatu aktifitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan
Cerita Anak	: Cerita yang di mana anak merupakan subjek yang menjadi fokus perhatian
Eksperimen	: Suatu set tindakan dan pengamatan, yang dilakukan untuk mengecek atau menyalahkan hipotesis atau mengenali hubungan sebab akibat antara gejala
Hasil Belajar	: Suatu perubahan perilaku siswa hasil dari kegiatan belajar mengajar (perilaku: kognitif, psikomotor, afektif)
Ilmu Pengetahuan Alam	: Sebuah mata pelajaran atau bidang studi ilmu alam sebagai program pendidikan yang diajarkan mulai dari tingkat
Ilmu Pengetahuan Sosial	: Sebuah mata pelajaran atau bidang studi ilmu sosial sebagai program pendidikan yang diajarkan mulai dari tingkat sekolah dasar sampai sekolah menengah.
Karakter Bangsa	: Pendidikan karakter adalah usaha sadar dan terencana untuk membentuk watak atau kepribadian seseorang berdasarkan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat
Kognitif	: Kepercayaan seseorang tentang sesuatu yang didapatkan dari proses berpikir tentang seseorang atau sesuatu
LKS	: Lembar kerja siswa sekolah dasar sampai sekolah menengah.
Media Gambar	: Alat yang berupa gambar berfungsi untuk menyampaikan pembelajaran
Partner Teaching	: Pembelajaran yang dilakukan oleh beberapa pengajar dalam satu kelas
Pembelajaran Tematik	: Pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa
PBL	: Model pembelajaran berbasis masalah
PTK	: Penelitian yang dilakukan/diterapkan bertujuan untuk memecahkan permasalahan dalam pembelajaran

Sekolah Dasar	: Suatu lembaga pendidikan formal jenjang pertama yang harus ditempuh.
Sistem Among	: Sistem pendidikan yang dilaksanakan dengan cara memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk dapat bergerak dan bertindak dengan leluasa, dengan menghindari unsur perintah, paksaan. Bertujuan menumbuhkan kepercayaan diri, kreativitas, dan aktivitas anak.

Pedoman Penulisan *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara (JPDN)*

A. KETENTUAN UMUM

1. Naskah yang ditulis harus berkaitan dengan bidang ilmu pendidikan dasar.
2. Naskah merupakan artikel asli (belum pernah dipublikasikan di tempat lain) yang bersumber dari hasil kajian, penelitian, atau review.
3. Naskah ditulis dalam bahasa Indonesia atau Inggris.
4. Naskah disertai abstrak dalam bahasa Indonesia dan Inggris (*bilingual*).
5. Naskah disertai kata kunci dalam bahasa Indonesia dan *keywords* dalam bahasa Inggris.
6. Naskah disertai biodata penulis, seperti nama lengkap, bidang kepakaran, alamat instansi (*afiliasi*), dan email
7. Rumus ditulis menggunakan *Mathematical Equation*, termasuk pembagian/fraksi, Zigma, Akar, Matriks, Integral, Limit/Log, Pangkat, dan sebagainya.
8. Simbol menggunakan simbol standar yang ada di *Word Processor*
9. Judul tabel dan gambar ditulis di tengah (*title case*), dengan jarak 1 spasi dari tabel atau gambarnya. Judul tabel diletakkan di atas tabel (sebelum tabel) dan judul gambar diletakkan di bawah gambar/setelah gambar. Penulisan sumber tabel atau gambar diletakkan di bawah tabel atau gambar.

B. FORMAT DAN SISTEMATIKA PENULISAN ARTIKEL

1. Naskah diserahkan ke redaksi dalam bentuk *softcopy (MsWord)* dengan format:
 - a. Kertas A4 dengan margin halaman, kiri 3 cm, atas 3 cm, kanan 2 cm, bawah 3 cm.
 - b. Tulisan naskah disusun dengan 1.15 spasi format satu kolom, untuk abstrak/*abstract* dan daftar pustaka disusun 1 spasi.
 - c. Margin paragraf rata kanan dan rata kiri (*justify*).
 - d. Jumlah halaman minimal 12 halaman dan maksimal 15 halaman.
2. Naskah ditulis dengan sistematika penulisan sebagai berikut:
 - a. **JUDUL** harus spesifik, jelas, ringkas, informatif, menggambarkan substansi atau isi dari tulisan dan menarik untuk dibaca (judul tidak lebih dari 20 kata dalam artikel Bahasa Indonesia atau 15 kata dalam artikel Bahasa Inggris dengan *font Arial 14*).
 - b. **NAMA penulis** harus lengkap tanpa gelar (Penulis yang lebih dari satu harus dipisahkan dengan tanda koma (,)).
 - c. **AFILIASI Penulis** dilengkapi dengan nama lembaga (prodi, fakultas, universitas dan mencantumkan alamat email dengan **Times New Roman 11**).

- d. **ABSTRACT (Inggris) dan ABSTRAK (Indonesia)**. Gunakan **Times New Roman 12** untuk kata abstrak atau abstract, sedangkan isi abstrak atau *abstract* menggunakan **Times New Roman 10**. Abstrak Bahasa Inggris ditempatkan terlebih dahulu untuk naskah yang ditulis dalam Bahasa Indonesia, kemudian diikuti dengan abstrak dalam Bahasa Indonesia atau sebaliknya untuk naskah yang ditulis dalam bahasa Inggris. Abstrak berisi pokok permasalahan, tujuan, metode, hasil, dan kesimpulan penelitian/kajian. Abstrak ditulis menerus dalam satu paragraf, tanpa acuan (*referensi*), tanpa singkatan/akronim, dan tanpa *footnote*. Abstrak ditulis bukan dalam bentuk matematis, pertanyaan, dan dugaan. Abstrak bukan merupakan hasil *copy-paste* dari kalimat yang ada dalam naskah. Abstrak berisi ringkasan hasil penelitian dan ditulis tidak lebih dari 200 kata dalam bahasa Inggris dan 250 kata dalam bahasa Indonesia.
- e. **KEYWORDS (Inggris) dan Kata Kunci (Indonesia)** sedangkan isi *keywords* (**Times New Roman 10**) minimal 3 kata sesuai dengan variabel.
- f. **PENDAHULUAN** berisi latar belakang, kajian teori dan tujuan (**Times New Roman 12** dan maksimal 6 halaman).
- g. **METODE PENELITIAN** merupakan rangkaian kerja dalam pelaksanaan penelitian, mulai dari cara pelaksanaan dalam pengambilan data (sampel) hingga analisis datanya (**Times New Roman ukuran 12** dan 1 halaman)
- h. **PEMBAHASAN** dapat berisi proses, hasil kajian, tabel, gambar, diagram, grafik, sketsa, dan sebagainya. Hasil bukan merupakan data mentah, tetapi merupakan data mentah terolah dari kajian/penelitian. Pembahasan adalah perbandingan hasil yang diperoleh dengan teori yang ada dalam tinjauan pustaka (**Times New Roman 12** dan maksimal 6 halaman).
- i. **SIMPULAN** merupakan ikhtisar dari penelitian yang telah dilakukan (**Times New Roman 12** dan 1 halaman).
- j. **DAFTAR PUSTAKA** hanya memuat sumber yang dirujuk. Penulisan daftar pustaka menggunakan dan mengadopsi aturan dari Havard-*American Psychological Association* (APA).

C. FORMAT PENULISAN DAFTAR PUSTAKA

Penulisan daftar pustaka Jurnal Ilmiah menggunakan dan mengadopsi aturan Havard-*American Psychological Association* (APA), yaitu:

1. Daftar pustaka ditulis/diketik satu spasi, berurutan secara alfabetis tanpa nomor.
2. Literatur ditulis oleh satu orang, nama penulis ditulis nama belakangnya lebih dulu (dibalik), kemudian diikuti nama depan dan nama tengah (jika nama terlalu panjang dapat disingkat), dilanjutkan penulisan tahun, judul dan identitas lain dari literatur/pustaka yang dirujuk.

3. Jika penulis lebih dari dua orang, **nama penulis pertama dibalik**, dilanjutkan penulisan nama penulis kedua dan seterusnya (tidak dibalik), nama depan dan nama tengah (disingkat) dilanjutkan nama belakang.
4. Semua nama pengarang ditulis lengkap sesuai sumber.
5. Penulisan nama pengarang Indonesia tetap mengadopsi dari APA tanpa penyingkatan nama. Apabila pengarang menuliskan namanya dengan cara disingkat, maka penulisan nama pengarang dalam daftar pustaka mengikuti nama yang dicantumkan dalam sumber.
6. Judul terbitan yang dikutip, ditulis dengan huruf besar (*capital*) pada kata pertama, sedangkan kata selanjutnya ditulis dengan huruf kecil, kecuali nama orang, kota, nama peraturan, dan instansi;
7. Gunakan kata penghubung “dan” (bahasa Indonesia) atau “and” (bahasa Inggris), dan hindari penggunaan simbol untuk menyatakan kata penghubung tersebut (“&”)