

JINoP

JURNAL INOVASI PEMBELAJARAN

JINoP

Volume 1, Nomor 1, Mei 2015

P-ISSN 2443-1591
E-ISSN 2460-0873

Jurnal Inovasi Pembelajaran NOMOR 1 VOLUME 1 HAL:1-112 MEI 2015 P-ISSN 2443-1591 E-ISSN 2460-0873



JINoP	VOLUME 1	NOMOR 1	HAL: 1-112	MEI, 2015	P-ISSN 2443-1591 E-ISSN 2460-0873
-------	----------	---------	---------------	--------------	--------------------------------------

P-ISSN. 2443-1591

E-ISSN. 2460-0873

JINOP
Jurnal Inovasi Pembelajaran
Volume1, No. 1 Edisi Mei 2015

Terbit dua kali setahun pada bulan Mei dan November dalam satu volume ada 2 nomor. Berisi tulisan ilmiah hasil penelitian tentang inovasi pembelajaran mulai dari pendidikan dasar sampai perguruan tinggi. Untuk Jurnal Online bisa diakses dilaman : <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jinop/>

Ketua Penyunting

Dr. Sugiarti, M.Si.

Wakil Ketua Penyunting

Rinjani Bonavidi, Ph.D.

Penyunting Pelaksana

Dr. Baiduri, M.Si.

Supriyadi, M.Pd.

Dr. M. Syahri, M.Si.

Dra. Sri Wahyuni, M.Kes.

Adityo, M.A.

Mitra Bestari

Dr. Maman Suryaman, M.Pd. (UNY)

Dr. Somakim, M.Pd. (UNSRI)

Dr. Ibrohim, M.Si. (UM)

Dr. Kokom Komalasari, M.Pd. (UPI)

Dr. Waras Kamdi, M.Pd. (UM)

Prof. Dr. Endang Widi Winarni (UNIB)

Pelaksana Administrasi

Nur Adeputra, S.Pd.

Alamat Penyunting dan Tata Usaha

Kantor Jurnal Inovasi Pembelajaran (JINOP) Ruang 614

Jl. Raya Tlogomas 246 Malang 65144, Telp. (0341) 464318; Faksimile (0341) 460782

Pos-el : jinopfkip@umm.ac.id

Penyunting menerima sumbangan tulisan dari guru dan dosen yang belum pernah dimuat dalam media lain. Naskah ditulis dalam kertas A4 spasi satu antara 10-15 halaman, sesuai dengan format yang tercantum pada halaman belakang ("Petunjuk Penulisan artikel JINOP"). Penulis akan mendapatkan nomor bukti penerbitan sebanyak 2 eksemplar.

Dicetak di Percetakan UMM Press. Isi di luar tanggung jawab Percetakan

JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)

P-ISSN : 2443-1591

E-ISSN : 2460-0873

Volume 1, Nomor 1 Mei 2015

DAFTAR ISI

Pengaruh <i>Behavior Modeling Training</i> Terhadap <i>Caring</i> Guru Sekolah Dasar Akhtim Wahyuni	1-11
Peningkatan Pengetahuan dan Keterampilan Guru SD Muhammadiyah 4 Batu dalam Mengelola Pembelajaran ABK Melalui <i>Lesson Study</i> Endang Poerwanti dkk	12-24
Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Berbicara bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Farida Yufarlina Rosita	25-37
Kemampuan Menentukan Arah Mata Angin pada Siswa Kelas I SD Muhammadiyah 4 Batu Lilis Wahyuningrum	38-46
Implementasi <i>Lesson Study</i> untuk Meningkatkan Pelaksanaan Pendekatan <i>Scientific</i> Guru IPA SMP Muhammadiyah 6 Kabupaten Malang Lise Chamisijatini dkk	47-60
Peningkatan Kemampuan Apresiasi Peserta Didik pada Pengendalian Penyimpangan Sosial melalui Pembelajaran Model <i>Batuk</i> di Sekolah Menengah Pertama Muhammad Suhudi	61-68
Penerapan Model <i>Group Investigation</i> Berbasis Kontekstual pada Pembelajaran Fisika di Sekolah Menengah Atas Prayudi	69-76
Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar Rifki Afandi	77-89
Analisis Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Melalui Pendekatan <i>Problem Posing</i> di Kelas X IPA 1 SMA Negeri 9 Malang Siti Zaenab	90-97
Sikap Guru dan Tingkat Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi di Kelas Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris di SMA 3 dan SMK 1 Muhammadiyah Kota Batu Sudiran	98-112

PENGARUH *BEHAVIOR MODELING TRAINING* TERHADAP *CARING* GURU SEKOLAH DASAR

Akhtim Wahyuni

FKIP Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

email: akhtimwahyuni@yahoo.com

ABSTRAK

Caring merupakan hal yang sangat mendasar dalam mensukseskan pendidikan. Guru yang percaya pada kemampuan siswanya, maka dia akan menunjukkan bahwa dia *care*, dengan menempatkan siswa sebagai pusat dalam proses pembelajaran dan guru mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Untuk mengatasi problem *caring* guru SD, *behavior modeling training* merupakan pendekatan yang efektif dalam meningkatkan *caring* guru, karena model ini memiliki tuntunan yang jelas dalam merubah perilaku. Apakah ada pengaruh *behavior modeling training* terhadap *caring* guru SD menjadi konsentrasi yang perlu dijawab dalam penelitian ini. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui perbedaan *caring* guru yang diberi pelatihan BMT dan guru yang tidak diberi pelatihan BMT. Penelitian ini termasuk penelitian *true experiment* dengan desain *pretest-posttest design with control group*. Subjek penelitian ini guru SD kelas awal (1-3) pada KKG gugus 06 di Sidoarjo berjumlah 54 orang yang terbagi dalam 2 kelas. Pemilihan sampel dilakukan secara acak. Data yang dikumpulkan diolah secara statistik dengan menggunakan teknik analisis ANOVA. Berdasarkan analisis data, ditemukan hasil penelitian: (1) penerapan BMT bagi guru SD berpengaruh terhadap *caring* guru, (2) efektifitas penerapan BMT dapat dilihat dari hasil uji statistik ANOVA pada kelompok kontrol dan eksperimen. Secara serempak diketahui ada perbedaan signifikan *caring* guru yang dilatih dan yang tidak dilatih dengan BMT.

Kata Kunci: *behavior modeling training*, *caring*, guru SD.

ABSTRACT

'Caring' is a fundamental aspect to achieve successful education. A teacher who believes on students' potentials applies a student-centered learning process and stimulates them to be more active in learning process to show his/her "care". To overcome the problem of 'caring' for the elementary school teachers, Behavior Modeling Training is an effective approach to improve the 'caring' of the teachers because this model has clear guidance in changing the behavior. Whether there is any influence from Behavior Modeling Training to the 'caring' between the primary school teacher with and without the BMT approach is becoming the concentration of the problems to be answered in this study. This research is using the true experiment study with a pretest-posttest design in a control group. Subject of the research is two classes of 54 teachers in the fundamental grade (1-3) in the KKG 06 group in Sidoarjo. The sample is randomly selected while the collected data is statistically processed by using ANOVA analysis technique with the SPSS 20.0 program for windows. Based on the data analysis, the research found: (1) the application of BMT for primary teachers affect the 'caring' of the teachers, (2) the effectiveness of the application of BMT can be seen from the result of ANOVA statistical tests of control and experimental groups. The research simultaneously found the significant differences of the 'caring' between the teachers who were trained and not trained with BMT.

Key Words: behavior modeling training, caring, elementary teachers.

PENDAHULUAN

Guru merupakan faktor yang dominan dan penting dalam pendidikan formal. Bahkan bagi peserta didik, guru sering dijadikan teladan. Mutu pendidikan yang baik sangat dipengaruhi kinerja guru dalam melaksanakan tugasnya sehingga kinerja guru menjadi tuntutan penting untuk mencapai keberhasilan pendidikan. Sebagai konsekuensinya, guru dituntut untuk mampu menguasai materi pelajaran, menguasai cara-cara menyesuaikan diri dan berkepribadian dalam menjalankan tugasnya untuk menjadi pribadi yang berkembang dan dinamis (Goodlad, 1984: 64).

Guru SD dituntut untuk mampu menyelenggarakan pembelajaran yang mendidik, berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan peserta didik, serta mampu menampilkan diri sebagai pribadi yang jujur, berakhlak mulia, dan teladan bagi peserta didik dan masyarakat. Guru SD yang diinginkan oleh siswa adalah guru yang bisa menjalin hubungan baik dengan muridnya, sehingga akan mengerti bagaimana menghadapi murid-muridnya. Guru tersebut mengetahui metode apa yang tepat untuk mengajar (Palmer, 1998: 89).

Beberapa survey awal yang dilakukan peneliti ke beberapa SD serta wawancara dengan beberapa wali siswa, ditemukan fakta bahwa banyak guru tidak menyadari makna penting kompetensi sebagai guru SD, sehingga dalam proses belajar mengajar mereka tidak menunjukkan sikap yang mampu mendorong pembelajaran yang mendidik. Beberapa SD membuat slogan sekolah dengan 3 S (senyum, salam, sapa), tapi slogan tersebut hanya menjadi simbol atau slogan tanpa makna, karena hanya terpampang di tembok sekolah yang tidak dipahami dan diterapkan sehingga menjadi budaya sekolah.

Salah satu contoh dari aktivitas tersebut, pada pagi hari sebelum pembelajaran dimulai, SD yang diobservasi membiasakan salam dengan kegiatan guru bersalaman saat akan masuk kelas. Guru berbaris menyambut kehadiran siswa di gerbang sekolah yang berjejer antri berjabat tangan dengan guru sudah menjadi sebuah rutinitas. Akan tetapi pada saat menyambut dengan bersalaman, tidak jarang ditemukan guru menerima salam tangan siswa sambil ngobrol dengan guru di sebelahnya. Ada juga yang sambil menggenggam *handphone* dan sesekali mengangkat telpon masuk atau membalas *Short Message Service* (SMS). Ini menunjukkan, bahwa guru tidak memiliki pengetahuan dan pemahaman, bagaimana seharusnya melayani siswa dengan baik.

Dalam proses pembelajaran di beberapa sekolah juga ditemukan, siswa dituntut untuk berani bertanya maupun menjawab pertanyaan guru, namun apresiasi yang diterima tidak sesuai harapan siswa. Pada saat siswa menjawab pertanyaan kurang tepat, guru langsung mengalihkan ke siswa lain sambil berkata 'salah' tanpa ada penjelasan di sisi mana kesalahan siswa, bahkan ada yang lebih dari itu, bentakan juga menyertai sehingga di pembelajaran-pembelajaran berikutnya, siswa takut untuk bertanya ataupun menjawab pertanyaan guru karena malu dan takut jika dikatakan 'salah' lagi. Bahkan saat mengajar di kelas, guru duduk di depan sampai pelajaran berakhir. Mereka tidak mendekati siswa sama sekali ke tempat duduknya atau saat mereka mengerjakan tugas. Fakta lain juga menjelaskan, di luar kelas, jarak antara guru dan siswa cukup jauh, karena guru memahami bahwa tugasnya sebagai guru hanya pada saat di kelas. Guru merasa tidak perlu tahu apa yang dikeluhkan, diinginkan, dan dirasakan siswa. Lebih-lebih dengan masalah siswa di rumah.

Akhir dekade ini ada sebuah dorongan untuk menggeser pendekatan-pendekatan konvensional dengan mengimplementasikan pendekatan-pendekatan yang berfokus pada pengembangan komunitas *caring* (Power, Higgins, & Kohlberg, 1989: 123). Kebanyakan siswa memanggil guru favoritnya dengan menyebut namanya. Tetapi jika ditanya apa yang diingat dari guru tersebut, seringkali dijawab bahwa guru tersebut *care* pada setiap siswa. Ditemukan adanya hubungan antara guru dan siswa tentang kebutuhan dasar manusia untuk mengetahui bahwa orang lain sesungguhnya *care* terhadapnya. Para siswa mengetahui kapan saatnya mereka diakui, dipahami, dan dihargai kemampuan unik mereka dan keingintahuan mereka oleh guru (Lumpkin, 2007: 46).

Pendekatan yang berfokus pada *caring* ini bermula pada penelitian persepsi siswa tentang 'guru yang baik'. Beberapa tahun kemudian hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi siswa tentang 'guru yang baik' adalah guru yang memiliki sikap prososial, perilaku yang bertanggung jawab, taat pada norma dan aturan kelas, serta mendorong pada aktivitas-aktivitas akademik (Wentzel, 1997: 33).

Caring secara luas diyakini menjadi aspek penting dalam pembelajaran. Kohl (1984: 58), sebagai contoh, menegaskan bahwa seorang guru memiliki kewajiban untuk *care* pada setiap siswa. Sedangkan Rogers dan Webb menyatakan bahwa guru yang baik adalah guru yang *care*, dan pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan dari tindakan *caring* (Rogers & Webb, 1991: 26). Noddings menulis, *caring* seharusnya ada dalam praktek pembelajaran (Noddings, 1986: 112).

Pada saat *caring* diterapkan dalam pembelajaran, bentuk aktivitas yang dilakukan adalah mengutamakan dialog,

menunjukkan sensitivitas pada kebutuhan dan keinginan siswa, dan memberikan materi dan aktivitas yang kaya dan penuh makna (Rogers & Webb, 1991: 38). *Caring* dapat menjadi dasar bagi guru untuk membuat keputusan (Noddings, 1992: 97). Smith menyatakan bahwa *caring* sebagai *science* dalam pendidikan dan ide dalam pengajaran yang merupakan sebuah tindakan 'cinta' (dalam Murray Orr, 2002: 21). Menurut Noddings (2001: 52) *caring* dapat terjadi dalam hubungan dua orang, dan ini adalah sebuah aspek dari komunikasi. Komunikasi berakar pada bahasa, baik verbal maupun nonverbal. Jika terjadi komunikasi antara dua orang dengan dua bahasa yang berbeda, maka mereka akan memiliki dua cara memaknainya dengan cara yang berbeda. Miskomunikasi akan terjadi antara guru dan siswa, bergantung pada pola komunikasi yang terjadi antara keduanya.

Ada tiga dimensi *caring* yaitu: (1) *knowing*; yang melibatkan kesadaran bahwa orang lain itu memiliki kebutuhan yang unik. Hal ini berimplikasi pada pemahaman akan kebutuhan, kekuatan, kelemahan, dan keterbatasan orang lain, (2) *courage*; mewujudkan kepedulian pada saat seseorang butuh berkembang akan tetapi hal itu tidak diketahui. Ia berani mengatakan apa yang diinginkan dan berani menanggung resiko apapun untuk dihadapi, (3) *patience*; merupakan hal yang mendasar dalam *caring* karena dengan *patience* seseorang mau memberikan waktu dan tempat untuk mengekspresikan dan mengeksplorasi dirinya. Ia juga meyakini bahwa belajar butuh waktu, serta menyayangi dan mendukung orang lain untuk maju (NKongho, 1994: 167).

Pengembangan *caring* yang ditulis oleh NKongho memiliki banyak implikasi pada dunia kesehatan dan profesi lainnya termasuk pendidikan. Menurutnya, sikap

care itu multidimensional, melibatkan domain kognitif dan afektif (NKongho 1994: 168). Selanjutnya ia mengatakan bahwa seseorang yang memiliki tingkat *caring* yang tinggi, maka ia bisa menjadi model bagi orang yang memiliki tingkat *caring* yang rendah. Ia juga menulis, bahwa kemampuan untuk *care* itu sangat penting diterapkan pada semua aspek situasi dan profesi daripada aspek yang lain. *Caring ability inventory* yang dikembangkan oleh NKongho memiliki implikasi yang berarti dalam dunia pendidikan. Ia mengatakan bahwa dimensi *caring* bisa diajarkan dan bisa digunakan untuk mengukur keberhasilan perilaku, karena *caring* termasuk perilaku (NKongho 1994: 168).

Adapun strategi yang dapat dilakukan dalam menumbuhkan *caring* ada empat meliputi: (1) *modeling* yaitu guru menunjukkan pada siswa apa makna *care* pada orang lain sehingga siswa paham tidak hanya maknanya tapi juga bagaimana menjadikan diri mereka *care* untuk orang lain, (2) dialog yaitu melalui dialog guru dan siswa dekat satu sama lain, juga membangun kedekatan pengetahuan dengan siswa, (3) praktik yaitu guru memberikan kesempatan pada siswa untuk melakukan *care* pada orang lain. Tanpa mempraktekkan *caring* maka siswa tidak akan pernah belajar bagaimana menjadi individu yang *care*, (4) konfirmasi yaitu guru melihat kebaikan dari tiap individu siswa dan menemukan cara bagaimana menjaga kebaikan tersebut (Noddings, 1992: 64).

Guru sebagai pendidik mengandung arti yang sangat luas, tidak sebatas memberikan bahan-bahan pengajaran tetapi menjangkau etika dan estetika perilaku dalam menghadapi tantangan kehidupan di masyarakat. Sebagai pengajar, guru hendaknya memiliki perencanaan (*planing*) pengajaran yang cukup matang. Perencanaan pengajaran tersebut erat

kaitannya dengan berbagai unsur seperti tujuan pengajaran, bahan pengajaran, kegiatan belajar, metode mengajar, dan evaluasi. Unsur-unsur tersebut merupakan bagian integral dari keseluruhan tanggung jawab guru dalam proses pembelajaran (Palmer, 1998: 35).

Secara umum terdapat beberapa langkah strategi yang dapat diimplementasikan dalam lingkungan kependidikan dengan tujuan bahwa peningkatan mutu pendidik dapat dilakukan melalui strategi-strategi berikut: (1) *self assessment*, (2) Perumusan Visi, Misi, dan tujuan, (3) Perencanaan, (4) Pelaksanaan, (5) evaluasi, dan (6) pelaporan (Atmowidoro, 2000: 47).

Behavior Modeling Training berakar pada *Social Learning Theory* yang dikembangkan oleh Bandura (1977: 134). Dalam penelitiannya dihasilkan, manusia belajar perilaku baru dengan cara meniru perilaku orang lain dan melalui penguatan sosial dari perilaku yang ditiru. SLT kemudian dikembangkan menjadi *training process* pada tahun 1970 (Sorcher and Goldstein, 1972;91) untuk keterampilan individu dalam menangani permasalahan interpersonal. Secara konsep psikologi aspek-aspek BM mengacu pada prinsip *imitation, practice, and reinforcement*.

Behavior Modeling Training (BMT) telah terbukti dan layak dipasarkan karena efektif dalam merubah perilaku kerja. Pada tahun 1975, pada konferensi tahunan *American Psychological association*, dilaporkan bahwa BM sebagai *training methodology* yang mampu merubah perilaku pimpinan di tempat kerja (Robinson, 1982:73). BMT menunjukkan sebagai metode pelatihan yang paling efektif untuk keterampilan mengajar, karena metode ini membolehkan pebelajar untuk meniru perilaku orang lain yang memiliki keterampilan dan ada pengawasan pada saat ia mempraktekkannya (Paul, et.al., 1983:41).

Penelitian yang dilakukan oleh Miller & Anderson (2009: 28), *Modeling and measuring caring behaviors among nursing education faculty* menunjukkan bahwa *modeling* merupakan cara yang efektif untuk mengajarkan *caring*. Dalam penelitian ini dijelaskan bahwa instruktur perawat sering menunjukkan bagaimana cara mendemonstrasikan perilaku *caring* dengan cara mempraktekkan perilaku *caring* melalui diri mereka sendiri. *Modeling* menjadi salah satu cara yang terbanyak digunakan dalam pendidikan perilaku yang berfokus pada pengajaran *caring*.

METODE PENELITIAN

Sesuai dengan tujuan penelitian, maka

R	O1	X	O2
R	O3	—	O4

Gambar: Rancangan eksperimen dengan *pretest-posttest design with control group*

Populasi penelitian ini sejumlah 67 guru kelas awal (1-3) SD di KKG gugus 06 di Sidoarjo. Dari jumlah populasi 67 guru ditentukan jumlah sampel 54 guru. Penentuan subjek penelitian dilakukan random dengan cara undian sampai terpenuhi 54 subjek penelitian yang terdiri dari laki-laki dan perempuan. Selanjutnya 54 guru kelas awal hasil penentuan random tersebut dikelompokkan menjadi dua kelompok menggunakan teknik random, hasilnya diperoleh kelompok A dan B yang masing-masing beranggotakan 27 guru. Kelompok A sebagai kelompok eksperimen dan kelompok B sebagai kelompok kontrol.

Pengumpulan data penelitian dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut: (1) memberikan tes *caring* awal kepada subjek penelitian dengan menggunakan instrumen *caring* yang telah dikembangkan, (2) melaksanakan pelatihan dengan model

penelitian ini menggunakan rancangan *true experiment*. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest posttest design with control group*. Ciri utama rancangan ini adalah: (1) penempatan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol secara random, (2) kelompok eksperimen diberikan perlakuan (pelatihan *caring* dengan *behavior modeling training*), sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan, (3) sebelum dan sesudah diberi perlakuan, kelompok diberi *pretest* dan *posttest*.

Secara garis besar tentang desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut:

behavior modeling training kepada kelompok eksperimen, dan (3) memberikan tes akhir kepada subjek penelitian.

Analisis data terbagi menjadi tiga, yaitu: (1) uji persyaratan analisis : a) uji normalitas data, b) uji homogenitas varian menggunakan uji *error variance (Levene test)*. Uji normalitas data menggunakan teknik *Kolmogorov-Smirnov*. (2) analisis data untuk pengujian hipotesis penelitian, variabel dependen terdiri atas *knowing*, *courage*, dan *patience*, sehingga menganalisis pengaruh penelitian ini dimaksudkan untuk mendeskripsikan pengaruh BMT terhadap *caring* guru menggunakan metode statistik ANOVA. Pemeriksaan asumsi meliputi tiga hal yaitu: a) uji normalitas data untuk masing-masing kelompok menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*, b) uji homogenitas varian antar kelompok menggunakan *Levene's Test*.

Ketiga pemeriksaan asumsi ini menggunakan program SPSS 20.0 *for windows*. dan (3) analisis kualitatif untuk mencermati hasil penelitian, Untuk mencermati data yang diperoleh dari perhitungan statistik, maka dilakukan analisis kualitatif. Data kualitatif bersumber dari pengumpulan data sekunder, yakni data dari wawancara dan dari pengamatan selama penelitian. Analisis kualitatif dilakukan dengan cara mendeskripsikan penerapan model pelatihan dan refleksi pelatihan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum memberikan perlakuan pada kelompok eksperimen, maka dilakukan pretest *caring* guru baik untuk kelompok kontrol maupun eksperimen. Data pretest *caring* guru terbagi dalam kelompok kontrol (tanpa *behavior modeling training*) maupun perlakuan (dengan *behavior modeling training*). Langkah selanjutnya dilakukan uji statistik ANOVA

dengan tujuan untuk mengetahui kesetaraan *caring* guru di kedua kelompok. Dari hasil tes menunjukkan nilai rata-rata dan standard deviasi skor pretest *knowing* pada kelompok kontrol adalah 37,00 dengan standard deviasi 1,44, sedangkan pada kelompok perlakuan mempunyai rata-rata 36,67 dan standard deviasi 1,52. Pada *courage*, di kelompok kontrol mempunyai rata-rata 17,93 dengan standard deviasi 0,92, sedangkan pada kelompok perlakuan mempunyai rata-rata 17,89 dan standard deviasi 0,89. Deskripsi nilai *patience* di kelompok kontrol mempunyai rata-rata 10,26 dengan standard deviasi 0,71, sedangkan pada kelompok perlakuan mempunyai rata-rata 10,22 dan standard deviasi 0,75. Berdasarkan nilai rata-rata pada kedua kelompok tampak rata-rata skor pretest tersebut cukup berimbang dan nilai standard deviasi yang hampir sama. Pada data pretest, perbedaan

Tabel 1. Skor Pre-Test *Caring* Guru

Indikator	Kelompok	N	Rata-rata	Std. Deviasi
Knowing	Kontrol	27	37.00	1.44
	Perlakuan	27	36.67	1.52
	Total	54	36.83	1.48
Courage	Kontrol	27	17.93	0.92
	Perlakuan	27	17.89	0.89
	Total	54	17.91	0.90
Patience	Kontrol	27	10.26	0.71
	Perlakuan	27	10.22	0.75
	Total	54	10.24	0.73

keragaman data yang terbentuk tidak dapat dikatakan bersumber dari perlakuan BMT karena guru belum diberikan intervensi apapun, sebagaimana tergambar pada tabel berikut.

Berdasarkan hasil pengukuran awal yang menunjukkan skor rendah pada ketiga variabel dan sesuai kajian pentingnya peningkatan *caring* guru SD, maka

ditetapkan pelatihan dengan menerapkan *behavior modeling training* yang sesuai dengan karakteristik guru.

Setelah diberi perlakuan melalui *behavior modeling training*, diperoleh gambaran hasil post test sebagai berikut.

Nilai rata-rata dan standard deviasi skor *posttest knowing* pada kelompok

Tabel 2 Skor Post-Test Caring Guru

Indikator	Kelompok	N	Rata-rata	Std. Deviasi
Knowing	Kontrol	27	37.00	1.44
	Perlakuan	27	36.67	1.52
	Total	54	36.83	1.48
Courage	Kontrol	27	17.93	0.92
	Perlakuan	27	17.89	0.89
	Total	54	17.91	0.90
Patience	Kontrol	27	10.26	0.71
	Perlakuan	27	10.22	0.75
	Total	54	10.24	0.73

kontrol adalah 38,04 dengan standard deviasi 3,02, sedangkan pada kelompok perlakuan mempunyai rata-rata 53,48 dan standard deviasi 2,21. Pada courage, di kelompok kontrol mempunyai rata-rata 17,78 dengan standard deviasi 1,05, sedangkan pada kelompok perlakuan mempunyai rata-rata 25,26 dan standard deviasi 0,71. Deskripsi nilai *patience* di kelompok kontrol mempunyai rata-rata 10,48 dengan standard deviasi 0,80, sedangkan pada kelompok perlakuan mempunyai rata-rata 14,22 dan standard deviasi 0,70. Berdasarkan nilai rata-rata pada kedua kelompok tampak rata-rata skor posttest adalah berbeda dan nilai

standard deviasi yang hampir sama.

Pengujian hipotesis H1 - H4 dalam penelitian ini membuktikan pengaruh BMT terhadap caring guru yang meliputi *knowing*, *courage* dan *patience* dihitung menggunakan program SPSS versi 20.0 for windows. Pengamatan terhadap *caring* guru terdiri atas empat bagian yaitu (1) pre test kontrol, (2) pre test perlakuan, (3) post test kontrol dan (4) post test perlakuan. Perbedaan rata-rata keempat hasil pengamatan caring guru menggunakan ANOVA. Hipotesis statistik pada analisis ini adalah :

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2 = \mu_3 = \mu_4$$

H1 : minimal ada dua μ yang berbeda

Tabel 3 Hasil ANOVA dan LSD untuk Knowing

Grup	Rata-rata	Nilai selisih (<i>p-value</i>)		
		(1)	(2)	(3)
1. Pretest Kontrol	37.00	-	-	-
2. Pretest Perlakuan	36.67	0.33(0.569)	-	-
3. Posttest Kontrol	38.04	1.04(0.078)	1.37(0.021)	-
4. Posttest Perlakuan	53.48	16.48(0.000)	16.81(0.000)	15.44(0.000)

Bila hasil uji memutuskan untuk menolak H_0 , maka karakteristik perbedaan rata-rata keempat kelompok akan dilakukan *post hoc* dengan uji *least significant difference* (LSD). Berikut ini adalah hasil ANOVA dan uji LSD untuk caring guru yang meliputi *knowing*, *courage* dan *patience*.

$$F = 389.902 ; p\text{-value} = 0,000$$

Hasil ANOVA caring guru pada bagian *knowing* dengan F sebesar 389,902 ($p < 0,05$) memberikan kesimpulan bahwa ada perbedaan rata-rata yang signifikan dari keempat kelompok. Karakteristik perbedaan dari perbandingan nilai rata-

rata didasarkan pada hasil uji LSD. Pada pengamatan pre test, selisih nilai rata-rata *knowing* antara kelompok kontrol dengan perlakuan sebesar 0,33 berbeda tidak

signifikan ($p > 0,05$). Akan tetapi pada pengamatan post test, selisih nilai rata-rata *knowing* antara kelompok kontrol dengan perlakuan sebesar 15,44 adalah berbeda

Tabel 4 Hasil ANOVA dan LSD untuk *Courage*

Grup	Rata-rata	Nilai selisih (<i>n-value</i>)		
		(1)	(2)	(3)
1. Pretest Kontrol	17.93	-	-	-
2. Pretest Perlakuan	17.89	0.04(0.880)	-	-
3. Posttest Kontrol	17.78	0.15(0.547)	0.11(0.651)	-
4. Posttest Perlakuan	25.26	7.33(0.000)	7.37(0.000)	7.48(0.000)

signifikan ($p < 0,05$). Perubahan *knowing* kelompok kontrol dengan menghitung nilai selisih pre test terhadap post test sebesar 1,04 adalah tidak signifikan ($p > 0,05$). Sedangkan perubahan *knowing* yang dihitung dari nilai selisih pre test terhadap post test di kelompok perlakuan sebesar 16,81 adalah signifikan ($p < 0,05$).

$F = 455.152$; $p\text{-value} = 0,000$

Hasil ANOVA caring guru pada bagian *courage* dengan F sebesar 455,152 ($p < 0,05$) memberikan kesimpulan bahwa

ada perbedaan rata-rata yang signifikan dari keempat kelompok. Karakteristik perbedaan dari perbandingan nilai rata-rata didasarkan pada hasil uji LSD. Pada pengamatan pre test, selisih nilai rata-rata *courage* antara kelompok kontrol dengan perlakuan sebesar 0,04 berbeda tidak signifikan ($p > 0,05$). Akan tetapi pada pengamatan post test, selisih nilai rata-rata *courage* antara kelompok kontrol dengan perlakuan sebesar 7,48 adalah berbeda signifikan ($p < 0,05$). Perubahan *courage*

Tabel 5 Hasil ANOVA dan LSD untuk *Patience*

Grup	Rata-rata	Nilai selisih (<i>n-value</i>)		
		(1)	(2)	(3)
1. Pretest Kontrol	10.26	-	-	-
2. Pretest Perlakuan	10.22	0.04(0.855)	-	-
3. Posttest Kontrol	10.48	0.22(0.274)	0.26(0.202)	-
4. Posttest Perlakuan	14.22	3.96(0.000)	4.00(0.000)	3.74(0.000)

kelompok kontrol dengan menghitung nilai selisih pre test terhadap post test sebesar 0,15 adalah tidak signifikan ($p > 0,05$). Sedangkan perubahan *courage* yang dihitung dari nilai selisih pre test terhadap post test di kelompok perlakuan sebesar 7,37 adalah signifikan ($p < 0,05$).

$F = 187.236$; $p\text{-value} = 0,000$

Hasil ANOVA caring guru pada bagian *patience* dengan F sebesar 187,236 ($p < 0,05$) memberikan kesimpulan bahwa

ada perbedaan rata-rata yang signifikan dari keempat kelompok. Karakteristik perbedaan dari perbandingan nilai rata-rata didasarkan pada hasil uji LSD. Pada pengamatan pre test, selisih nilai rata-rata *patience* antara kelompok kontrol dengan perlakuan sebesar 0,04 berbeda tidak signifikan ($p > 0,05$). Akan tetapi pada pengamatan post test, selisih nilai rata-rata *patience* antara kelompok kontrol dengan perlakuan sebesar 3,74 adalah berbeda

signifikan ($p < 0,05$). Perubahan *patience* kelompok kontrol dengan menghitung nilai selisih pre test terhadap post test sebesar 0,22 adalah tidak signifikan ($p > 0,05$). Sedangkan perubahan *patience* yang dihitung dari nilai selisih pre test terhadap post test di kelompok perlakuan sebesar 4,00 adalah signifikan ($p < 0,05$).

Pada pembahasan penelitian ini berangkat dari persoalan kompetensi guru SD dalam pembelajaran: *Pertama*, keprihatinan terhadap perilaku guru pada saat di kelas maupun di luar kelas yang kurang mempedulikan kebutuhan siswa. *Kedua*, minimnya pemahaman dan keterampilan tentang sikap dan perilaku guru yang sesuai bagi siswa SD. *Ketiga*, adanya tuntutan agar guru SD tidak hanya mementingkan target kurikulum untuk kepentingan ujian nasional, akan tetapi kebutuhan non akademis juga lebih diperhatikan. *Keempat*, hasil pengukuran awal terhadap guru SD di kabupaten Sidoarjo menunjukkan bahwa *caring* guru SD bervariasi dengan kecenderungan rendah, sehingga perlu ditingkatkan.

Pengaruh *Behavior Modeling Training* terhadap *Caring* guru SD dapat digunakan untuk mengetahui pengaruh *behavior modeling training* terhadap sikap *caring* guru SD. Pengujian hipotesis penelitian menunjukkan hasil sebagai berikut:

- a) Ada perbedaan signifikan *caring* guru yang dilatih dan yang tidak dilatih dengan BMT. Kontribusi perlakuan BMT dalam meningkatkan *caring* guru adalah sangat kuat, nilai *pre test caring* guru adalah 64,8 dan di periode post test menjadi 93,0. *Caring* guru di kelompok dengan pemberian BMT mengalami peningkatan sebesar 28,2.
- b) Ada perbedaan signifikan *knowing* guru yang dilatih dengan yang tidak dilatih dengan BMT. Kontribusi

perlakuan BMT dalam meningkatkan *knowing* adalah sangat kuat, nilai pretest *knowing* adalah 36,67 dan di periode post test naik menjadi 53,48. *Knowing* di kelompok dengan pemberian BMT mengalami peningkatan sebesar 16,81.

- c) Ada perbedaan *courage* guru yang dilatih dan tidak dilatih. Kontribusi perlakuan BMT dalam meningkatkan *courage* sangat kuat, nilai pre test *courage* adalah 17,89 dan di periode post test menjadi 25,26. *Courage* di kelompok dengan pemberian BMT mengalami peningkatan sebesar 7,37.
- d) Ada perbedaan signifikan antara *patience* guru yang dilatih dan yang tidak dilatih dengan BMT. Kontribusi perlakuan BMT dalam meningkatkan *patience* sangat kuat, nilai pre test *patience* adalah 10,22 dan di periode post test menjadi 14,22. *Patience* di kelompok dengan pemberian BMT mengalami peningkatan sebesar 4,00.

Hasil penelitian ini mendukung teori-teori sebelumnya, bahwa pelatihan ini dapat diterapkan untuk meningkatkan *caring* guru SD, hal ini juga sesuai pendapat Byham & Pescuric (1996: 72) bahwa pelatihan BMT dapat meningkatkan kinerja yang spesifik dalam hal ini *caring* guru SD. BMT merupakan teknik pelatihan yang sangat dikenal dan secara luas digunakan dalam pelatihan untuk meningkatkan keterampilan interpersonal dan interaktif.

Keberhasilan penerapan model pelatihan juga ditentukan oleh pemilihan model pelatihan yang disesuaikan dengan karakteristik dan kondisi peserta. Sebagaimana dikemukakan Miller (2009: 28), bahwa modeling merupakan cara yang efektif untuk mengajarkan *caring*. Dalam penelitian ini dijelaskan bahwa instruktur perawat sering menunjukkan

bagaimana cara mendemonstrasikan perilaku *caring* dengan cara mempraktekkan perilaku *caring* melalui diri mereka sendiri. *Modeling* menjadi salah satu cara yang terbanyak digunakan dalam pendidikan perilaku yang berfokus pada pengajaran *caring*. Sintak pelatihan mudah dilaksanakan, dan sesuai dengan prinsip pelatihan bagi orang dewasa.

Behavior modeling training melalui sintak *modeling*, *retention process*, *behavior rehearsal*, *feedback* dan *transfer of training*, merupakan proses eksplorasi dan penguatan terhadap *behavior* guru. Penerapan model ini sesuai pendapat Robinson (1982: 59) bahwa BMT telah terbukti efektif dalam merubah perilaku kerja. *American Psychological association* juga melaporkan bahwa BMT sebagai *training methodology* yang mampu merubah perilaku di tempat kerja. Paul *et. al* (1983:41) juga menyatakan bahwa BMT sebagai metode pelatihan yang paling efektif untuk keterampilan mengajar, karena metode ini membolehkan pebelajar untuk meniru perilaku orang lain yang memiliki keterampilan dan ada pengawasan pada saat ia mempraktekannya. Dengan demikian, penelitian yang dilakukan mendukung teori-teori sebelumnya. Penerapan BMT terbukti efektif untuk meningkatkan *caring* guru SD.

Sedangkan menurut Teven (2001:28), *caring* merupakan butir personal yang mendasar bagi guru yang memainkan peranan vital bagi persepsi siswa dalam pembelajaran, sikap, kepuasan, dan persepsi kompetensi guru serta kepercayaan siswa terhadap guru. Penelitian yang telah dilakukan oleh Wentzel (dalam Linley 2006: 36) menunjukkan bahwa tingkat motivasi siswa dipengaruhi oleh kualitas pengajaran dimana kualitas tersebut sangat berhubungan erat bahkan

tidak mungkin dipisahkan dengan tindakan-tindakan guru yang menunjukkan pentingnya *caring* guru.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian pelaksanaan BMT, hasil analisis serta pembahasan hasil penelitian dapat dijelaskan bahwa BMT dapat dikatakan memiliki pengaruh dalam meningkatkan *caring* guru SD. Di dalamnya terkandung sintak yang mudah untuk diterapkan. Kemudahan desain, kejelasan urutan, dan model dengan menggunakan film yang menarik, serta bahan bacaan yang sesuai menjadi alasan mengapa pelatihan ini diminati oleh guru SD. Dalam pelaksanaannya, kekompakan, konsentrasi, dan perhatian yang ditunjukkan di kelas eksperimen merupakan indikator yang jelas bahwa pelatihan dengan BMT ini dapat diterapkan dan diterima dengan baik oleh guru. Adapun saran yang perlu disampaikan terkait dengan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Guru SD diharapkan mengikuti pendidikan dan pelatihan untuk meningkatkan pemahaman maupun keterampilan *caring*, dan mempraktekannya di sekolah.
- 2) LPTK diharapkan mengembangkan kompetensi kepribadian guru dengan menumbuhkan dan mengasah kemampuan *caring* calon guru melalui pembelajaran yang dapat diintegrasikan dalam mata kuliah.
- 3) Dinas Pendidikan dan instansi terkait sebaiknya melakukan monitoring pelatihan agar dapat mengukur keberhasilan pelatihan yang sudah dilakukan. Hal ini sebagai bahan evaluasi hasil pelatihan yang diperoleh guru, sebagaimana yang dilakukan pada pelatihan *caring* melalui *behavior modeling training* ini, peserta pelatihan tetap dikawal

keberhasilannya melalui *transfer of training* pada saat mereka kembali ke sekolah masing-masing.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, C.S. 1982. The Search for School Climate: A Review of the Research. *Review of Educational Research*. 52, 368-420.
- Atmodiworo.S. 2000. *Manajemen Pendidikan Indonesia* Jakarta: PT. Ardadijaya.
- Brucea, M.A. & Stellern, J. 2005. Building Caring Community in Teacher Education, *Journal of The Teacher Educator*, 41 (1), 34-53.
- Byham, W. C., & Pescuric, A. 1996. Behavior Modeling at the teachable moment. *Training*, 33, 50-53.
- McCroskey, J.C. 1992. *An Introduction to Communication in The Classroom*. Edina, MN: Burgess International Group.
- Miller, S. A. & Anderson, E. S. 2009. Modeling and measuring *Caring* Behaviors among Nursing Education Faculty. *Journal of Nursing Education*, 32.
- NKongho, N. 1994. *The Caring Ability Inventory*. In O.L. Strickland & C.R. Waltz (Eds.), *Measurement of Nursing Outcomes* (4). New York: Springer Publishing.
- Noddings, N. 1992. *The challenge to Care in School*. New York: Teachers College Press.
- Noddings, N. 1984. *Caring a Feminine Approach to Ethics and Moral Education*, Barkeley: University of California Press.
- Noddings, N., Michael S. K. & Kenneth A. S. 1999. *Justice and Caring, the Search for Common Ground in Education*. New York: Teachers College Press.
- Noddings, N. 2001. *The Caring Teacher*. Dalam V. Richardson (Ed.), *Handbook of research on teaching* (4th ed., pp.99-105). Washington, DC: American Educational Research Association.
- Noddings, N. 1993. *Educating for Intelligent Belief or Unbelief*. New York: Teacher College Press.
- Paul, J. T. & Darlene F. R.E. 2005. *Journal of Applied Psychology*, 90(4), 113-124.
- Palmer, P.J. 1998. *The Courage to Teach*. San Fransisco: Jossey-Bass.
- Robinson, J.C. 1982. *Developing Managers Through Behavior Modeling*. Austin, TX: Learning Concepts.
- Rogers, D. L. 1994. *Conceptions of Caring in a fourth grade classroom*. dalam A. R. Prillaman, D. J. Eaken and D. M.Kendrick (Eds) *The apestry of Caring*. Norwood,NJ: Ablex Publishing.
- Rogers, D. L., & Webb, J. 1991. The ethic of *Caring* in teacher education. *Journal of Teacher Education*, 42(3), 173-181.
- Sorcher, M. & Goldstein, A.P. 1972. *Behavior Modeling Approach in Training*. Personnel Administration.
- Wentzel, K. R. 1997. Student Motivation in Middle School: The Role of Perceived Pedagogical Caring. *Journal of Educational Psychology*, 89 (3), 411-419.
- Woolfolk, H. A., & Weinstein, C. 2006. *Student and Teacher perspectives on Classroom Management*. New Jersey: Erlbaum.

PENINGKATAN PENGETAHUAN DAN KETERAMPILAN GURU SD MUHAMMADIYAH 4 BATU DALAM MENGELOLA PEMBELAJARAN ABK MELALUI *LESSON STUDY*

Endang Poerwanti, Siti Fatimah S., Arina Restian.

FKIP Universitas Muhammadiyah Malang

email: endangpoer@yahoo.com

ABSTRAK

Anak-anak dengan kebutuhan khusus (ABK) yang dikenal sebagai anak-anak cacat, atau anak-anak yang luar biasa, anak-anak yaitu yang menyimpang secara signifikan dari kriteria normal, baik dari aspek fisik, psikologis, emosional dan sosial. Mulai tahun 2001, pemerintah mulai program pendidikan inklusif, pendidikan inklusif adalah untuk memasukkan anak-anak dengan kebutuhan khusus belajar bersama dengan anak normal di kelas dan sekolah reguler. Masalahnya, guru di sekolah reguler tidak berpendidikan dan dipersiapkan khusus untuk mengelola proses belajar mengajar untuk ABK. Masalah juga dialami oleh SD Muhammadiyah 4 Batu, untuk membantu memecahkan masalah tim FKIP menerapkan aktivitas *Lesson Study* untuk meningkatkan pengetahuan guru dan keterampilan dalam mengelola ABK pembelajaran individual *Lesson study* yang dilakukan dalam tiga siklus yang dikemas dalam tiga model pembelajaran; ABK belajar sendiri di kelas khusus, pengajaran dan pembelajaran di kelas reguler dan pengajaran dan pembelajaran ABK di kelas reguler dengan bantuan GPK. Setiap siklus terdiri dari beberapa kegiatan. Studi pelajaran terdiri dari empat kegiatan yang disingkat PDCA; P (rencana) atau perencanaan, D (lakukan) adalah pelaksanaan pembelajaran oleh seorang guru sebagai model dan diamati oleh guru lainnya, C (cek) merupakan cerminan dari perbaikan lebih lanjut proses pembelajaran, dan A (tindak) adalah tindak lanjut.

Dari tiga tahapan pelaksanaan proses belajar mengajar ABK dapat memberikan manfaat bagi para guru untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan untuk mengelola pembelajaran untuk ABK. Melalui *Lesson Study* diharapkan ABK mendapatkan layanan yang tepat dan belajar yang optimal. Beberapa temuan dampak pada perilaku siswa di kelas adalah bahwa siswa dapat menerima keberadaan ABK di. Meskipun keterbatasan kelas fasilitas guru mendapatkan pengalaman berharga yang terkait dengan pengembangan pembelajaran melalui forum ABK *Lesson Study*. Jadi kebutuhan untuk pelaksanaan tindak lanjut di kelas lain. Bimbingan dan bantuan dari Universitas Muhammadiyah untuk pergi ke SD Muhammadiyah Batu untuk menjadi sekolah mandiri.

Kata kunci: ABK, pengajaran dan pembelajaran, *Lesson Study*

ABSTRACT

Children with special needs (ABK) also known as children with disabilities, or exceptional children, i.e. children who deviate significantly from the normal criteria, both from the physical, psychological, emotional and social aspect. In 2001, the government started the inclusive education programs to include children with special needs to learn together with normal children in the regular classroom and school. The problem is, teachers in regular schools are not specifically trained and prepared to manage teaching and learning for ABK. This kind of problems were also experienced by SD Muhammadiyah 4 Batu. In solving the problems, the team from FKIP implemented *Lesson Study* activities to improve the teachers' knowledge and skills in managing ABK individual learning.

Lesson study, conducted in three cycles, were packaged in three learning models; ABK individual learning in a special class, the teaching and learning in the regular classroom, and teaching and learning for ABK in the regular class with the assistance of classroom teacher assistant (GPK). Each cycle consists of several activities. Lesson study is composed of four activities that abbreviated PDCA; P (plan) or planning, D (do) is the implementation of learning by one teacher as a model and observed by other teachers, C (check) is a reflection of the learning process for further improvement, and A (Act) is the follow-up activities.

The three stages of the implementation of ABK teaching and learning can provide benefits for teachers to improve the understanding and skills in managing the learning activities for the ABK. Lesson study is expected to provide the ABK with proper service and optimal learning activities. Some of the findings on the impact of student behavior in the classroom are that students can accept the existence of ABK. Despite the limitations of the class facilities, teachers are having valuable experiences in relation with the development of learning through ABK *Lesson Study* forums as the need for the follow-up implementation in another class. Guidance and assistance from the University of Muhammadiyah are provided to design SD Muhammadiyah Batu in becoming an independent inclusion school.

Keywords: *ABK, teachings and learning, Lesson Study*

PENDAHULUAN

Standar kompetensi profesional guru kelas SD-MI yang ditetapkan Direktorat Ketenagaan, Ditjen DIKTI Tahun 2006, yang juga tertuang dalam Peraturan Menteri DIKNAS Nomor 16 tahun 2007, salah satunya adalah Kemampuan memahami perbedaan individual peserta didik, baik segi kognitif, dan emosional terhadap perkembangan peserta didik, termasuk pengenalan perkembangan abnormal pada anak usia SD/MI, yang dalam dunia pendidikan disebut dengan Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) dan upaya optimalisasi dalam pembelajaran. Selanjutnya PERMENDIKNAS nomor 70/2009 tentang Pendidikan Inklusif, dalam pasal 2 menyatakan pendidikan inklusif bertujuan untuk memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada semua siswa yang memiliki kelainan fisik, emosional, mental, dan sosial, atau memiliki kecerdasan dan bakat istimewa untuk memperoleh pendidikan yang bermutu sesuai dengan kebutuhan dan kemampuannya.

Anak berkebutuhan khusus (ABK) awalnya dikenal dengan istilah anak cacat, anak berkelainan atau anak luar biasa, yang didefinisikan sebagai anak yang menyimpang dari kriteria normal secara signifikan, baik dari aspek fisik, psikis, emosi dan sosial, sehingga untuk mengembangkan potensinya diperlukan adanya layanan pendidikan khusus. Selama ini, pendidikan bagi ABK disediakan dalam tiga lembaga pendidikan, yaitu Sekolah Berkelainan (SLB), Sekolah Dasar Luar Biasa (SDLB), dan Pendidikan Terpadu. Perkembangan terbaru pemerintah menggulirkan program pendidikan inklusi yaitu, ABK dididik bersama-sama anak normal di Sekolah Reguler. Persoalan yang muncul adalah, guru-guru di SD reguler tidak dididik secara khusus untuk menghadapi siswa ABK, sehingga penyelenggaraan sekolah Inklusi menjadi persoalan tersendiri bagi guru dan sekolah.

Paradigma pendidikan inklusif yaitu sistem pemberi layanan pendidikan inklusif

yaitu sistem pemberian layanan pendidikan dalam keberagaman, dan falsafahnya yaitu menghargai perbedaan semua anak. Pendidikan inklusif adalah sebuah paradigma pendidikan yang humanis. Pendidikan inklusif adalah sebuah falsafah pendidikan yang dapat mengakomodasi semua anak sesuai dengan kebutuhannya.

Pada tataran operasional layanan pendidikannya menggeser pola segregasi menuju pola inklusi, hal ini mengandung kensukuensi logis terhadap penyelenggaraan pendidikan di sekolah umum dan sekolah kejuruan, antara lain sekolah harus lebih terbuka, ramah terhadap anak, dan tidak diskriminatif. Permendiknas nomor 70 tahun 2009 tentang Pendidikan Inklusif, dalam pasal 10 menegaskan bahwa menjadi tanggung jawab pihak otoritas untuk menyediakan kesempatan bagi guru menerima pembinaan agar dapat menghadapi situasi yang sulit. Kenyataan kewajiban tersebut belum dilakukan secara sungguh-sungguh oleh pemerintah daerah dalam hal ini Dinas Pendidikan Kabupaten-Kota. Berbagai permasalahan dari sekolah inklusi telah terpotret lewat dua penelitian terdahulu yang telah dilakukan yaitu "Pemetaan kompetensi guru SD dalam mengelola pembelajaran di sekolah inklusi" dan "Problematika implementasi pendidikan inklusi di Sekolah Dasar".

Kesimpulannya menyatakan bahwa secara umum guru belum memiliki kompetensi yang memadai dalam mengelola pembelajaran di sekolah inklusi yang meliputi pengetahuan dan pemahaman tentang : (1) Kemampuan asesmen awal/diagnosis awal (2) metode pembelajaran inovatif dan kreatif sesuai kebutuhan (3) kompetensi umum dan wawasan luas tentang ABK (4) kemampuan mengembangkan PPI (5) pengenalan alat peraga (6) *asesment* hasil belajar ABK (7) pemahaman psikologi anak, psikologi

perkembangan, dan psikologi abnormal dan perlunya pengalaman eksplorasi keunikan ABK. Penelitian Kedua kesulitan yang dialami oleh guru adalah mengenali jenis dan tingkat kelainan ABK, dan bagaimana membelajarkan ABK baik dalam perencanaan pembelajaran individual maupun pelaksanaannya.

Permasalahan umum tersebut juga dialami oleh SD Mitra yaitu SD Muhammadiyah 4 Kota Batu, ditambah adanya persoalan khusus yang mendesak untuk menangani ABK, untuk itu permasalahan ini perlu untuk segera mendapat penanganan yang berupa pembinaan dan pendampingan.

Persoalan yang dialami oleh SD Muhammadiyah 4 Kota Batu adalah bahwa, sekolah yang tergolong SD favorit dan memiliki kelas paralel masing-masing tiga rombongan belajar pada setiap kelas, dengan jumlah siswa diatas 600 (641 siswa). Sebagai sekolah yang dianggap maju, wajib menyelenggarakan pendidikan untuk ABK dan sekolah telah mulai menerima ABK mulai tahun ajaran 2012-2013. Tahun tersebut tercatat sebanyak 17 siswa ABK ada di kelas 1. Karena guru tidak memiliki kompetensi khusus dalam mengelola pembelajaran untuk ABK, 17 siswa ini disatukan dalam kelas khusus yang diajar secara khusus, dengan bantuan guru khusus juga, hanya pada pelajaran tertentu siswa berkomunikasi dengan teman lain. Model ini jelas tidak sesuai dengan semangat dan paradigma pendidikan inklusi yang mengharuskan siswa ABK belajar bersama anak normal di kelas reguler. Penyelesaian permasalahan ini dicoba melalui *Lesson Study*, karena *Lesson Study* merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran yang dilaksanakan secara kolaboratif dan berkelanjutan oleh

sekelompok guru. Dengan cara pemecahan masalah secara berkelompok, maka guru dapat saling bekerjasama dalam memecahkan masalah pembelajaran yang dihadapi khususnya pembelajaran ABK. **Tujuan** yang di harapkan dari kegiatan *Lesson Study* ini adalah peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru SD Muhammadiyah 4 Batu dalam mengelola pembelajaran untuk ABK, hal ini akan bermanfaat dalam mengimplementasikan permendiknas dan kebijakan dinas pendidikan menyongsong pelaksanaan program “*Education for All*”..

Anak Berkebutuhan Khusus (ABK)

Anak Berkebutuhan Khusus adalah anak-anak yang mengalami perkembangan menyimpang secara signifikan dari kriteria normal. Rentangan anak dengan perkembangan menyimpang ditemukan dalam tiga kategori (*Impairment, Handicapped dan Disability*). Dilihat dari waktu dikenali adanya **ABK temporer** adalah: anak yang mengalami hambatan sementara/ tidak tetap seperti: trauma akibat bencana atau kerusakan, kesulitan konsentrasi karena sering diperlakukan dengan kasar , atau tidak bisa membaca karena kekeliruan guru mengajar, dan **ABK permanen** adalah: anak yang mengalami hambatan tetap seperti akibat dari kecacatan tertentu (anak penyandang cacat) yang dapat dikategorikan anak yang mengalami hambatan penglihatan, hambatan pendengaran ,hambatan kecerdasan, hambatan fisik, emosional, sosial dan atau dikarenakan kecelakaan sejak dan sesudah lahir sehingga mengalami kecacatan.

Klasifikasi ABK

Dilihat dari kelainan perkembangan yang dialami ABK dapat diklasifikasikan menjadi

- 1) Anak dengan gangguan fisik.
Anak dengan gangguan perkembangan fisik bisa dikelompokkan menjadi (1) Anak Tunanetra, (2)Tunarungu, (3) Tuna Daksa. anak tunadaksa bisa berupa kelainan pada sistem serebral dan kelainan pada sistem otot dan rangka, (4) Anak dengan gangguan emosi dan perilaku terbagi atas gangguan emosi dan gangguan sosial.
- 2) Anak gangguan intelektual terbagi atas anak tunagrahita, anak berbakat, anak lamban belajar, dan anak yang mengalami kesulitan belajar khusus.
- 3) Anak Autisme dikelompokkan berdasar klasifikasi berdasarkan interaksi sosial dan klasifikasi berdasarkan saat muncul kelainannya.
- 4) ADHD/GPPH (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder / Gangguan dalam Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas*) terbagi menjadi ADHD/GPPH tipe kombinasi, ADHD/GPPH tipe kurang mampu memperhatikan, dan ADHD/GPPH tipe dominan *hiperaktif-impulsif*.

Pendidikan Inklusi

Program pendidikan inklusi yang digulirkan pemerintah merupakan salah satu peningkatan pelayanan pendidikan yang harus mendapatkan respon positif dari semua pihak. Inovasi dan perubahan seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi membuat lembaga pendidikan merubah paradigma lama menuju paradigma baru. Pendidikan inklusi adalah mengikut sertakan Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) untuk belajar bersama-sama dengan anak normal di kelas dan sekolah reguler. Pendidikan inklusi diharapkan dapat memecahkan salah satu persoalan dalam penanganan pendidikan bagi anak berkelainan.

Falsafah inklusi memandang manusia sebagai makhluk yang sederajat walaupun berbeda-beda. Falsafah inklusi mencoba

menghargai perbedaan-perbedaan setiap individu. Inklusif memandang manusia dengan segala karakteristik uniknya, merangkul perbedaan yang ada dan saling berbagi sesama manusia. Dalam konteks pendidikan inklusif berarti semua anak, siapapun mereka, terlepas dari kemampuan maupun ketidakmampuan mereka, latar belakang sosial-ekonomi, suku, budaya atau bahasa, agama ataupun jender selayaknya menyatu dalam komunitas sekolah yang sama (Shaeffer, 2005).

Implementasi Pendidikan Inklusif

Penempatan ABK di dalam sekolah reguler menuntut adanya beberapa penyesuaian di sekolah sehingga menjadi komunitas yang mendukung pemenuhan kebutuhan khusus ABK yaitu ; (1) Adanya guru yang profesional, ramah dan berwawasan inklusif. Guru diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang ramah dan merespon berbagai situasi kelas serta adanya perbedaan setiap anak. (2) ABK berada dalam kelas reguler sepanjang hari. (3) Kurikulum dan pembelajaran yang fleksibel. Penempatan ABK di dalam sekolah reguler mengharuskan sekolah inklusif perlu menyusun kurikulum yang fleksibel, (4) Lingkungan sekolah yang ramah dan mudah diadaptasi oleh semua anak dan merupakan lingkungan yang dirancang untuk semua anak dan aksesibel memberikan kenyamanan, kemudahan dan menunjang keefektifan aktifitas dan belajar selama di sekolah. (5) Adanya guru pendamping khusus bagi ABK yang bertugas yang dapat memberikan bimbingan dan pelayanan kepada anak kebutuhan khusus yang mengalami kesulitan dalam mengikuti pendidikan di sekolah reguler. (6) Adanya pusat sumber (*Resource Center*) sebagai support system agar proses pendidikan berjalan dengan baik.

Salah satu poin penting adalah adanya pusat sumber. Pusat sumber adalah lembaga yang berperan membantu sekolah-sekolah inklusi yang terdekat.

Implementasi pendidikan inklusi masih banyak dilema antara dan mendukung dan menolak kebijakan ini. Namun kebijakan pendidikan inklusi telah digulirkan dengan pertimbangan bahwa (1) Belum banyak bukti empiris yang mendukung asumsi bahwa layanan pendidikan khusus yang diberikan di luar kelas reguler menunjukkan hasil yang lebih positif bagi anak; (2) Biaya sekolah khusus relatif lebih mahal dari pada sekolah umum; (3) Sekolah khusus menggunakan label berkelainan yang dapat berakibat negatif pada anak; (4) Banyak anak berkelainan tidak mampu memperoleh pendidikan karena tidak tersedia sekolah khusus yang dekat; (5) Anak berkelainan harus dibiasakan tinggal dalam masyarakat bersama masyarakat lainnya.

METODE

Metode pelaksanaan Program *Lesson Study* Berbasis Sekolah ini diawali dengan workshop mengenai pembelajaran ABK di Kelas I SD, dengan materi memahami perkembangan ABK, dan jenis jenis ABK, karakteristik setiap jenis ABK dan faktor penyebabnya, bagaimana mengelola pembelajaran ABK, dilanjutkan dengan pelatihan dan pendampingan secara intensif untuk mengembangkan RPP pada kegiatan pembelajaran yang telah disepakati. Rincian dari metode pelaksanaan Program *Lesson Study* berbasis sekolah adalah sebagai berikut.

- 1) Melakukan *need asesment* untuk melihat kemampuan awal guru dalam melaksanakan pembelajaran untuk ABK, serta untuk menetapkan darimana materi pelatihan akan disusun dan dilakukan

- 2) Melakukan Lokakarya dengan materi utama pengenalan siapa ABK dan bagaimana pembelajaran untuk ABK serta cara menyusun rancangan pembelajaran untuk ABK.
- 3) Pendampingan dalam pelaksanaan *Lesson Study* sebanyak tiga Siklus. Setiap siklus terdiri atas 4 kegiatan yang disingkat PDCA; P (*plan*), D (*do*), C (*check*), dan A (*act*). Tahapan kegiatan dalam *Lesson Study* dijelaskan sebagai berikut.
 - (1) **Perencanaan (*Plan*)** ; Dalam tahap perencanaan, 6 orang guru kelas awal yang tergabung dalam tim *Lesson study* berkolaborasi untuk menyusun PPI dan RPP yang mencerminkan pembelajaran individual untuk ABK, diawali dengan berbagi pengalaman tentang pelaksanaan pembelajaran ABK pada tahun ajaran sebelumnya. Hasil berbagi pengalaman dan permasalahan harus dipertimbangkan dalam penyusunan RPP, sehingga PPI/RPP menjadi sebuah perencanaan yang benar-benar matang, dalam melaksanakan pembelajaran individual untuk ABK.
 - (2) **Pelaksanaan (*Do*)** Pada tahapan yang kedua, terdapat dua kegiatan utama yaitu: (1) pelaksanaan pembelajaran melaksanakan pembelajaran individual untuk ABK, yang dilakukan oleh salah seorang guru yang disepakati untuk mempraktikkan PPI/RPP yang telah disusun bersama, dan (2) kegiatan pengamatan atau observasi yang dilakukan oleh anggota Tim *Lesson Study*.
 - (3) **Refleksi (*Check*)**. Kegiatan refleksi dilakukan dalam bentuk diskusi yang diikuti seluruh peserta

Lesson Study, dipimpin oleh Tim *Lesson Study* dari UMM, kegiatan diawali dengan penyampaian kesan-kesan pengajar yang telah mempraktikkan pembelajaran, dengan menyampaikan komentar atau kesan umum maupun kesan khusus atas proses pembelajaran yang dilakukannya, dilanjutkan dengan tanggapan dan komentar para observer dengan didukung oleh bukti-bukti yang diperoleh dari hasil pengamatan. Proses *Plan* berikutnya akan bergantung dari ketajaman analisis para peserta berdasarkan pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

- (4) **Tindak Lanjut (*Act*)** Dari hasil refleksi dapat diperoleh sejumlah pengetahuan baru atau keputusan-keputusan penting guna perbaikan dan peningkatan proses pembelajaran, baik pada tataran individual, maupun manajerial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Lesson Study (LS) adalah model pembinaan (pelatihan) profesi pendidik melalui pengkajian pembelajaran secara kolaboratif dan berkelanjutan berlandaskan prinsip-prinsip kolegialitas yang saling membantu dan *mutual learning* untuk membangun komunitas belajar. *Lesson Study* di SD Muhammadiyah 4 Batu, diprogram dalam 3 siklus, dengan tiga model pembelajaran ABK, yaitu pembelajaran individual di kelas khusus, pembelajaran ABK di kelas reguler oleh guru kelas dan pembelajaran ABK dikelas reguler dengan bantuan GPK. Setiap siklus tersusun atas kegiatan. *Lesson study* tersusun atas 4 kegiatan yang disingkat PDCA; P (*plan*), D (*do*), C (*check*), dan A (*Act*). Kegiatan ini dilaksanakan bulan Oktober – Desember 2014.

Kegiatan diawali dengan *need assesment* untuk mengetahui kondisi dan tingkat pengetahuan awal guru tentang pembelajaran ABK. Kemudian dilakukan study banding ke SLB Pembina Lawang dan SD Inklusi percontohan untuk memberikan pengalaman bagaimana pembelajaran untuk ABK di Sekolah Luar Biasa dan pembelajaran yang dilaksanakan di Sekolah Inklusi. Secara garis besar langkah-langkah pada *Lesson Study* adalah *Plan, Do, See*. Dalam pembelajaran pada anak berkebutuhan khusus ini dilakukan selama 3 tahap. Beberapa hal yang dilakukan pada 3 tahap *Lesson Study* dipaparkan sebagai berikut.

Siklus I

Pada Siklus I ini pembelajaran ABK dirancang dalam setting kelas khusus, dimana satu siswa ABK akan belajar secara individual dengan satu guru khusus

a. Tahap Perencanaan (*Plan*)

Perencanaan dilaksanakan hari Jum'at 31 Oktober 2014 pukul 09.30 – 11.30 WIB di SD Muhammadiyah 04 Batu yang dihadiri oleh 10 guru kelas inklusi yang tergabung dalam tim *Lesson Study*. Pada perencanaan kali ini Ibu Linda Yani Pusfianingsih, S.Psi, M.Si sebagai guru model menyusun dan menyampaikan Rencana Pembelajaran yang telah dibuat kepada peserta *Lesson Study*. Ada beberapa saran dari peserta dalam pembuatan RPP tersebut. Ada hal yang perlu ditambahkan dan ada beberapa hal yang perlu dihilangkan. Saran dari peserta yaitu alokasi waktu pada RPP dibuat satu kali pembelajaran saja yaitu 2x35 menit dan PPI hanya dibuat untuk pembelajaran individual, ketika siswa sudah masuk kelas reguler cukup menggunakan RPP saja. Materi yang dikembangkan memahami angka 1-10. Dengan indikator menyebutkan angka

1 sampai 10, menyelesaikan soal hitungan 1 sampai 10, menghitung jumlah benda yang dapat mencerminkan rasa ingin tahu dan melatih kemandirian anak dalam mengerjakan tugas secara individu, dan menuliskan angka 1 sampai 10. Guru juga mengembangkan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kemampuan serta karakteristik siswa.

b. Tahap Pelaksanaan (*Do*)

Pelaksanaan (*Do*) tahap I dilaksanakan pada hari sabtu tanggal 1 November 2014 pukul 09.30 – 10.40. Dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas (*do*), pembelajaran dilaksanakan secara Individu dengan siswa yang bernama DSI siswa kelas 1 SD Muhammadiyah 4 Batu. Data siswa yang menjadi subyek pembelajaran individual ini termasuk dalam *grade V* dengan kategori *Defective* (Kemampuan mental dan intelektual di bawah rata-rata berdasarkan hasil tes CPM., ananda DSI. Dari 36 soal yang diberikan, subyek hanya benar 9. Kelebihan yang dimiliki DSI adalah anak yang sangat mudah bersosialisasi dengan teman maupun orang di sekitarnya, meskipun dia memiliki kekurangan dalam pengucapan kalimat, namun dapat bergaul dengan cukup baik dan mampu untuk melakukan aktifitas di luar kelas seperti senam, tapak suci, ataupun olahraga yang lain.

Pembelajaran di mulai dengan memancing siswa untuk menyebutkan alat peraga yang diperlihatkan Guru. Guru menunjukkan kartu angka 1 sampai 10 dan siswa mengeja. Dalam mengeja angka siswa dapat menyebutkan secara runtut. Namun, ketika kartu angka tersebut diacak maka siswa mengalami kebingungan sehingga perlu penanaman *long memory* kepada siswa. Setelah Guru menunjukkan gambar disertai angka siswa dapat berhitung dengan cukup lancar karena dengan menggunakan objek gambar secara kongkret dapat

mempermudah siswa dalam berhitung. Setelah itu Guru memberikan LKS.

Selama mengikuti kegiatan belajar perilaku yang dapat diamati dari subyek adalah sebagai berikut.

- 1) Konsentrasi subyek sering teralih. Hal ini juga disebabkan karena ruang khusus yang ada di sekolah masih bisa dilihat oleh anak-anak di luar ruangan sehingga mengganggu konsentrasi.
- 2) Subyek belum dapat membedakan angka, misalnya penulisan angka 6 seringkali terbalik.
- 3) Subyek belum mengenal warna, beberapa kali dicoba dengan media angka dengan warna yang berbeda-beda, masih belum bisa menjawab warna dengan benar
- 4) Subyek juga mengalami gangguan pada pita suara, sehingga dalam berkomunikasi mengalami kesulitan, misalnya pada saat berkomunikasi pengucapan cenderung tidak jelas kadangkala tidak bermakna. Guru dan dosen pengamat yang berjumlah 8 orang diberikan lembar observasi untuk diisi selama kegiatan pembelajaran. Lembar pengamatan ini untuk digunakan sebagai bahan diskusi pada kegiatan *see*.

c. Tahap Refleksi (*See*)

Secara keseluruhan, pembelajaran yang dilaksanakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sudah dirancang Guru sesuai yang disampaikan pada *plan*. Namun, masih ada beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu

- 1) Siswa belum berkonsentrasi pada saat awal pembelajaran sehingga guru harus berusaha dulu memusatkan perhatian dan mengarahkan ke benda konkret, agar siswa benar-benar siap untuk mengikuti pembelajaran.
- 2) Gangguan yang bersumber dari luar seperti teman yang tiba-tiba datang

menghampiri dan membuat gaduh suasana kelas menyebabkan konsentrasi siswa terpecah, maka sebaiknya siswa berada dalam kelas khusus yang mana 1 kelas diisi 1 siswa. Dengan kelas khusus yang steril guru dapat memberikan terapi konsentrasi dengan cara siswa tahap demi tahap dikenalkan benda sehingga terfokus dan konsentrasinya tidak terpecah.

- 3) Ketika siswa belum memahami konsep yang diajarkan, sebaiknya Guru memberikan jawaban yang betul/ dibetulkan langsung pada saat pembelajaran, karena diperlukan penanaman konsep *long term memory*, atau bisa dilakukan dengan menirukan suara guru / penggunaan media benda yang konkret, yang biasa digunakan setiap hari dengan demikian akan membantu siswa mengingat materi yang diajarkan.
- 4) Hal lain yang juga perlu diperhatikan adalah pengalokasian waktu yang harus disesuaikan dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun agar pembelajar dapat berjalan secara efektif.

Siklus II

Pada Siklus II ini pembelajaran ABK dirancang dalam setting kelas reguler dimana siswa ABK akan belajar bersama dengan siswa lain di kelas, dengan satu guru sebagai pengajar.

a. Tahap Perencanaan (*Plan*)

Pada tahap kedua guru yang berperan sebagai guru model adalah ibu Dian Kurniasih, S.Psi. Kegiatan plan dilakukan di SD Muhammadiyah 4 Batu pada hari Jum'at 7 November 2014 mulai pukul 08.15 – 09.45 WIB. Kegiatan plan yang dihadiri 8 Guru kelas inklusi. Pada perencanaan tahap kedua ini menyusun RPP. Materi yang

disampaikan adalah tema 1 Diriku sub tema 2 tubuhku pada pembelajaran 3 kelas 1. Adapun indikator yang ingin dicapai adalah siswa dapat menyebutkan berapa banyak benda menunjukkan banyak benda sesuai lambang bilangan yang ditentukan (1-5), menuliskan lambang bilangan yang sesuai dengan banyak benda, dapat mengikuti aturan dalam melakukan kegiatan, dapat menirukan membaca teks deskriptif sederhana tentang anggota tubuh, serta dapat membaca teks deskriptif sederhana tentang anggota tubuh. Ada beberapa hal yang harus ditambahkan yaitu

- 1) Penjelasan singkat tentang kasus, Dalam siklus ini ABK yang menjadi subyek amatan adalah anak *slow learner*, yang juga mengalami gangguan pendengaran dan ucapan,
- 2) Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) individual, KKM kelas, dan KKM kasus.
- 3) Guru disarankan untuk menggunakan media pembelajaran kartu bilangan, dan sampung benda-benda konkrit.

b. Tahap Pelaksanaan (Do)

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan hari Sabtu, 8 November 2014 pukul 07.00– 08.10 di SD Muhammadiyah 4 Batu. Ada penggantian Guru model karena untuk membedakan model pembelajaran secara individual ataupun klasikal. Sehingga digantikan oleh Ibu Dian Kurniasih, S.Psi. Subjek dalam pelaksanaan do yang ke II ini adalah Ramzy Izza Fahrezy. Berdasarkan hasil tes CPM, Ananda Ramzy Izza Fahrezy termasuk dalam kategori intelektual dibawah rata-rata (*slow learner*). Latar belakang kelahiran siswa normal. Siswa menderita sakit telinga pada usia 5 tahun sampai sekarang, sehingga untuk lafal pengucapan dan pendengaran kurang jelas. Disekolah siswa termasuk anak yang aktif dan suka mengganggu temannya.

Kemampuan dalam gerak motoric sangat kurang. Dalam hal akademik siswa masih perlu berlatih dalam berhitung dan menyelesaikan soal penjumlahan dan pengurangan.

Akan tetapi siswa juga kesulitan dalam membaca dan menuliskan huruf. Jika didekte perkata siswa selalu menuliskan kata per kata dan selalu ada huruf yang hilang. Misalnya “Makan” siswa hanya menuliskan “makn”, “Kaki” hanya menuliskan “kai”. Pelaksanaan pembelajaran tahap II, kurang dapat berjalan secara optimal karena dalam I kelas tersebut terdapat 6 anak berkebutuhan khusus dari 15 jumlah siswa sehingga anak yang sebenarnya normal jadi terbawa suasana dan sulit dikondisikan untuk tenang dalam pembelajaran. Selain itu, ruang kelas yang tidak memungkinkan untuk dibuat kreasi pembelajaran dan juga kurangnya Guru pendamping khusus. Seharusnya dalam kelas tersebut perlu ditambahkan Guru pendamping khusus karena dalam kelas tersebut terdapat 6 anak yang berkebutuhan khusus.

c. Refleksi (See)

Secara umum pelaksanaan pembelajaran sudah sesuai dengan RPP yang telah disusun sebelumnya namun pembelajarannya kurang optimal. Dalam RPP belum tampak pembelajaran saintifik sesuai dengan karakteristik pembelajaran pada kurikulum 2013. Guru sangat sulit membuat anak berkonsentrasi karena ada 6 ABK di dalam kelas dengan ruangan yang kurang memadai, Beberapa catatan yang ada dalam siklus 2 ini adalah sebagai berikut.

- 1) Materi yang disampaikan walaupun sedikit akan tetapi lebih bermakna bagi siswa karena disesuaikan dengan kemampuan siswa.
- 2) Pembuatan dan penyiapan media dan pemberian motivasi kepada siswa, Guru sudah sangat baik.

- 3) Ketika siswa sudah tidak terfokus dalam pembelajaran sebaiknya Guru harus menarik perhatian siswa misalnya memberikan permainan atau mengajak bernyanyi, dan sebagainya.
- 4) Pengelolaan kelas juga perlu ditingkatkan untuk mengorganisir anak ABK dan non ABK agar pembelajaran dapat berjalan efektif.

Pada waktu refleksi ini diberikan materi tentang bagaimana pembelajaran ABK di kelas reguler dan diputarkan film tentang contoh pembelajaran ABK dengan fasilitas dan ruangan yang ideal.

Siklus III

Pada Siklus III ini Pembelajaran ABK dirancang dalam seting kelas reguler, dimana siswa ABK akan belajar secara individual dengan GPK (guru pendamping khusus).

a. Perencanaan (*Plan*)

Pada tahap III, pembelajaran ABK dilakukan di kelas klasikal dengan Guru pendamping khusus. Tahap ini diawali dengan perencanaan (*plan*) yang dilakukan pada hari Selasa tanggal 25 November 2014 pukul 09.00 WIB – 10.30 WIB di SD Muhammadiyah 4 Kota Batu yang dihadiri oleh 9 Guru kelas inklusi. Guru model adalah Dita Ayu Maulida, dengan Materi yang disajikan adalah tema aku dan sekolahku, subtema kegiatan ekstrakurikuler PB 4. Ada beberapa hal yang harus ditambahkan dalam RPP yaitu; perlu menyampaikan tujuan pembelajaran pada awal pembelajaran, pada saat kegiatan memainkan alat musik sambil bernyanyi sebaiknya pengelolaan siswa dirancang secara berkelompok, serta menambahkan penilaian ketrampilan dan RPP dibuat untuk 1 pembelajaran serta ditambahkan keterangan penanganan untuk siswa ABK serta dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas diperlukan Guru pendamping khusus pada siswa ABK.

b. Tahap Pelaksanaan (*Do*)

Pelaksanaan (*Do*) pembelajaran dilaksanakan pada Rabu 26 November 2014 di SD Muhammadiyah 4 Batu. Ada penggantian Guru model karena oleh Ibu Dita Ayu Maulida. Materi yang disampaikan adalah tema 4 Aku dan Sekolahku sub tema 2 kegiatan ekstrakurikulerku pada pembelajaran 4 kelas 2. Subjek pada pelaksanaan *do* tahap III ini adalah Keizya Adam Albino. Latar belakang kelahiran siswa normal. Siswa menderita sakit ginjal ketika berusia 5 tahun. Di sekolah siswa termasuk anak yang aktif dan suka mengganggu temannya. Kemampuan dalam melakukan gerak motoric cukup baik hanya siswa tidak pernah memperhatikan perintah dari guru. Dalam hal akademik siswa sudah dapat berhitung dan menyelesaikan soal penjumlahan dan pengurangan. Namun siswa kesulitan dalam membaca dan menuliskan huruf.

Pelaksanaan pembelajaran tahap II, kurang dapat berjalan secara optimal karena dalam kelas tersebut siswa sangat sulit untuk berkonsentrasi. Pada awal pembelajaran Guru kurang mempersiapkan pengelolaan kelas dan kurang menguasai materi. Pada saat mengajak siswa untuk bernyanyi guru tidak menghafal syair lagu sehingga mengganggu konsentrasi siswa. Kegiatan inti pembelajaran tidak bisa dilaksanakan sesuai dengan perencanaan dikarenakan masing-masing siswa memiliki perhatian pada masing-masing objek yang disukai.

c. Tahap Refleksi (*See*)

Secara umum pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun sebelumnya namun pembelajarannya kurang optimal. Hampir 50% siswa tidak berkonsentrasi saat pembelajaran di mulai. Guru mengalami

kesulitan dalam pengelolaan kelas karena berbagai tingkah laku siswa di dalam kelas. Guru sebaiknya juga lebih mempersiapkan diri dengan menghafal syair lagu yang akan diajarkan kepada peserta didik. Media pembelajaran juga perlu disiapkan kembali tidak harus alat musik rebana melainkan Guru bisa berinovasi menggunakan benda-benda seperti botol yang diisi dengan kacang hijau ataupun batu kecil.

RPP yang dibuat juga harus disesuaikan dengan kondisi siswa kegiatan pembelajarannya dibuat yang faktual melihat banyaknya siswa ABK yang ada pada kelas tersebut. Untuk mempermudah dalam mengorganisir siswa maka tempat duduk siswa perlu diatur agar siswa yang berada di pojok ruang kelas juga dapat diamati kegiatan pembelajarannya.

Pada saat refleksi ibu Kustiaun sebagai tenaga ahli memberikan contoh permodelan bagaimana pembelajaran yang efektif untuk ABK. Ada tiga hal yang selalu perlu diperhatikan agar ABK belajar dengan lebih maksimal di antaranya sebagai berikut

- 1) Penyesuaian waktu / pemilihan waktu yang tepat kapan ABK mau dan dapat belajar,
- 2) Penyesuaian cara,
- 3) Penyesuaian materi), yang relevan guna pemaksimalan ketercapaian pembelajaran.

Hasil penelitian ini dapat memberikan solusi pada sistem evaluasi penilaian pada sekolah dasar untuk mengetahui kekuatan, kelemahan, peluang, pada pendidikan SD sebagai penyelenggara pendidikan inklusi untuk memaksimalkan proses pembelajaran pendidikan anak autisme.

Program *Lesson Study* yang dilaksanakan di SD Muhammadiyah Batu, didasari pertimbangan sekolah ini adalah sekolah yang berada dibawah persyarikatan Muhammadiyah. Sekolah

telah menjadi sekolah inklusi dan memiliki 30 siswa ABK, dengan klasifikasi seperti yang ada pada lampiran 1. Padahal dalam kenyataan Dinas Pendidikan Kota Batu belum memberi kan GPK yang secara khusus di SD tersebut, sehingga dalam mengelola pembelajaran untuk ABK sekolah dan guru banyak belajar sendiri. Baik melalui belajar mandiri, ikut pelatihan maupun KKG. Untuk itulah diperlukan peningkatan pengetahuan dan keterampilan bagaimana mengelola pembelajaran melalui *Lesson Study*. Hal ini dilakukan berdasar hasil survey awal yang mendapatkan data bahwa dalam berbagai kesempatan pelatihan belum pernah sampai pada praktek pembelajaran secara kolaborasi, sehingga *Lesson Study* akan memberikan pengalaman baru dalam peningkatan pengetahuan dan keterampilan dengan cara melaksanakan pembelajaran secara kolaborasi. Program *Lesson Study* Berbasis Sekolah dilaksanakan dalam 3 siklus yang dimulai pada akhir Oktober 2014 sampai Desember 2014.

Praktek pembelajaran pada Siklus 1 ini pembelajaran ABK dirancang dalam seting kelas khusus, pada siklus ini guru mendapatkan pengalaman dan pemahaman bagaimana satu siswa ABK belajar secara individual dengan satu guru khusus. Dalam pelaksanaannya sudah cukup baik, semangat dan kesungguhan guru model maupun pengamat sangat bagus, permasalahannya adalah ruang khusus yang dimiliki sekolah belum memadai, baik dilihat dari volume dan desain ruangan maupun fasilitas belajarnya.

Pada Siklus II ini tim guru yang terlibat dalam *Lesson Study* mendapatkan pengalaman bagaimana merencanakan dan melaksanakan pembelajaran ABK dalam seting kelas reguler dimana siswa ABK akan belajar bersama dengan siswa lain di

kelas, dengan satu guru sebagai pengajar. Dengan keterbatasan pengetahuan, pemahaman dan keterampilan serta fasilitas, guru model telah merencanakan dan melaksanakan pembelajaran secara maksimal berkolaborasi dengan tim telah menyusun program pembelajaran dan melaksanakannya di kelas. Kendala yang muncul adalah siswa ABK yang menjadi target pembelajaran 1 orang, ternyata di kelas tersebut ada 6 ABK dengan klasifikasi jenis ABK yang berbeda, sehingga sangat sulit untuk menyatukan perhatian siswa pada materi pembelajaran. Ditambah lagi luas ruangan kelas untuk belajar kurang memenuhi standar. Untuk itu pada waktu refleksi ditayangkan film yang menggambarkan bagaimana ruangan, fasilitas dan model pembelajaran yang ideal untuk ABK di kelas reguler.

Pada Siklus III pembelajaran ABK dirancang dalam seting kelas reguler, tetapi siswa ABK akan belajar secara individual dengan GPK (guru pendamping khusus). Pembelajaran pada siklus ini dirancang secara bersama dengan sangat baik, tetapi dalam pelaksanaannya tidak maksimal, siswa ABK yang menjadi target dapat belajar dengan baik karena karena didampingi guru khusus, tetapi guru model sudah memulai pembelajaran sebelum kelas siap dan siswa konsentrasi. Ditambah lagi media yang berupa alat musik jumlahnya terbatas sehingga anak-anak justru berebut alat peraga tersebut. Pada saat refleksi ibu Kustiaun sebagai tenaga ahli memberikan contoh permodelan bagaimana pembelajaran yang efektif untuk ABK.

SIMPULAN

Pelaksanaan *Lesson Study* Berbasis Kelas yang dilaksanakan di SD Muhammadiyah IV Batu telah berjalan sesuai rencana. Guru sebagai pihak yang

paling berperan dalam pembelajaran mendapat pengalaman yang sangat berharga terkait dengan pengembangan pembelajaran ABK ; Siklus I pembelajaran ABK dalam seting kelas khusus , dimana satu siswa ABK akan belajar secara individual dengan satu guru khusus, siklus II pembelajaran ABK dirancang dalam seting kelas reguler dimana siswa ABK akan belajar bersama dengan siswa lain di kelas, dengan satu guru sebagai pengajar, dan siklus III ini Pembelajaran ABK dirancang dalam seting kelas reguler, dimana siswa ABK akan belajar secara individual dengan GPK, sehingga meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran untuk ABK. Dampak terhadap perilaku siswa di kelas adalah lebih bisa menerima keberadaan ABK di kelasnya dan meningkatkan rasa syukur atas karunia sehat yang mereka miliki.

Banyaknya manfaat ini, perlu adanya tindak lanjut yang diimplementasikan pada kelas atas ataupun sekolah lain. Kelanjutan bimbingan dari lembaga Universitas Muhammadiyah sangat diharapkan demi terwujudnya SD Muhammadiyah IV Batu sebagai sekolah inklusi yang mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Mulyono Abdulrahman (2003). *Landasan Pendidikan Inklusif dan Implikasinya dalam Penyelenggaraan LPTK*. Makalah seminar PLB Ditjen Dikti. Yogyakarta, 26 Agustus 2002.
- Sudrajat, A. 2008. *Lesson study* untuk meningkatkan proses dan Hasil Pembelajaran. <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/02/22/lesson-study/>.
- Syamsuri, I. dan Ibrohim. 2008. *Lesson study* (Studi Pembelajaran). Malang: FMIPA Universitas Negeri Malang.

- Undang-Undang Republik Indonesia,
Nomor: 20 Tahun 2003, tentang,
SISDIKNAS
- PERMENDIKNAS nomor 70 tahun 2009
tentang Pendidikan Inklusif
- Smith.J David, 2006, *Inklusi ; Sekolah
Ramah Untuk Semua*, PT. Nuansa
Bandung
- Undang-undang Nomor 20 tahun 2003
tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- UNESCO, 2004, Buku Pendidikan
Inklusif Jilid 1 -6 ; Direktorat
Pembinaan Sekolah Luar Biasa, Dit
Jen Manajemen DIKDASMEN,
Depdiknas, Jakarta
- Vaughn,S., Bos,C.S.& Schumn,
J.S.(2000). *Teaching Exceptional,
Diverse, and at Risk Students in the
General Educational Classroom*.
Boston: Allyn.

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN BERBICARA BAGI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Farida Yufarlina Rosita

IAIN Surakarta

Email: fyrosita@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran berbicara untuk siswa kelas IV SD berupa *software* yang dilengkapi dengan panduan sebagai bahan pendukung dalam mengoperasikan media pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan dengan dua model pengembangan, yaitu model *R2D2* dan model *Dick and Carey* dengan sifat saling melengkapi. Validasi dilakukan oleh tiga ahli dan satu praktisi dalam bidangnya, serta uji coba lapangan kepada siswa untuk mendapatkan produk yang akurat. Poin-poin yang divalidasi adalah isi, penyajian, dan kelayakan bahasa. Nilai terakhir hasil validasi media pembelajaran adalah 87,33%, sedangkan hasil validasi buku panduan adalah 92,5%. Berdasarkan kualifikasi yang telah ditentukan, media pembelajaran ini memenuhi kualifikasi nilai 85-100%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media ini sangat layak digunakan siswa kelas IV SDN 2 Sukosari, Dagangan, Madiun.

Kata kunci: pengembangan, media pembelajaran, berbicara

Abstract

This research was conducted to produce a speaking learning media for fourth grade students in the form of software equipped with the guide as supportive material in operating the media. This research was conducted by using two models: *R2D2* and *Dick and Carey* development models in mutually complementing characteristics. Three points validated in this research are content, performance, and language appropriateness which is conducted by three experts and a practitioner of the field, and proper test to the students to gain the accuracy of the product. The score as the result of media validation is 87,33%, while the guide book validation is 92.5%. Based on the predetermined qualification, this learning media is fulfilling the qualification score of 85-100%. Thus, it can be concluded that this media is appropriate to be used by the fourth grade students of SDN 2 Sukosari, Dagangan, Madiun.

Keywords: development, learning media, speaking

PENDAHULUAN

Berbicara merupakan hal penting karena digunakan sebagai bentuk Komunikasi antarmanusia. Berbicara juga merupakan suatu bentuk yang paling unik karena menyangkut berbagai masalah yang sangat kompleks. Hal ini diperkuat oleh Djiwandono (1996:68) yang menyatakan bahwa berbicara adalah kemampuan yang

aktif produktif karena dalam berbicara dituntut prakarsa nyata dalam menggunakan bahasa untuk mengungkapkan diri secara lisan. Selain itu, berbicara sangat penting dalam kehidupan bermasyarakat untuk menyampaikan suatu maksud, belajar dengan orang lain, berbagi pengalaman, bekerja sama, dan meningkatkan kemampuan intelektual dan kesastraan.

Berbicara bukanlah hal yang sulit jika dilakukan dalam situasi informal, seperti bersenda gurau dan sekedar *ngobrol*. Namun, keterampilan berbicara dalam forum formal akan terasa sangat sulit dan menjadi masalah besar jika dilakukan pada seseorang yang belum terlatih. Orang yang mahir berbicara pun belum tentu bisa menjadi pembicara yang baik di depan publik.

Pembelajaran berbicara diajarkan sejak siswa duduk di bangku sekolah dasar dengan tujuan agar siswa dapat menyampaikan buah pikiran, gagasan dan ide dengan bahasa yang dapat dipahami orang lain dengan tingkat kebahasaan sesuai dengan karakter umur dan kelompok kelas siswa bersangkutan (Rosita, 2011: 3). Lebih lanjut, Gani (1987:310) menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran berbicara adalah untuk menumbuhkan kemampuan siswa untuk berbicara secara lancar dengan menggunakan kalimat dan kosakata yang benar serta tepat sesuai dengan kaidah tata bahasa, tempat, dan situasi. Secara lebih khusus, tujuan pembelajaran berbicara untuk siswa sekolah dasar adalah menumbuhkan penguasaan kemampuan siswa untuk menggunakan struktur serta kosa kata bahasa Indonesia dalam komunikasi yang normal pada suatu pembicaraan di antara penutur-penutur bahasa Indonesia.

Dengan berbicara, segala unek-unek, gagasan, ide, dan pendapat akan tersampaikan. Dengan melatih siswa aktif dalam pembelajaran berbicara, maka akan dihasilkan manusia-manusia unggul dan berhasil di kemudian hari. Akan tetapi, selama ini masih banyak siswa yang belum ikut berperan aktif dalam kegiatan berbicara di kelas, baik untuk mengungkapkan pendapat, bertanya, ataupun menjelaskan kembali pelajaran yang telah diterimanya.

Sebenarnya, kemampuan berbicara siswa sudah cukup baik, namun siswa masih kesulitan dalam mengungkapkan sebuah ide. Hal tersebut karena kurangnya rasa percaya diri dan kurang keberanian dalam berbicara. Siswa lebih sering mengabaikan ketika guru mengajarkan keterampilan berbicara. Hal ini karena siswa menganggap bahwa keterampilan berbicara sangat mudah, sehingga tidak perlu dipelajari dan guru tidak mempunyai materi yang bervariasi dalam mengajarkan keterampilan berbicara.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan multimedia interaktif dalam pembelajaran berbicara untuk siswa SD/MI kelas IV yang dikemas dalam CD (*compact disc*) dalam bentuk *software* yang berisi materi singkat, contoh, latihan, *quiz*, dan tugas-tugas berbicara untuk siswa SD kelas IV. Media pembelajaran ini dikembangkan dari segi isi, penyajian, dan kelayakan bahasa. Dari segi isi, indikator media pembelajaran yang dikembangkan adalah (a) kesesuaian media pembelajaran dengan materi, (b) kemudahan isi media pembelajaran, (c) kesesuaian isi media pembelajaran berbicara dengan KD-KD dalam standar isi, (d) kesesuaian isi media pembelajaran berbicara, (e) keaktualan isi media pembelajaran berbicara dilihat dari kebutuhan siswa, (f) kejelasan petunjuk yang menyertai media, dan (g) kemanfaatan media pembelajaran. Dari segi penyajian, indikator media pembelajaran yang dikembangkan yaitu (a) kevariasian materi, (b) ketersediaan pembangkit motivasi, (c) keruntutan dan konsistensi konsep, (d) keotentikan materi, (e) keaktualan contoh-contoh dalam media, (f) kesesuaian sajian media pembelajaran dengan alur berpikir induktif, serta (g) ketersediaan bahan pendukung. Dari segi bahasa, indikator media pembelajaran yang dikembangkan adalah (a) kesesuaian penggunaan bahasa, (b) bentuk

bahasa, (c) kekomunikatifan bahasa, dan (d) kemudahan penyampaian pesan.

Media pembelajaran ini juga dilengkapi dengan buku panduan untuk guru dalam menerapkan penggunaan media tersebut dalam pembelajaran. Berdasarkan isinya, buku panduan ini disusun dengan kriteria (a) kejelasan petunjuk, (b) penggunaan bahasa dalam buku panduan, (c) kekomunikatifan bahasa, serta (d) tampilan buku panduan.

Multimedia dalam proses belajar mengajar dapat digunakan dalam tiga fungsi. Pertama, multimedia dapat berfungsi sebagai alat bantu instruksional. Kedua, multimedia dapat berfungsi sebagai tutorial interaktif, misalnya dalam simulasi. Ketiga, multimedia dapat berfungsi sebagai sumber petunjuk belajar, misalnya, multimedia digunakan untuk menyimpan serangkaian *slide* mikroskop atau radiograf (Mardika, 2009:6). Tanpa menggunakan media, proses belajar mengajar tidak dapat berkembang dengan baik, terlebih jika ingin menciptakan pola penyajian yang interaktif. Oleh karena itu, media menjadi saran yang tepat untuk digunakan oleh para pendidik.

Pengembangan media pembelajaran berbicara ini memiliki tujuan untuk memperkaya ilmu pengetahuan, menjadi sumbangan untuk pembelajaran berbicara bahasa Indonesia sebagai usaha memperbaiki mutu pendidikan, menambah pengetahuan, wawasan, pengalaman guru dalam memberikan materi kepada siswa, dan dapat digunakan oleh guru sebagai media utama untuk membantu proses belajar mengajar. Selain itu, media pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam belajar berbicara siswa sekolah dasar, serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap apa yang telah ia lihat, dengar, dan dipelajari.

Berbicara merupakan kegiatan berbahasa lisan. Dalam berbicara seseorang menyampaikan informasi melalui suara atau bunyi bahasa (Tarigan, dkk, 1986:86). Selain itu, PGMI (2008) menyatakan bahwa berbicara merupakan ungkapan pikiran dan perasaan pikiran seseorang dalam bentuk bunyi-bunyi bahasa. Dengan berbicara, seseorang dapat menyampaikan gagasan, ide, pemikiran, harapan, dan keinginannya. Dua pendapat tersebut pada dasarnya sama saja, yakni berbicara merupakan keterampilan atau kemampuan untuk menyampaikan pesan berupa pikiran, gagasan dan perasaan melalui bahasa lisan kepada orang lain.

Saksomo (1997:2) menjelaskan bahwa berbicara dipandang sebagai suatu bentuk komunikasi lisan, suatu cabang ilmu tentang bahasa lisan, atau suatu aktivitas kebahasaan dengan menggunakan bahasa lisan. Dalam definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa berbicara merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa, yaitu aspek *lisan produktif* (menghasilkan bahasa secara lisan).

Berbicara adalah salah satu proses mengomunikasikan informasi kepada orang lain. Oleh karena itu, berbicara sangat erat hubungannya dengan kebutuhan sosial. Saksomo (1997:24) menjelaskan bahwa tujuan berbicara adalah untuk merealisasikan diri dalam penyesuaian sosial dan pribadinya.

Keterampilan berbicara pada dasarnya harus dimiliki oleh semua orang yang di dalam kegiatannya membutuhkan komunikasi, baik yang bersifat satu maupun dua arah (timbang balik). Seseorang yang memiliki keterampilan berbicara yang baik akan memiliki kemudahan dalam pergaulan, baik di dalam atau di luar rumah. Dengan keterampilannya, segala pesan yang disampaikan akan mudah dicerna, sehingga komunikasi dapat berjalan lancar dengan siapa saja.

Djiwandono (1996:68) menyatakan bahwa berbicara adalah kemampuan aktif-produktif karena dalam berbicara dituntut prakarsa nyata dalam menggunakan bahasa untuk mengungkapkan diri secara lisan. Keterampilan berbicara pada dasarnya harus dimiliki oleh semua orang yang di dalam kegiatannya membutuhkan komunikasi, baik yang bersifat satu maupun dua arah (timbang balik). Seseorang yang memiliki keterampilan berbicara yang baik akan memiliki kemudahan di dalam pergaulan, baik secara umum atau pribadi, di dalam atau di luar rumah, dan secara formal atau informal. Dengan keterampilannya, segala pesan yang disampaikan akan mudah dicerna, sehingga komunikasi dapat berjalan lancar dengan siapa saja. Karena pentingnya berbicara itulah, keterampilan ini sudah harus diajarkan sejak siswa duduk pada pendidikan formal jenjang sekolah dasar.

Gani (1987:310) menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran berbicara adalah untuk menumbuhkan kemampuan siswa untuk berbicara secara lancar dengan menggunakan kalimat dan kosakata yang benar serta tepat sesuai dengan kaidah tata bahasa, tempat, dan situasi. Secara lebih khusus, tujuan pembelajaran berbicara untuk siswa sekolah dasar adalah menumbuhkan penguasaan kemampuan siswa untuk menggunakan struktur serta kosa kata bahasa Indonesia dalam komunikasi yang normal pada suatu pembicaraan di antara penutur-penutur bahasa Indonesia.

Dalam pembelajaran, perlu adanya perantara (media) agar dapat digunakan untuk membantu pendidik dalam menjelaskan serta menyampaikan materi pelajaran. Asror (2011:10) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu (alat, bahan, atau perangkat) yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan atau informasi sehingga

dapat merangsang pikiran, perhatian, dan minat siswa demi tercapainya tujuan instruksional. Hal tersebut senada dengan pendapat Santyasa (2007:3) bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Dalam penelitian ini, dirancang sebuah media pembelajaran yang diharapkan mampu membantu siswa dalam proses pembelajaran, khususnya dalam keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. Semakin baik media tersebut dirancang serta digunakan, semakin baik pula media tersebut dalam menjalankan fungsinya sebagai penyalur pesan.

Pembelajaran berbicara untuk siswa sekolah dasar merupakan salah satu hal yang penting. Hal ini dilaksanakan sebagai pembentukan pondasi kepada siswa agar semua hal yang muncul ketika berbicara, seperti keberanian, keluwesan, kelancaran mengungkapkan gagasan, dan kepercayaan diri dapat secara otomatis tertanam dalam diri siswa.

Menurut teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Piaget, Sunarto dan Hartono (2002:24) menjelaskan bahwa anak usia kelas IV sekolah dasar berada pada tingkat operasional konkret. Pada tingkat ini, seorang anak mulai berpikir rasional. Hal ini menunjukkan bahwa anak memiliki operasi-operasi logis yang dapat diterapkan pada masalah-masalah konkret. Anak juga sudah dapat menentukan hal-hal yang membuat mereka lebih tertarik kepada beberapa pilihan yang ditawarkan kepada mereka.

Sehubungan dengan hal tersebut, Nurgiyantoro (2005:52) menyatakan bahwa karakteristik anak pada usia 7-11 tahun ada empat. *Pertama*, anak dapat membuat klasifikasi sederhana, meng-

klasifikasikan objek berdasarkan sifat-sifat umum, misalnya klasifikasi warna, dan karakter tertentu. *Kedua*, anak dapat membuat urutan sesuatu secara semestinya, mengurutkan abjad, angka, besar, kecil dan lain-lain. *Ketiga*, anak mulai dapat mengembangkan imajinasinya ke masa lalu dan masa depan. Hal ini karena adanya perkembangan pola pikir yang egosentris yang menjadikannya lebih mudah untuk mengidentifikasi sesuatu dengan sudut pandang yang berbeda. *Keempat*, anak mulai dapat berpikir argumentatif dan memecahkan masalah sederhana. Ada kecenderungan memperoleh ide-ide sebagaimana yang dilakukan oleh orang dewasa, namun belum berpikir tentang sesuatu yang abstrak karena jalan berpikirnya masih terbatas pada situasi yang konkret.

Media pembelajaran yang dikhususkan pada keterampilan berbicara untuk siswa sekolah dasar memiliki karakteristik khusus sesuai dengan karakteristik anak pada usia 7-11 tahun. Karakteristik tersebut diantaranya menggunakan bahasa sederhana, memuat visualisasi yang menarik minat siswa pada usianya, sesuai dengan perkembangan emosi dan intelektual siswa, dirancang dengan warna-warna cerah, dan difokuskan pada keterampilan berbicara secara khusus.

Dasar lain dari pengembangan media pembelajaran berbicara untuk siswa sekolah dasar ini adalah pernyataan yang diungkapkan Sunarto dan Hartono (2002:25) bahwa proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik jika siswa berinteraksi dengan semua alat inderanya. Seorang pendidik berupaya menampilkan semua rangsangan yang dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin banyak indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah berbagai informasi, semakin

besar informasi tersebut dapat dimengerti dan dipertahankan dalam ingatan siswa.

Hal tersebut semakin menguatkan pengembangan media pembelajaran berbicara untuk siswa sekolah dasar ini karena media pembelajaran, khususnya untuk siswa sekolah dasar, akan membuat anak memiliki gambaran yang lebih jelas terhadap materi yang dipelajarinya.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan dua model pengembangan. Model pengembangan tersebut adalah model R2D2 (*Recursive, Reflective Design and Development*) dan model pengembangan Dick and Carey. Dalam penelitian ini, kedua model pengembangan tersebut digabung berdasarkan ciri-ciri dan langkah-langkah yang terdapat pada masing-masing model dengan sifat saling melengkapi.

Prosedur penelitian dan pengembangan dirumuskan dalam beberapa tahapan sesuai dengan model pengembangan R2D2 dan Dick and Carey. Model pengembangan R2D2 memiliki tiga fokus utama, yaitu (a) fokus penetapan (*define focus*), (b) fokus desain dan pengembangan (*design and development focus*), dan (c) fokus diseminasi (*dissemination focus*). Akan tetapi, prosedur yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini hanya sampai pada fokus desain dan pengembangan (*design and development focus*). Selain itu, model pengembangan *Dick and Carey* yang digunakan dalam penelitian ini diadaptasi sesuai kebutuhan pengembangan. Dalam penelitian ini, kegiatan evaluasi formatif dalam model pengembangan *Dick and Carey* disebut sebagai kegiatan validasi produk. Hal ini digunakan untuk mendapatkan hasil pengembangan yang maksimal.

Data penelitian ini ada dua macam, yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa data identifikasi awal, data hasil validasi dan uji lapangan yang berupa data verbal (catatan, saran, komentar, koreksi, masukan, dan usul langsung) terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Data kuantitatif berupa data hasil validasi atau telaah ahli dan uji lapangan yang berupa angka terhadap produk yang dihasilkan. Kedua jenis data tersebut diperoleh dari para ahli, praktisi, dan siswa.

Pengumpulan data kualitatif dilakukan dengan menggunakan beberapa instrumen, yaitu lembar observasi, lembar wawancara, dan lembar angket. Lembar observasi digunakan sejak awal proses pengembangan, yaitu pada fokus penetapan maupun fokus desain dan pengembangan. Lembar wawancara digunakan sebagai panduan dalam rangka mengumpulkan informasi awal, analisis kebutuhan, dan juga digunakan untuk uji coba lapangan, khusus untuk data verbal seperti saran, masukan, dan usul langsung. Lembar angket digunakan untuk menghimpun data dari para ahli, praktisi (guru), maupun siswa pada kegiatan validasi oleh ahli dan praktisi, serta uji lapangan kepada siswa. Lembar angket ini juga digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif.

Teknik analisis data kualitatif dalam penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan secara deskriptif kualitatif dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) mengumpulkan data verbal seperti data identifikasi awal, data analisis kebutuhan siswa, dan data verbal lainnya dari hasil uji validasi oleh ahli dan praktisi dan uji lapangan,
- b) mencatat, menghimpun, dan menyeleksi data-data yang telah dikumpulkan,
- c) melakukan klarifikasi dan analisis data, dan

- d) merumuskan hasil analisis tersebut untuk digunakan dalam merevisi media pembelajaran yang dikembangkan.

Data kuantitatif dianalisis secara statistik deskriptif, yaitu untuk data numerikal yang diperoleh dari validasi oleh ahli dan praktisi, serta uji lapangan oleh siswa. Langkah-langkah analisis tersebut adalah sebagai berikut:

- a) mengumpulkan data numerikal,
- b) mencatat, menghimpun, dan menyeleksi data-data yang telah dikumpulkan,
- c) menganalisis data dengan cara memberikan rata-rata nilai, dan
- d) menyimpulkan hasil analisis data dalam bentuk persentase seperti pada Tabel 3.1.

Data yang sudah dianalisis tersebut dijadikan acuan untuk merevisi media pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 3.1 Kualifikasi Hasil Validasi Dan Uji Coba

Persentase	Keterangan
85—100%	Sangat layak
75—84%	Layak
55—74%	Cukup layak dan revisi
<55%	Tidak layak dan revisi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data ini merupakan data hasil pengembangan yang telah ditelaah oleh para ahli dan praktisi (guru) serta diujicobakan kepada siswa. Data hasil pengembangan meliputi penyajian data, analisis data, dan revisi produk yang berupa angket, saran, masukan, dan atau catatan. Revisi produk digunakan untuk memperbaiki isi media pembelajaran yang kurang sempurna mengacu dari saran ahli/pakar, guru, dan siswa.

Dalam penelitian ini, terdapat tiga poin atau aspek yang dinilai atau divalidasi. Aspek-aspek tersebut adalah isi, penyajian, dan kelayakan bahasa pada media pembelajaran dan buku panduan. Berikut adalah data hasil pengembangan media pembelajaran dari masing-masing segi.

Data Hasil Pengembangan Media Pembelajaran dari Aspek Isi

Isi materi yang dikembangkan mengacu pada standar kompetensi yang sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan disajikan secara bertahap untuk memudahkan siswa belajar secara berkelompok.

Pengembangan isi materi dalam penelitian ini meliputi materi dari kompetensi dasar: (a) mendeskripsikan tempat sesuai dengan denah atau gambar dengan kalimat yang runtut dan (b) menjelaskan petunjuk penggunaan suatu alat dengan bahasa yang baik dan benar.

Analisis data hasil validasi terhadap pakar/ahli dan guru bahasa Indonesia yang diperoleh dari angket mendapatkan penilaian “baik” dan “sangat baik” oleh ahli 1, ahli 2, ahli 3, dan guru. Selain itu, data yang dihimpun dari hasil uji coba terhadap siswa menunjukkan bahwa semua siswa sepakat dengan menjawab “ya” terhadap beberapa aspek, dan terdapat jawaban “tidak” terhadap beberapa aspek yang lain.

Dari keseluruhan data yang diperoleh, dibuktikan bahwa pengembangan media pembelajaran berbicara dari aspek isi masih terdapat kekurangan. Kekurangan tersebut diantaranya belum sempurnanya materi tentang petunjuk berbicara yang baik dan benar. Selain itu, materi belum cukup untuk keterampilan berbicara. Dalam media pembelajaran yang dikembangkan, masih terdapat beberapa materi yang tidak dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Selain itu, materi dalam media belum seluruhnya sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual dan emosional siswa (cara berpikir, pengetahuan, dan ketertarikan siswa).

Data Hasil Pengembangan Media Pembelajaran dari Aspek Penyajian

Tuntutan berbicara untuk siswa didesain bervariasi untuk meningkatkan minat belajar siswa dan membuat siswa tidak bosan. Tuntutan berbicara dalam media pembelajaran ini divariasikan dalam beberapa bentuk latihan berkelompok dan individu. Dalam media pembelajaran disediakan pembangkit motivasi berupa ilustrasi, gambar, foto, video, animasi, dan warna-warna yang sesuai dengan jenjang pendidikan SD/MI kelas IV. Foto, ilustrasi, dan gambar disajikan dalam tiap bagian media pembelajaran agar minat siswa dalam mempelajari media pembelajaran ini meningkat.

Media pembelajaran ini juga dilengkapi dengan bagian pendahuluan yang memuat materi prasyarat untuk memahami keterampilan berbicara yang disajikan dalam media pembelajaran. Begitu juga dengan dilengkapinya konteks-konteks yang dekat dengan siswa, seperti pengenalan alat-alat, nama tempat, dan kegiatan-kegiatan lainnya. Contoh-contoh dalam media pembelajaran ini juga disesuaikan dengan hal-hal yang konkret, nyata, dan aktual. Pola urutan dan komponen sajian kegiatan belajar dalam media pembelajaran ini juga didesain secara konsisten.

Analisis data pengembangan penyajian media pembelajaran menunjukkan bahwa penyajian yang dikembangkan dalam media pembelajaran berbicara ada yang harus direvisi karena ketersediaan pembangkit motivasi khususnya warna-warna dalam media pembelajaran masih ada yang belum relevan dengan teks atau bagian-bagian dalam media pembelajaran.

Data Hasil Pengembangan Media Pembelajaran dari Aspek Kelayakan Bahasa

Bahasa dalam media pembelajaran ini dikembangkan sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual dan emosional siswa SD/MI kelas IV. Selain itu, terdapat pesan-pesan yang disampaikan kepada siswa yang menggunakan bahasa menarik, jelas, dan tidak menimbulkan makna ganda sehingga siswa dapat memahami pesan-pesan tersebut. Pilihan kata yang digunakan dalam media pembelajaran ini disesuaikan dengan kaidah bahasa Indonesia dengan penggunaan ejaan dan tanda baca yang tepat. Kalimat dalam paragraf-paragraf juga disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa sehingga tetap terkesan komunikatif dan tidak bertele-tele agar siswa lebih termotivasi untuk tetap mempelajari media pembelajaran ini.

Dari keseluruhan data yang diperoleh dari kegiatan validasi oleh pakar/ahli dan guru, serta ujicoba kepada siswa, dibuktikan bahwa pengembangan media pembelajaran dari segi kelayakan bahasa terdapat beberapa kekurangan, antara lain (a) terdapat pilihan kata dan kalimat yang tidak sesuai dengan kaidah bahasa, (b) terdapat beberapa bahasa dalam media pembelajaran kurang dapat dipahami oleh siswa, (c) terdapat kata-kata yang sulit dipahami siswa, dan (d) terdapat beberapa paragraf yang terlalu panjang, sehingga kurang mudah dipahami siswa.

Data Hasil Pengembangan Panduan Penggunaan Media Pembelajaran

Kegiatan validasi terhadap buku panduan oleh pakar/ahli materi dan guru bahasa Indonesia dilakukan dengan mengacu pada beberapa indikator, yaitu (a) kejelasan petunjuk; (b) kesesuaian penggunaan bahasa yang meliputi ejaan,

tanda baca, pilihan kata, bentukan kata, struktur kalimat, dan aspek-aspek mekanik lainnya; (c) kekomunikatifan bahasa; dan (d) tampilan buku panduan.

Data kegiatan validasi dan uji coba lapangan, disimpulkan bahwa panduan penggunaan media pembelajaran terdapat beberapa kekurangan, yaitu sampul buku harus menunjukkan isi buku, sehingga gambar yang terdapat dalam sampul harus ada di dalam isi buku. Selain itu, buku panduan sesuai fungsinya sebagai bahan pendukung, tidak diperbolehkan memiliki isi yang lebih lengkap dari bahan utama, termasuk pada sampul belajarnya

Keberadaan media dalam pembelajaran bukanlah suatu hal yang utama. Akan tetapi, media memiliki peran penting dalam keberhasilan pembelajaran. Media pembelajaran dapat berfungsi untuk membangkitkan motivasi belajar dan ketertarikan siswa, mencegah kebosanan siswa dalam proses belajar mengajar, mengefektifkan proses belajar mengajar, dan memperkuat pemahaman siswa (Asnewastri, 2006 :25).

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar (Santyasa, 2007:3). Media pembelajaran adalah segala sesuatu (alat, bahan, atau perangkat) yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan atau informasi sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, dan minat siswa demi tercapainya tujuan instruksional (Asror, 2011:10). Dari beberapa pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran meliputi segala sesuatu yang berfungsi sebagai alat bantu belajar siswa untuk dapat lebih mudah dalam memahami

pelajaran. Hal tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran dengan perantara guru ataupun tidak (dapat dilaksanakan secara mandiri).

Media pembelajaran memiliki jenis yang beragam, mulai yang sederhana, murah sampai dengan yang rumit dan mahal. Media pembelajaran dapat berupa bahan cetak, alat peraga, dan benda-benda yang berada di sekitar siswa. Selain itu media pembelajaran juga terdapat dalam bentuk audio (rekaman, radio, kaset, CD), visual (gambar, foto, maket), audio visual (VCD, film, video), dan multimedia (interaktif, *computer based*, dan internet).

Adapun media pembelajaran yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa multimedia interaktif. Setiyono (2008:13) menjelaskan pengertian multimedia interaktif sebagai media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Interaktif dalam hal ini memiliki pengertian bahwa terjadi komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Komponen komunikasi dalam multimedia interaktif adalah hubungan antara manusia (sebagai *user* atau pengguna produk) dan komputer (*software*, aplikasi, atau produk dalam format *file*). Lebih lanjut Majid (2008:181) memaparkan bahwa media pembelajaran berupa multimedia interaktif telah banyak dimanfaatkan karena di samping menarik juga memudahkan penggunaannya dalam mempelajari suatu bidang tertentu.

Sehubungan dengan hal tersebut, media pembelajaran berbicara untuk siswa sekolah dasar yang dihasilkan dalam penelitian ini dapat digunakan karena di dalamnya dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sebagai komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Selain itu, media pembelajaran ini dirancang menarik untuk membangkitkan motivasi

belajar dan ketertarikan siswa, mencegah kebosanan siswa dalam proses belajar mengajar, dan mengefektifkan proses belajar mengajar.

Dalam pembelajaran, penggunaan media pembelajaran dipilih berdasarkan pertimbangan-pertimbangan tertentu. Menurut Sudjana (1990: 4-5), kriteria yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran, yaitu (1) ketepatan media dengan tujuan pengajaran; (2) dukungan terhadap isi bahan pelajaran; (3) kemudahan memperoleh media; (4) keterampilan guru dalam menggunakannya; (5) ketersediaan waktu untuk menggunakannya; dan (6) sesuai dengan taraf berfikir anak. Secara umum, media yang dihasilkan dalam penelitian ini telah dirancang dengan memperhatikan beberapa pertimbangan tersebut, sehingga media pembelajaran ini layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

Wujud media pembelajaran yang dihasilkan dalam penelitian ini terdiri atas tiga bagian. Bagian tersebut adalah bagian pendahuluan, isi, dan penutup. Bagian pendahuluan memuat materi prasyarat untuk memahami media pembelajaran utama. Bagian isi dimuat dalam menu latihan dan *quiz*. Menu ini menuntut siswa untuk dapat mempraktikkan kegiatan berbicara secara langsung. Bagian penutup berisi tugas performansi siswa dalam mempraktikkan kegiatan berbicara sebagai penilaian individu ketercapaian kompetensi siswa.

Pengembangan Media Pembelajaran dari Aspek Isi

Materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran ini diambil dan diperoleh dari berbagai sumber dan telah disesuaikan dengan jenjang pendidikan siswa. Selain itu, materi yang dikembangkan juga dipilih secara tepat. Pemilihan materi yang tepat dan sesuai diharapkan dapat

memberi kesempatan kepada siswa untuk melakukan eksplorasi pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui berbagai tahapan kegiatan yang memudahkan siswa untuk belajar. Tahapan-tahapan kegiatan dalam media pembelajaran ini meliputi paparan teori dalam menu *materi*, contoh-contoh atau *modeling* dalam menu *latihan*, tugas dalam menu *quiz*, dan performansi dalam menu *tugas*.

Media pembelajaran berbicara ini dirancang untuk mengondisikan siswa agar dapat belajar secara mandiri dan berkelompok, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami dan mempraktikkan materi yang dipelajarinya. Belajar kelompok dalam hal ini adalah belajar dengan orang lain (teman) yang membuat siswa memiliki pandangan lebih luas mengenai suatu hal, sehingga siswa dapat berpikir lebih kritis dalam memahami sebuah materi. Media pembelajaran ini juga menyediakan tempat untuk siswa belajar secara berpasangan pada kegiatan dalam menu *quiz*. Pada tahapan kegiatan ini, siswa melakukan kegiatan berbicara dan *peer assessment*. Kegiatan tersebut memiliki maksud agar siswa dapat bekerja sama dengan orang lain. Selain itu, kegiatan ini digunakan juga untuk menguji kejujuran siswa dalam belajar berbicara dan menilai kegiatan berbicara orang lain.

Siswa pada jenjang sekolah dasar memiliki ketertarikan tinggi pada hal-hal baru, termasuk media pembelajaran berupa media audio visual. Cara berpikir siswa pada jenjang ini juga masih sederhana, cara berpikir induktif yang dimulai dari sesuatu yang khusus menjadi lebih luas, dari yang sederhana ke yang lebih rumit. Hal tersebut sesuai dengan yang diungkapkan oleh Nurgiyantoro (2005:52) bahwa anak pada usia 7-11 tahun memiliki kecenderungan memperoleh ide-ide sebagaimana yang dilakukan oleh orang

dewasa, namun belum berpikir tentang sesuatu yang abstrak karena jalan berpikirnya masih terbatas pada situasi yang konkret.

Pengembangan Media Pembelajaran dari Aspek Penyajian

Media pembelajaran disusun dengan tujuan melibatkan siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran dan membantu siswa dalam mencapai penguasaan kompetensi dasar. Keterampilan berbicara tidak dapat dilatihkan secara maksimal apabila hanya dengan menggunakan materi berbahasa cetak. Oleh karena itu, diperlukan materi pendamping berupa contoh berbahasa lisan langsung dalam bentuk media pembelajaran audio visual seperti ini sebagai sarana untuk mengantarkan siswa kepada pencapaian kompetensi.

Dalam media pembelajaran ini, tuntutan yang diberikan kepada siswa disajikan bervariasi agar siswa dapat melakukan kegiatan yang bermanfaat dan tidak monoton. Oleh sebab itu, media pembelajaran memerlukan bahan-bahan pembangkit motivasi agar tujuan dirancangnya media pembelajaran dapat tercapai. Bahan-bahan pembangkit motivasi yang terdapat dalam media pembelajaran yang dihasilkan ini berupa animasi, gambar-gambar, foto, ilustrasi, dan video yang terdapat pada setiap unit.

Media pembelajaran berbicara ini dirancang dengan sistematika penyajian yang runtut. Selain itu, pola urutan kegiatan pada masing-masing unit disusun secara konsisten. Dalam media ini, paparan teori dijadikan bagian pendahulu sebagai materi prasyarat untuk memahami media pembelajaran utama yang disajikan selanjutnya.

Menurut teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Piaget, Sunarto

dan Hartono (2002:24) menjelaskan bahwa anak usia kelas IV sekolah dasar berada pada tingkat operasional konkret. Pada tingkat ini, seorang anak mulai berpikir rasional. Hal ini menunjukkan bahwa anak memiliki operasi-operasi logis yang dapat diterapkan pada masalah-masalah konkret. Anak usia ini masih memiliki alur berpikir induktif. Alur berpikir induktif memiliki pengertian bahwa pola atau alur berpikir yang digunakan yaitu memahami hal-hal yang bersifat khusus, kemudian disimpulkan kedalam hal-hal yang umum. Selain itu, media pembelajaran dirancang sesuai dengan konteks yang dekat dengan siswa pada setiap bagian untuk memudahkan pemahaman siswa.

Pengembangan Media Pembelajaran dari Aspek Kelayakan Bahasa

Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini terdiri atas kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan intelektual siswa, kesesuaian bahasa dengan tingkat emosional siswa, pesan yang disampaikan kepada siswa, ketepatan penggunaan ejaan dan tanda baca, kesesuaian pilihan kata dengan kaidah bahasa Indonesia yang benar, penyusunan paragraf, kekomunikatifan bahasa, dan grafika yang ditampilkan dalam media pembelajaran.

Seorang anak memiliki beberapa tahap perkembangan aspek kejiwaan. Tahap perkembangan tersebut adalah tahap perkembangan intelektual, perkembangan moral, perkembangan emosional, dan perkembangan bahasa (Nurgiyantoro, 2005:51). Menurut Kurniawan (2009:40), berdasarkan perkembangan intelektual, anak pada rentang usia 7-11 tahun berada pada tahap operasional berpikir konkret. Pada masa usia ini, anak sudah memiliki kemampuan untuk menguasai keterampilan

berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Hal tersebut menunjukkan bahwa anak pada usia ini sudah menguasai bahasa dengan lengkap sesuai dengan kemampuan berpikirnya. Selain itu, sesuai dengan perkembangan bahasanya, anak sudah dapat berbicara lancar. Mereka tidak lagi pada tahap memahami kalimat, tetapi sudah pada tahap memahami makna dari kalimat, bahkan teks secara keseluruhan.

Dalam media pembelajaran ini, bahasa yang digunakan bersifat komunikatif agar membuat siswa dapat mengenal selangkah lebih jauh terhadap media pembelajaran tersebut. Dengan demikian, siswa akan dekat dan menyukai media pembelajaran ini sebagai sarana penguasaan kompetensi pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Zhuldyn (2012) bahwa pembelajaran yang optimal memerlukan bahasa yang komunikatif yang memungkinkan semua pihak yang terlibat dalam interaksi belajar mengajar dapat berperan secara aktif dan produktif.

Pengembangan Panduan Penggunaan Media Pembelajaran

Petunjuk penggunaan yang terdapat dalam buku panduan ini memuat langkah-langkah menggunakan media pembelajaran keterampilan berbicara. Petunjuk penggunaan juga diberikan pada tiap langkah dalam tahapan pembelajaran. Hal tersebut bertujuan agar media pembelajaran dapat digunakan dengan baik sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditentukan.

Sesuai dengan fungsinya sebagai buku panduan, buku ini memuat panduan atau aturan-aturan dalam menjalankan media pembelajaran. Selain itu, buku ini juga memuat rambu-rambu jawaban yang digunakan oleh siswa dalam tahapan kegiatan yang terdapat dalam media. Hal-

hal tersebut menunjukkan bahwa petunjuk dalam buku panduan ini jelas dan dapat dimanfaatkan secara maksimal dalam mengoperasikan media.

Dalam buku panduan ini, penggunaan sarana-sarana tata bahasa digunakan dengan tepat. Selain itu, kosakata, pola tata bahasa, dan struktur kalimat yang digunakan dalam buku panduan ini dipilih secara saksama dan mengacu pada kaidah-kaidah atau aturan-aturan penulisan agar tulisan dapat dipahami dengan mudah oleh pembaca.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, terdapat beberapa kesimpulan. *Pertama*, dengan menggunakan multimedia interaktif ini, pembelajaran di kelas menjadi lebih efektif, bermakna, dan siswa dapat lebih berperan aktif dalam pembelajaran berbicara. *Kedua*, multimedia interaktif seperti ini dapat diaplikasikan ke dalam semua kondisi kelas agar pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan menarik. *Ketiga*, multimedia interaktif ini dapat dimanfaatkan oleh semua guru agar membantu dalam pelaksanaan pembelajaran. *Keempat*, multimedia interaktif dapat dikembangkan lebih lanjut karena metode ini dapat mengaktifkan kelas dan membuat pembelajaran menjadi semakin menarik dan bermakna.

Pengembangan media pembelajaran lebih lanjut juga dapat dilakukan oleh guru melalui forum MGMP. Guru adalah pihak yang memahami betul kebutuhan dalam bidang belajar mengajar. Oleh karena itu, guru dapat mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Asror, M. Bisrul. 2011. *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual pada Pokok Bahasan Laporan Keuangan Perusahaan Jasa di SMA Negeri 3 Blitar*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Fakultas Ekonomi. Universitas Negeri Malang.
- Asnewastri. 2006. Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah. “*Jurnal Ilmu Pendidikan*”. Ditulis dalam <http://isjd.pdi.lipi.go.id/admin/jurnal/Ed3082426.pdf>; diakses 5 Desember 2012.
- Djiwandono, M. Soenardi. 1996. *Tes Bahasa dalam Pengajaran*. Bandung: ITB Bandung.
- Gani, Zainal A. 1987. *Pengajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa.
- Kurniawan, Heru. 2009. *Sastra Anak dalam Kajian Strukturalisme, Sosiologi, Semiotika, Hingga Penulisan Kreatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Majid, Abdul. 2008. *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mardika, I Nyoman. 2009. Pengembangan Multimedia dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris di SD. “*Jurnal Ilmu Pendidikan*”. Ditulis dalam <http://mardikanyom.tripod.com/Multimedia.pdf>; diakses 1 Desember 2012.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2005. *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Rosita, Farida Yufarlina. 2011. *Pengembangan Bahan Ajar Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia untuk Siswa SD/MI Kelas*

- IV Berbasis Cooperative Learning*. Skripsi tidak diterbitkan. Fakultas Sastra. Universitas Negeri Malang.
- Saksomo, Nur. 1997. *Kemampuan Berbicara sebagai Wahana Kominukasi*. Jakarta: Yayasan Obor.
- Santyasa, I Wayan. 2007. *Landasan Konseptual Media Pembelajaran*. Makalah disajikan dalam Workshop Media Pembelajaran bagi Guru-guru SMA Negeri Banjar Angkan, Banjar Angktdan Klungkung, 10 Januari.
- Setiyono. 2008. *Pengembangan Pembelajaran dengan Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran yang Berkualitas*. Karya Tulis Ilmiah tidak diterbitkan. Madiun: SMP Negeri 1 Dagangan.
- Sudjana, Nana & Rivai Ahmad. 1990. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sunarto dan Hartono, Agung. 2002. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- Tarigan, Henry Guntur. 1986. *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Zhuldyn. 2012. "Perkembangan Bahasa Anak SD". Ditulis dalam <http://zhuldyn.wordpress.com/materii-lain/perkembangan-peserta-didik/perkembangan-bahasa-anak-sd/>; diakses 4 Juni 2013.

KEMAMPUAN MENENTUKAN ARAH MATA ANGIN PADA SISWA KELAS I SD MUHAMMADIYAH 4 BATU

Lilis Wahyuningrum

SD Muhammadiyah 4 Batu

Email: liliswahyuningrum@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan penerapan permainan *Treasure Hunt* dalam meningkatkan kemampuan menentukan arah mata angin. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus. Subyek penelitian adalah siswa kelas 1 SD Muhammadiyah 4 Batu. Sumber data primer berasal dari siswa melalui tes unjuk kerja dengan cara menghadap arah mata angin sesuai instruksi. Sedangkan sumber data sekunder adalah data nilai karakter siswa pada saat pembelajaran. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif komparatif, yaitu membandingkan data kuantitatif dari kondisi awal, siklus I dan siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perbaikan pembelajaran di kelas, dengan menggunakan media kompas dan metode bermain *Treasure Hunt* terjadi peningkatan hasil evaluasi belajar baik secara individu maupun klasikal. Hal ini terjadi karena siswa diajak bermain sambil belajar, sehingga mereka mempunyai pengalaman yang menyenangkan dan mengasyikkan meskipun ada tugas yang harus dikerjakan. Jadi kemampuan menentukan arah mata angin pada siswa kelas 1 SD Muhammadiyah 4 Batu dapat ditingkatkan melalui penerapan permainan *Treasure Hunt*. Dan penerapan permainan *Treasure Hunt* dapat meningkatkan kemampuan siswa menentukan arah mata angin sebesar 18,8% yaitu dari siklus 1 65,6% meningkat menjadi 84,4% pada siklus 2.

Kata kunci: Permainan *Treasure Hunt*, Kemampuan Menentukan Arah Mata Angin

Abstract

The research is purposed to describe the implementation of *Treasure Hunt* game in improving the ability to determine the wind direction. The research is using classroom action research design consisted of two cycles. The subject of the research is the first grade students at SD Muhammadiyah 4 Batu. The primary data is collected from the students' work method test by facing the direction as instructed. The secondary data is a score on the students' characters during the learning activities. The data analysis technique used in this research is descriptive comparative analysis by comparing the quantitative data from the pre-treatment state, cycle I, and cycle II. The findings showed that the learning activities in class by using the compass and *Treasure Hunt* game media is showing an improvement to the learning evaluation both in individual and classical. The findings is a result of the approach playing while studying to give the students a fun experience while still concerning on the task. The ability to determine the wind direction to the first grade students of SD Muhammadiyah 4 Batu can be improved through the implementation of *Treasure Hunt* game. The implementation of *Treasure Hunt* game itself can improve the ability of the students in determining the wind direction with the score 18.8% taken from the cycle I 65.6% improved to 84.4% in cycle II.

Key words: *Treasure Hunt* game, Ability to determine the wind direction

PENDAHULUAN

Penanaman konsep IPS di kelas awal sangatlah baik apabila mulai ditanamkan utamanya mulai dari kelas 1. Pemahaman yang baik dapat membuat siswa menyukai pelajaran IPS, khususnya materi arah mata angin. Berdasarkan data hasil evaluasi IPS yang diperoleh pada semester 2 tahun pelajaran 2011-2012 tentang materi arah mata angin, lebih dari 50% siswa kelas 1 kesulitan menentukan arah mata angin. Hasil tes praktek langsung menunjukkan bahwa kemampuan menunjukkan arah mata angin hanya sekitar 15 siswa saja yang mampu, sedangkan yang lainnya masih sangat kebingungan untuk menunjukkannya. Hal ini mungkin disebabkan oleh siswa kelas 1 SD belum bisa berpikir abstrak, masih perlu contoh yang konkrit.

Selama ini, dalam penyampaian materi guru kelas 1 di SDM 4 Batu adalah dengan berpedoman pada arah matahari terbit sebagai arah timur, 3 arah berikutnya mengikuti saja, tetapi kendalanya jika cuaca mendung dan matahari tidak terlihat, maka tidak bisa berpedoman pada arah matahari terbit. Cara kedua dengan berpedoman arah kiblat pada saat sholat, yaitu arah barat. Cara ini juga masih belum bisa membuat siswa lebih paham, terutama jika mereka sudah tidak berada di sekolah atau sedang berada di tempat lain. Hal tersebut tentunya akan sangat berpengaruh pada prestasi belajar dan pemahaman konsep tentang arah mata angin.

Dari hasil pengamatan proses pembelajaran, ditemukan bahwa:

1. Kemampuan siswa dalam memahami konsep arah mata angin masih kurang, mereka belum bisa memahami arah utara yang sebenarnya yang akan dijadikan pedoman untuk mencari 3 arah mata angin berikutnya.
2. Pada penyampaian materi guru belum menggunakan benda kongkrit

(media) yang dapat membantu siswa untuk mempermudah dalam memahami konsep arah mata angin.

Rendahnya pemahaman siswa tentang pemahaman konsep arah mata angin karena tidak disertai dengan media pembelajaran. Hal ini sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa, karena seperti yang dikemukakan oleh Teori Pembelajaran Piaget, pada umumnya anak SD berumur 6/7 – 12 tahun berada pada periode operasi konkret, menurut Piaget (dalam Hudoyo, 1988:45). Periode ini disebut operasi konkret sebab berpikir logiknya didasarkan pada manipulasi fisik obyek-obyek konkret. Anak yang masih berada pada periode ini untuk dapat berpikir abstrak masih membutuhkan bantuan manipulasi obyek-obyek konkret atau pengalaman-pengalaman yang langsung dialaminya.

Materi arah mata angin adalah materi yang abstrak bagi siswa SD kelas 1, karena itu perlu alat bantu yang konkrit. Cara berfikir anak yang masih bersifat konkrit menyebabkan mereka belum mampu menangkap yang abstrak atau melakukan abstraksi dengan sesuatu yang konkrit. Untuk membantu proses belajar arah mata angin yang masih merupakan materi yang abstrak bagi siswa SD kelas 1, diperlukan alat bantu (media) belajar mengajar baik di luar maupun di dalam kelas. Selain media (alat bantu) diperlukan juga metode yang tepat untuk membelajarkannya.

Metode permainan *Treasure Hunt* adalah permainan berburu harta karun yang dapat dimainkan oleh siapa saja secara perorangan atau lebih dari satu orang. Biasanya permainan ini tanpa batasan usia. Permainan ini dapat berupa permainan *indoor* maupun *outdoor*. Untuk *outdoor* bisa dimainkan di kebun, taman, atau

dimana saja yang memungkinkan untuk menyembunyikan harta karun tersebut. Dalam permainan ini, pertama kali yang harus dilakukan adalah mengambil kertas yang bertuliskan petunjuk dimana benda tersebut bisa ditemukan. Kemudian berjalan sesuai dengan arah yang ditentukan dalam kertas tersebut untuk menemukan benda-benda yang tersembunyi. Setelah benda yang dicari ditemukan mereka segera kembali ke tempat semula. Demikian seterusnya berlaku untuk semua kelompok.

Kelebihan dari permainan ini adalah mendidik siswa dalam bekerjasama untuk menemukan benda yang tersembunyi. Selain itu kecermatan dalam memahami kertas sebagai petunjuk, terutama untuk menentukan arah mata angin supaya bisa menemukan benda yang tersembunyi tersebut. Permainan *Treasure Hunt* ini menggunakan kompas sebagai alat bantu untuk menentukan arah mata angin. Dengan menggunakan kompas dalam permainan diharapkan siswa akan lebih mudah untuk memahami arah mata angin walaupun cuaca sedang mendung ataupun mereka sedang tidak berada di sekolah ataupun di tempat ibadah (mushola atau masjid). Dengan permainan *Treasure Hunt* tersebut diharapkan siswa bisa lebih paham untuk menentukan arah mata angin.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu diadakan tentang Penggunaan Permainan *Treasure Hunt* Untuk meningkatkan Kemampuan Menentukan Arah Mata Angin Pada Siswa Kelas 1 SD Muhammadiyah 4 Batu. Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan penerapan permainan *Treasure Hunt* dalam meningkatkan kemampuan menentukan arah mata angin serta untuk mengetahui peningkatan kemampuan menentukan arah mata angin melalui penerapan permainan *Treasure Hunt* pada siswa kelas 1 SD Muhammadiyah 4 Batu.

Menurut Hidayat (1980:5) permainan memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

1. Adanya seperangkat peraturan yang eksplisit yang mesti diindahkan oleh pemain.
2. Adanya tujuan yang harus dicapai pemain atau tugas yang mesti dilaksanakan.

Pengaruh bermain bagi perkembangan anak menurut Afrils (2012) adalah :

1. Bermain aktif penting bagi anak untuk mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuhnya. Bermain juga berfungsi sebagai penyaluran tenaga yang berlebihan yang bila terpendam terus akan membuat anak tegang, gelisah dan mudah tersinggung.
2. Bermain merupakan sarana bagi anak untuk menyalurkan ketegangan yang disebabkan oleh pembatasan lingkungan terhadap perilaku mereka.
3. Kebutuhan dan keinginan yang tidak dapat dipenuhi dengan cara lain seringkali dapat dipenuhi dengan bermain. anak yang tidak mampu mencapai peran pemimpin dalam kehidupan nyata mungkin akan memperoleh pemenuhan keinginan itu dengan menjadi pemimpin tentara mainan.
4. Bermain memberi kesempatan untuk mempelajari berbagai hal melalui buku, televisi, atau menjelajah lingkungan yang tidak diperoleh anak dari belajar di rumah atau sekolah.
5. Dari hubungan dengan anggota kelompok teman sebaya dalam bermain, anak belajar bekerja sama, murah hati, jujur, sportif dan disukai orang.

Permainan *Treasure Hunt* merupakan sekumpulan peraturan yang terdiri dari beberapa kalimat perintah yang mengarahkan siswa untuk menemukan benda yang tersembunyi (<http://www.>

artikata.com/arti-371318-permainan.html). Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan Permainan *Treasure Hunt*. Siswa dibagi menjadi 8 kelompok, masing-masing terdiri dari 4 siswa.

1. Guru memberikan penjelasan tentang aturan permainan.
2. Masing-masing kelompok mengambil kertas yang ada di kotak yang sudah disediakan.
3. Melakukan kegiatan sesuai dengan petunjuk yang ada dalam kertas.
4. Kembali ke tempat semula dengan membawa benda-benda yang sudah diambil.
5. Melaporkan hasil pencarian dan ditulis dalam tabel.

METODE

Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil

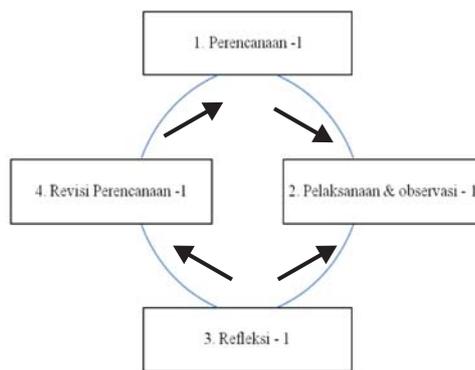
pembelajaran di kelas, atau memecahkan masalah pembelajaran di kelas penelitian yang dilakukan secara bersiklus.

Data yang diperlukan adalah (1) Nilai, yang diperoleh dari tes unjuk kerja. Alat yang digunakan adalah butir soal. (2) Nilai karakter yang diperoleh dari pengamatan. Alat yang digunakan adalah lembar pengamatan karakter.

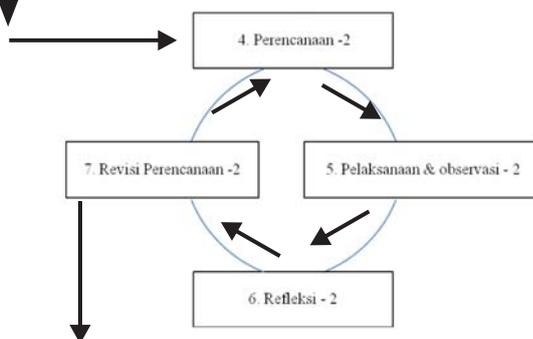
Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif komparatif, yaitu membandingkan data kuantitatif dari kondisi awal, siklus I dan siklus II. Jika siswa memperoleh nilai lebih dari atau sama dengan 75 berdasarkan KKM secara klasikal mencapai 75%, maka pembelajaran dikatakan tuntas dan siklus dapat dihentikan. Namun jika belum tercapai, maka pembelajaran dilanjutkan hingga mencapai 75%. Data ketuntasan belajar siswa secara klasikal (p) dapat dihitung sebagai berikut:

$$p = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Siklus -1 :



Siklus -2 :



Siklus -3 :

Model penelitian tindakan Kemmis dan MC Taggart (dalam Sa'dun Akbar, 2009:28) yang berkelanjutan dari siklus yang satu ke siklus berikutnya. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), *reflection* (refleksi) dan revisi *plan* (perencanaan) yang sudah di revisi. Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan pengamatan dan revisi. Apabila tujuan yang hendak dicapai sudah berhasil pada siklus kedua maka PTK boleh diakhiri.

Siklus spiral dari tiap tahap penelitian tindakan kelas di gambar di atas.

a. Refleksi Awal

Hasil observasi dan studi dokumenter terhadap siswa kelas I pada semester genap tahun ajaran 2011/2012 bahwa siswa yang belum tuntas belajar pada materi arah mata angin lebih dari 50% dari 30 siswa kesulitan menentukan arah mata angin. Hasil tes praktek langsung menunjukkan bahwa siswa belum mampu menunjukkan arah mata angin. Hal ini dikarenakan siswa belum paham benar tentang konsep arah mata angin dan belum bisa berpikir abstrak, masih perlu contoh konkrit.

b. Pelaksanaan PTK

1. Gambaran Umum Pelaksanaan PTK Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK dipilih dalam penelitian ini sebab penulis ingin meningkatkan kualitas hasil belajar dalam memahami materi perubahan kenampakan bumi. PTK ini dirancang dalam 2 siklus. dengan alur pokok: refleksi awal, perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, refleksi akhir, dan perencanaan siklus.
2. Rincian Prosedur Setelah melakukan refleksi tentang pembelajaran yang terjadi sebelumnya, selanjutnya dilakukan perencanaan.

3. Prosedur Penelitian

- a) Perencanaan Tindakan Pada tahap perencanaan, peneliti menentukan dan merencanakan persiapan dalam pembelajaran di kelas agar dapat melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan baik. Menyusun Perangkat Pembelajaran, terdiri dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan mempersiapkan media pembelajaran serta menyusun Instrumen Penelitian, yaitu instrumen tes dan observasi
- b) Pelaksanaan Tindakan Pada tahap ini masing-masing siklus menerapkan tahap-tahap pembelajaran sesuai RPP.
- c) Observasi (pengumpulan data) Pengumpulan data dilaksanakan dengan menggunakan metode tes dan observasi.
- d) Refleksi Pada tahap ini peneliti mengkaji dan mempertimbangkan hasil berupa data-data yang diperoleh berdasarkan hasil lembar pengamatan pembelajaran IPS pada materi arah mata angin dengan menggunakan media benda konkret. Selanjutnya menganalisis lembar tes hasil belajar siswa.

Berdasarkan data hasil lembar pengamatan dan data hasil belajar pada siklus I, maka peneliti dan pengamat melakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II. Hasil refleksi ini digunakan untuk menetapkan langkah-langkah lebih lanjut dalam mencapai tujuan PTK.

Prosedur Penelitian Setiap Siklus

1. Prosedur Penelitian Siklus 1
 - a) Tahap Perencanaan Pada tahap perencanaan, peneliti merencanakan dan mempersiapkan hal-hal yang diperlukan, antara lain menyusun Rencana Pelaksanaan

- Pembelajaran (RPP), memberi tugas siswa untuk membawa benda-benda kesukaan dari rumah, menyediakan kompas, membuat kertas petunjuk untuk permainan, menyusun lembar tes, menyusun lembar observasi.
- b) Tahap Pelaksanaan tindakan
 - 1) Menyanyikan lagu arah mata angin untuk membantu mengingat arah mata angin yang benar.
 - 2) Memberikan penjelasan tentang cara bermain *Treasure Hunt* .
 - 3) Menerapkan permainan *Treasure Hunt* untuk meningkatkan Kemampuan menentukan arah mata angin.
 - 4) Unjuk kerja tentang menghadap keempat arah mata angin sesuai instruksi dari guru.
 - c) Tahap Pengumpulan Data
Pengumpulan data menggunakan metode observasi dan tes hasil belajar. Pada waktu proses belajar mengajar berlangsung, rekan sejawat bertindak sebagai observer yang melakukan observasi dan mencatat kejadian-kejadian selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Pengumpulan data selanjutnya, melihat hasil belajar peserta didik melalui permainan *Treasure Hunt* serta metode tes unjuk kerja secara individu pada saat akhir pembelajaran.
 - d) Tahap Refleksi
Setelah pengumpulan data selesai dilakukan, langkah selanjutnya yaitu menganalisis data yang akhirnya dapat digunakan untuk menarik kesimpulan. Dari hasil kesimpulan tersebut diperoleh data bahwa hasil belajar pembelajaran masih belum mencapai standar yang diinginkan, maka perlu dilakukan tindakan untuk perbaikan yaitu pada siklus II.
2. Prosedur Penelitian Siklus 2
 - a) Tahap Perencanaan, meliputi proses menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyediakan kompas, membuat kertas petunjuk untuk permainan, menyusun lembar tes, menyusun lembar observasi.
 - b) Tahap Pelaksanaan Tindakan
 - 1) Persiapan, meliputi kegiatan memusatkan perhatian siswa, menyampaikan tujuan yang akan dicapai siswa, menyiapkan perlengkapan permainan *Treasure Hunt*.
 - 2) Pelaksanaan, menyanyikan lagu tentang arah mata angin, praktek ulang penggunaan kompas, melakukan permainan *Treasure Hunt* dan unjuk kerja menghadap arah utara, selatan, timur, dan barat sesuai instruksi dari guru.
 - c) Tahap Pengumpulan Data
Pengumpulan data menggunakan metode observasi dan tes hasil belajar. Pada waktu proses belajar mengajar berlangsung, rekan sejawat bertindak sebagai observer yang melakukan observasi dan mencatat kejadian-kejadian selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Pengumpulan data selanjutnya, melihat hasil belajar peserta didik melalui permainan *Treasure Hunt* serta metode tes unjuk kerja secara individu pada saat akhir pembelajaran.
 - d) Tahap Refleksi
Pada tahap ini peneliti menganalisis dan mempertimbangkan hasil data yang diperoleh untuk menarik kesimpulan. Berdasarkan hasil data observasi dan hasil tes belajar, maka dapat diketahui kemampuan siswa dalam menentukan arah mata angin sudah sesuai dengan standar yang diinginkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Materi arah mata angin adalah materi yang abstrak bagi siswa SD kelas 1, karena itu perlu alat bantu yang konkrit. Cara berfikir anak yang masih bersifat konkrit menyebabkan mereka belum mampu menangkap yang abstrak atau melakukan abstraksi dengan sesuatu yang konkrit. Untuk membantu proses belajar arah mata angin yang masih merupakan materi yang abstrak bagi siswa SD kelas 1, diperlukan alat bantu (media) belajar mengajar baik di luar maupun di dalam

kelas. Selain media (alat bantu) diperlukan juga metode yang tepat untuk membelajarkannya.

Untuk memperoleh hasil evaluasi ditentukan bahwa siswa dikatakan tuntas belajar apabila mencapai 75% daya serap individu atau nilai 75. Sedangkan ketuntasan kelas dapat dilihat jika 80% siswa yang telah mencapai daya serap lebih dari atau sama dengan 75. Untuk memperoleh hasil yang lebih baik lagi maka guru kembali melaksanakan perbaikan pembelajaran.

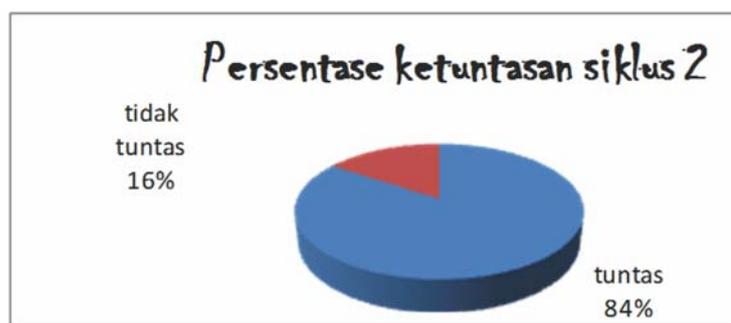
Diagram Pencapaian KKM siklus I



Pada siklus 1 terdapat 11 siswa tidak tuntas dan 21 siswa yang tuntas atau ketuntasan kelasnya 65,6%. Pada permainan kali ini siswa hanya diberi satu kertas berisi petunjuk untuk mencari benda-benda yang ada di arah mata angin. Setelah diberikan perbaikan pembelajaran di kelas, yaitu dengan menggunakan media kompas dan metode bermain *Treasure Hunt* maka ada peningkatan hasil evaluasi belajar baik secara individu maupun klasikal. Hal ini terjadi karena siswa diajak bermain sambil belajar, sehingga mereka mempunyai pengalaman yang menyenangkan dan mengasyikkan meskipun ada tugas yang harus dikerjakan. Untuk memperbaiki tindakan pada siklus 2 nanti, maka pengenalan kompas untuk menunjukkan arah mata angin waktunya ditambah supaya

siswa lebih paham karena mereka harus menerima dua konsep sekaligus, yaitu konsep utara dan selatan berdasarkan kompas dan timur barat berdasarkan tangan kanan dan kiri mereka. Selain itu benda-benda yang disediakan pada tiap arah mata angin kurang banyak, sehingga pada saat ada kelompok yang salah arah dalam mencari benda-benda yang dimaksud menyebabkan kelompok lain yang arahnya benar kehabisan benda tersebut.

Sedangkan pada siklus 2, 5 siswa tidak tuntas dan 27 siswa tuntas atau ketuntasan kelasnya 84,4%. Nilai siswa sudah memenuhi kriteria ketuntasan belajar apabila telah mencapai skor 75% atau 75, dan kelas disebut tuntas apabila di kelas tersebut terdapat 80% siswa yang telah mencapai daya serap lebih dari atau sama



dengan 75. Pada siklus 2 kali ini siswa pada tiap kelompok harus mengambil 2 kertas petunjuk secara bergantian. Pada perjalanan pertama mengambil kertas petunjuk 1, kemudian mengambil kertas petunjuk 2. Karena mereka sudah pernah melakukan kegiatan tersebut pada pertemuan sebelumnya (siklus 1), maka pada siklus 2 ini bagi mereka bukan permainan yang baru lagi. Karena mereka merasa senang melakukan aktivitas ini meskipun tingkat kesulitan ditambah. Hal ini bisa dilihat dari hasil evaluasinya, baik ketuntasan individu maupun klasikal yang meningkat dibandingkan pada siklus 1. Karena pembelajaran pada siklus 2 ini dianggap berhasil, maka pembelajaran pada siklus 2 ini selesai dan tidak perlu diulang di siklus 3.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan *Treasure Hunt* dapat meningkatkan kemampuan menentukan arah mata angin yang terlihat pada peningkatan pencapaian KKM antara siklus I sebesar 65,6% meningkat menjadi 84,4% pada siklus II. Jadi mengalami peningkatan sebesar 18,8%.

SIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian dan analisis data dapat disimpulkan bahwa kemampuan menentukan arah mata angin pada siswa kelas I SD Muhammadiyah 4 Batu dapat ditingkatkan melalui permainan *Treasure Hunt*. Permainan *Treasure Hunt*

dapat meningkatkan kemampuan siswa menentukan arah mata angin sebesar 18,8% (siklus I 65,6% meningkat menjadi 84,4% pada siklus II).

Berdasarkan temuan penelitian yang ada pada siklus I dan siklus II, maka disarankan, bagi guru IPS SD untuk menggunakan metode bermain pada proses belajar mengajar kelas 1 khususnya materi menentukan arah mata angin, dengan tetap menggunakan kompas sebagai media petunjuk arah mata angin. Karena dengan media dan metode bermain menyenangkan dan dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menentukan arah mata angin. Bagi peneliti lanjut disarankan untuk melakukan penelitian dengan metode-metode lain yang sesuai dengan karakteristik SD kelas 1 pada pelajaran IPS untuk meningkatkan kemampuan menentukan arah mata angin.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun, 2009. *Penelitian Tindakan Kelas : filosofi, metodologi & implementasi*. Yogyakarta : Cipta Media Aksara
http://carapedia.com/pengertian_definisi_bermain_info2105.html(diunduh pada 9 April 2013 pukul 19.00)
<http://belajarpsikologi.com/metode-permainan-dalam-pembelajaran/>(diunduh pada 25 Maret 2013 pukul 20.00)
<http://id.wikipedia.org/wiki/Mataangin>(diunduh pada 12 April 2013 pukul 10.00)

<http://lifestyle.kompasiana.com/hobi/2012/09/25/asyiknya-bermain-treasure-hunt-496609.html> (diunduh pada 10 April 2013 pukul 12.00)

<http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2013/01/20/pendekatan-dan-metode-pembelajaran-dalam-kurikulum-2013/> (diunduh pada 20 April 2012, pukul 19.30)

<http://www.artikata.com/arti-371318-permainan.html> (diunduh pada 20 April 2012, pukul 19.30)

Sardiman, A. M. 2004. *Interaksi dan motivasi belajar-mengajar*. Jakarta: Rajawali.

Wiriaatmadja, Rochiati. 2008. *Metode Penelitian Tindakan Kelas Untuk Meningkatkan Kinerja Guru Dan Dosen*. Bandung: Kerjasama aprogram Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Indonesia dengan PT Remaja Rosdakarya

IMPLEMENTASI *LESSON STUDY* UNTUK MENINGKATKAN PELAKSANAAN PENDEKATAN *SCIENTIFIC* GURU IPA SMP MUHAMMADIYAH 6 KABUPATEN MALANG

Lise Chamisijatin, Siti Zaenab, Sukarsono

FKIP Universitas Muhammadiyah Malang

Email: lise_chin@yahoo.co.id

ABSTRAK

Proses pembelajaran pada Kurikulum 2013 untuk semua jenjang dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan ilmiah (*scientific approach*). Pada pembelajaran IPA pendekatan *scientific* dapat diterapkan melalui keterampilan proses sains. Pendekatan *scientific* akan berhasil melalui penerapan keterampilan proses pada pembelajaran IPA yang disajikan dengan strategi dan metode yang tepat. Untuk itu perlu usaha guru dalam penerapannya. Hal ini bisa dilakukan dengan menggunakan kegiatan *Lesson Study*.

Kegiatan ini bertujuan untuk pendampingan pembuatan perencanaan dan pelaksanaan *Lesson Study* dalam mengembangkan pemahaman dan pelaksanaan pendekatan *scientific* guru IPA SMP Muhammadiyah 6 Kabupaten Malang. Setelah kegiatan ini diharapkan guru IPA SMP Muhammadiyah 6 Kabupaten Malang dapat membuat perencanaan dan pelaksanaan *Lesson Study* untuk meningkatkan pemahaman dan pelaksanaan pendekatan *scientific*. Pelaksanaan pengabdian masyarakat ini di SMP Muhammadiyah 6 Kabupaten Malang pada semester Ganjil 2014/2015. Kegiatan Pengabdian ini terdiri dari: (1) Diskusi *Lesson Study*. (2) Pendampingan dalam pembuatan perencanaan *Lesson Study* (3) Pendampingan dalam pelaksanaan *Lesson Study*. (4) Pendampingan dalam refleksi *Lesson Study*. (5) Pendampingan dalam tindak lanjut *Lesson Study*.

Hasil Kegiatan Pengabdian di SMP Muhammadiyah 6 Kabupaten Malang adalah: Guru-guru IPA di SMP Muhammadiyah 6 Kabupaten Malang, yang pada awalnya belum memahami dan belum pernah melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan *Lesson Study*, dengan pendampingan yang intensif akhirnya dapat menerapkan *Lesson Study* sebagai wahana untuk meningkatkan kapasitas penyelenggaraan pembelajaran IPA dengan menggunakan pendekatan *scientific*. Disamping itu, guru-guru IPA SMP Muhammadiyah 6 Kabupaten Malang dapat menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang mencerminkan pendekatan *scientific*, keterampilan untuk menyelenggarakan pembelajaran IPA yang menggunakan pendekatan *scientific*, dan dapat melakukan pengamatan pelaksanaan pembelajaran, serta dapat menemukan permasalahan pelaksanaan *Lesson Study* dan alternatif solusinya. Selain itu, bagi mahasiswa jurusan Pendidikan Biologi yang sedang melaksanakan PPL di SMP Muhammadiyah 6 Malang juga memperoleh pengalaman secara langsung penerapan *Lesson study* dalam pelaksanaan pembelajaran, karena mereka terlibat secara aktif dalam pembelajaran, baik sebagai guru model maupun sebagai observer.

Kata Kunci: *Lesson Study*, Pendekatan *Scientific*

ABSTRACT

The learning process in the curriculum 2013 for every level is implemented by using scientific approach. The scientific approach on the teaching activity of science class can be applied through the science processing skill. Scientific approach will successfully implemented through the application of processing skill on the science class teaching presented with accurate strategy and methods. To reach that point, the teachers' effort is

needed in the implementation of the approach. one of the method is by using the *Lesson Study* activity.

The activity is purposed as assistance on the planning and implementation of *Lesson Study* in developing the understanding and implementation of scientific approach for the science teachers at SMP Muhammadiyah 6 Malang regency. The significance of the research is that the science teachers at SMP Muhammadiyah 6 Malang regency able to design and implement the *Lesson Study* to improve the understanding and implementation of scientific approach. This community service in SMP Muhammadiyah 6 Malang regency in the odd semester 2014/2015 consist of (1) discussion on *Lesson Study*, (2) assistance in the designing of *Lesson Study*, (3) assistance in implementing the *Lesson Study*, (4) assistance in reflecting the *Lesson Study*, and (5) assistance in the follow-up of the *Lesson Study*.

The findings on the community service at SMP Muhammadiyah 6 Malang regency is that the science teachers in SMP Muhammadiyah 6 Malang regency whom at the beginning do not understand and never implement the learning activity by using *Lesson Study* can implement the *Lesson Study* as a media to improve the capacity of science teaching by using the scientific approach through intensive assistance. Along with the first finding, the science teachers at SMP Muhammadiyah 6 Malang regency are able to design the learning implementation planning (RPP) which characterize the scientific approach, the skill to apply the scientific approach in science teaching, able to do the observation on the implementation of the learning activity, and able to find the problems in the implementation of *Lesson Study* and the solution. In parallel with the findings, the students of Biology Department during their field teaching experience (PPL) in SMP Muhammadiyah 6 Malang regency will get the direct experience on the implementation of *Lesson Study* in the learning activity by their active role in the teaching activity, both as a model teacher and the observer.

Key words: Lesson study, scientific approach

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran pada Kurikulum 2013 untuk semua jenjang dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan ilmiah (*scientific approach*) (Permendikbud Tahun 2013 No. 67). Pada pendekatan ini, proses pembelajaran harus menyentuh tiga ranah, yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Hasil akhir yang diharapkan dalam pembelajaran adalah peningkatan dan keseimbangan antara kemampuan untuk menjadi manusia yang baik (*soft skills*) dan manusia yang memiliki kecakapan dan pengetahuan untuk hidup secara layak (*hard skills*) dari peserta didik yang meliputi aspek kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan.

Pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam pembelajaran semua mata pelajaran meliputi menggali informasi melalui pengamatan, bertanya, percobaan,

kemudian mengolah data atau informasi, menyajikan data atau informasi, dilanjutkan dengan menganalisis, menalar, kemudian menyimpulkan, dan mencipta (Permendikbud No. 81 A Lampiran IV). Pada pembelajaran IPA pendekatan *scientific* dapat diterapkan melalui keterampilan proses sains. Keterampilan proses sains merupakan seperangkat keterampilan yang digunakan para ilmuwan dalam melakukan penyelidikan ilmiah (Kemendikbud, 2013).

Pendekatan *scientific* akan berhasil melalui penerapan keterampilan proses pada pembelajaran IPA yang disajikan dengan strategi dan metode yang tepat. Untuk itu perlu usaha guru dalam penerapannya. Hal ini bisa dilakukan dengan menggunakan kegiatan *Lesson study*.

Lesson study dapat mendorong terbentuknya sebuah komunitas belajar (*learning society*) yang secara konsisten

dan sistematis melakukan perbaikan diri baik pada tataran individual maupun manajerial. Pada tataran manajerial, dengan pelibatan langsung kepala sekolah sebagai peserta *Lesson Study*, tentunya para kepala sekolah tersebut akan memperoleh sejumlah masukan yang berharga bagi kepentingan pengembangan manajemen pendidikan di sekolah secara keseluruhan. Di sekolah selama ini kepala sekolah banyak disibukkan dengan hal-hal di luar pendidikan. Jadi dengan keterlibatannya secara langsung dalam *Lesson study*, maka kepala sekolah akan lebih dapat memahami apa yang sesungguhnya dialami oleh guru dan siswanya dalam proses pembelajaran, sehingga diharapkan kepala sekolah dapat semakin lebih fokus lagi untuk mewujudkan dirinya sebagai pemimpin pendidikan di sekolah. Bill Cerbin & Bryan Kopp mengemukakan bahwa *Lesson Study* memiliki 4 tujuan utama, yaitu untuk :

- (1) memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana siswa belajar dan guru mengajar;
- (2) memperoleh hasil-hasil tertentu yang dapat dimanfaatkan oleh para guru lainnya, di luar peserta *Lesson Study*;
- (3) meningkatkan pembelajaran secara sistematis melalui inkuiri kolaboratif.
- (4) membangun sebuah pengetahuan pedagogis, dimana seorang guru dapat menimba pengetahuan dari guru lainnya.

Proses pembelajaran pada Kurikulum 2013 untuk semua jenjang dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan ilmiah (*scientific approach*). Pada pembelajaran IPA pendekatan *scientific* dapat diterapkan melalui keterampilan proses *sains*. Pendekatan *scientific* akan berhasil melalui penerapan keterampilan proses pada pembelajaran IPA yang disajikan dengan strategi dan metode yang tepat. Untuk itu perlu usaha guru dalam penerapannya. Hal ini bisa dilakukan dengan menggunakan kegiatan *Lesson study*.

Mengingat guru-guru IPA SMP Muhammadiyah 6 Kabupaten Malang belum pernah melaksanakan *Lesson Study* maka masih perlu ada pemahaman konsep, pembinaan, dan pendampingan dalam pelaksanaannya. Adapun masalah dalam pengabdian masyarakat ini dapat dirumuskan sebagai berikut: Bagaimanakah perencanaan dan pelaksanaan *Lesson Study* untuk meningkatkan kemampuan guru IPA SMP Muhammadiyah 6 Kabupaten Malang dalam menerapkan pembelajaran menggunakan *pendekatan scientific*?

Adapun rincian permasalahan mitra yang perlu dikembangkan adalah:

- 1) Diskusi tentang pemahaman konsep *Lesson study* dalam pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan *pendekatan scientific*.
- 2) Pendampingan dalam pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang menggunakan *pendekatan scientific* melalui kegiatan *Lesson Study*
- 3) Pendampingan dalam pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan *pendekatan scientific* melalui kegiatan *Lesson Study*
- 4) Pendampingan dalam refleksi *Lesson Study*.
- 5) Pendampingan dalam tindak lanjut *Lesson Study*.

TINJAUAN PUSTAKA

Konsep Umum Lesson Study

Konsep dan praktik *Lesson Study* pertama kali dikembangkan oleh para guru pendidikan dasar di Jepang, yang dalam bahasa Jepangnya disebut dengan istilah *kenkyuu jugyo*. Adalah Makoto Yoshida, orang yang dianggap berjasa besar dalam mengembangkan di Jepang. Keberhasilan Jepang dalam mengembangkan *Lesson Study* tampaknya mulai diikuti pula

oleh beberapa negara lain, termasuk di Amerika Serikat yang secara gigih dikembangkan dan dipopulerkan oleh Catherine Lewis yang telah melakukan penelitian tentang *Lesson Study* di Jepang sejak tahun 1993. Sementara di Indonesia pun saat ini mulai gencar disosialisasikan untuk dijadikan sebagai sebuah model dalam rangka meningkatkan proses pembelajaran siswa, bahkan pada beberapa sekolah sudah mulai dipraktikkan. Meski pada awalnya, *Lesson Study* dikembangkan pada pendidikan dasar, namun saat ini ada kecenderungan untuk diterapkan pula pada pendidikan menengah dan bahkan pendidikan tinggi.

Lesson study bukanlah suatu strategi atau metode dalam pembelajaran, tetapi merupakan salah satu upaya pembinaan untuk meningkatkan proses pembelajaran yang dilakukan oleh sekelompok guru secara *kolaboratif* dan berkesinambungan, dalam merencanakan, melaksanakan, mengobservasi dan melaporkan hasil pembelajaran. *Lesson study* bukan sebuah proyek sesaat, tetapi merupakan kegiatan terus menerus yang tiada henti dan merupakan sebuah upaya untuk mengaplikasikan prinsip-prinsip dalam *Total Quality Management*, yakni memperbaiki proses dan hasil pembelajaran siswa secara terus-menerus, berdasarkan data. *Lesson study* merupakan kegiatan yang dapat mendorong terbentuknya sebuah komunitas belajar (*learning society*) yang secara konsisten dan sistematis melakukan perbaikan diri, baik pada tataran individual maupun manajerial.

Syamsuri, I. dan Ibrohim. 2008 memberikan rumusan tentang *Lesson Study* sebagai salah satu model pembinaan profesi pendidik melalui pengkajian pembelajaran secara kolaboratif dan berkelanjutan berlandaskan pada prinsip-prinsip

kolegalitas dan *mutual learning* untuk membangun komunitas belajar.

Bill Cerbin & Bryan Kopp mengemukakan bahwa *Lesson Study* memiliki 4 tujuan utama, yaitu untuk : (1) memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana siswa belajar dan guru mengajar; (2) memperoleh hasil-hasil tertentu yang dapat dimanfaatkan oleh para guru lainnya, di luar peserta *Lesson Study*; (3) meningkatkan pembelajaran secara sistematis melalui inkuiri kolaboratif. (4) membangun sebuah pengetahuan pedagogis, dimana seorang guru dapat menimba pengetahuan dari guru lainnya.

Catherine Lewis (2004) mengemukakan pula tentang ciri-ciri esensial dari *Lesson Study*, yang diperolehnya berdasarkan hasil observasi terhadap beberapa sekolah di Jepang, yaitu:

1. *Tujuan bersama untuk jangka panjang.* *Lesson study* didahului adanya kesepakatan dari para guru tentang tujuan bersama yang ingin ditingkatkan dalam kurun waktu jangka panjang dengan cakupan tujuan yang lebih luas, misalnya tentang: pengembangan kemampuan akademik siswa, pengembangan kemampuan individual siswa, pemenuhan kebutuhan belajar siswa, pengembangan pembelajaran yang menyenangkan, mengembangkan kerajinan siswa dalam belajar, dan sebagainya.
2. *Materi pelajaran yang penting.* *Lesson study* memfokuskan pada materi atau bahan pelajaran yang dianggap penting dan menjadi titik lemah dalam pembelajaran siswa serta sangat sulit untuk dipelajari siswa.
3. *Studi tentang siswa secara cermat.* Fokus yang paling utama dari *Lesson Study* adalah pengembangan dan pembelajaran yang dilakukan siswa, misalnya, apakah siswa menunjukkan minat dan motivasinya dalam belajar,

bagaimana siswa bekerja dalam kelompok kecil, bagaimana siswa melakukan tugas-tugas yang diberikan guru, serta hal-hal lainnya yang berkaitan dengan aktivitas, partisipasi, serta kondisi dari setiap siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, pusat perhatian tidak lagi hanya tertuju pada bagaimana cara guru dalam mengajar sebagaimana lazimnya dalam sebuah supervisi kelas yang dilaksanakan oleh kepala sekolah atau pengawas sekolah.

4. *Observasi pembelajaran secara langsung*. Observasi langsung boleh dikatakan merupakan jantungnya *Lesson Study*. Untuk menilai kegiatan pengembangan dan pembelajaran yang dilaksanakan siswa tidak cukup dilakukan hanya dengan cara melihat dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (*Lesson Plan*) atau hanya melihat dari tayangan video, namun juga harus mengamati proses pembelajaran secara langsung. Dengan melakukan pengamatan langsung, data yang diperoleh tentang proses pembelajaran akan jauh lebih akurat dan utuh, bahkan sampai hal-hal yang detail sekali pun dapat digali. Penggunaan *videotape* atau rekaman bisa saja digunakan hanya sebatas pelengkap, dan bukan sebagai pengganti.

Lesson study adalah suatu model pembinaan profesi pendidik melalui pengkajian pembelajaran secara kolaboratif dan berkelanjutan berlandaskan prinsip-prinsip kolegalitas dan *mutual learning* untuk membangun *learning community*. Kegiatan *Lesson Study* (studi pembelajaran) pada dasarnya bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Peningkatan kualitas proses pembelajaran ini dapat memberikan dampak yang positif bagi peningkatan kualitas hasil belajar mahasiswa.

Lesson study ini sangat potensial dalam membangun komunitas insan pendidikan secara efektif. *Lesson Study* dapat membangun kolaborasi antara guru dengan guru (baik dalam satu bidang studi maupun lintas bidang studi), antara sekolah dengan sekolah, antara dosen dengan dosen, antara jurusan penghasil guru dengan sekolah/madrasah, dan *stakeholder* lainnya di lapangan.

Apabila kita mencermati definisi *Lesson Study*, maka kita akan menemukan 7 (tujuh) kata kunci, yaitu: pembinaan profesi, pengkajian pembelajaran, kolaboratif, berkelanjutan, kolegalitas, *mutual learning*, dan komunitas belajar. *Lesson Study* bertujuan untuk melakukan pembinaan profesi pendidik secara berkelanjutan agar terjadi peningkatan keprofesionalan pendidik terus menerus. Kalau tidak dilakukan pembinaan terus menerus maka keprofesionalan dapat menurun dengan bertambahnya waktu. Bagaimana membinanya, yaitu melalui pengkajian pembelajaran secara terus menerus dan berkolaborasi. Pengkajian pembelajaran harus dilakukan secara berkala, misalnya seminggu sekali atau dua minggu sekali karena membangun komunitas belajar adalah membangun budaya yang memfasilitasi anggotanya untuk saling belajar, saling koreksi, saling menghargai, saling bantu, saling menahan ego.

Pelaksanaan *Lesson Study*

Kegiatan *Lesson Study* tersusun atas beberapa kegiatan. *Lesson study* tersusun atas 4 kegiatan yang disingkat PDCA; P (*plan*), D (*do*), C (*check*), dan A (*act*). Ada referensi yang menyatakan bahwa kegiatan *Lesson Study* tersusun atas 3 tahapan, yaitu *plan*, *do*, *see*; tahap perencanaan (*plan*), pelaksanaan (*do*), dan refleksi (*see*). Pada hakikatnya kedua model tahapan tersebut sama, yaitu tahap

see (refleksi) sebenarnya merupakan tahap *check* dan *act*. Tahapan kegiatan dalam *Lesson Study* dijelaskan sebagai berikut.

Setiap siklus *Lesson Study* dilaksanakan dalam 3 (tiga) tahap (Gambar 3), yaitu tahap pertama adalah *Plan* (merencanakan), tahap kedua adalah *Do* (melaksanakan), dan tahap ketiga adalah *See* (merefleksi). Tiga tahap tersebut (satu siklus) dilaksanakan secara berkelanjutan. Dengan kata lain *Lesson Study* merupakan suatu cara peningkatan mutu pendidikan yang tak pernah berakhir (*continuous improvement*).

Pendekatan Ilmiah (*Scientific Approach*)

Pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam pembelajaran semua mata pelajaran meliputi menggali informasi melalui pengamatan, bertanya, percobaan, kemudian mengolah data atau informasi, menyajikan data atau informasi, dilanjutkan dengan menganalisis, menalar, kemudian menyimpulkan, dan mencipta (Permendikbud No. 81 A Lampiran IV). Pada pembelajaran IPA pendekatan *scientific* dapat diterapkan melalui keterampilan proses sains. Keterampilan proses sains merupakan seperangkat keterampilan yang digunakan para ilmuwan dalam melakukan penyelidikan ilmiah (Kemendikbud, 2013).

Secara prinsip, kegiatan pembelajaran merupakan proses pendidikan yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi mereka menjadi kemampuan yang semakin lama semakin meningkat dalam sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan dirinya untuk hidup dan untuk bermasyarakat, berbangsa, serta berkontribusi pada kesejahteraan hidup umat manusia. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran diarahkan untuk memberdayakan semua potensi peserta didik

menjadi kompetensi yang diharapkan.

Untuk mencapai kualitas yang telah dirancang dalam dokumen kurikulum, kegiatan pembelajaran perlu menggunakan prinsip yang: (1) berpusat pada peserta didik, (2) mengembangkan kreativitas peserta didik, (3) menciptakan kondisi menyenangkan dan menantang, (4) bermuatan nilai, etika, estetika, logika, dan kinestetika, dan (5) menyediakan pengalaman belajar yang beragam melalui penerapan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, efektif, efisien, dan bermakna.

Di dalam pembelajaran, peserta didik didorong untuk menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan yang sudah ada dalam ingatannya, dan melakukan pengembangan menjadi informasi atau kemampuan yang sesuai dengan lingkungan dan jaman tempat dan waktu ia hidup. Kurikulum 2013 menganut pandangan dasar bahwa pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari guru ke peserta didik. Peserta didik adalah subjek yang memiliki kemampuan untuk secara aktif mencari, mengolah, mengkonstruksi, dan menggunakan pengetahuan. Untuk itu pembelajaran harus berkenaan dengan kesempatan yang diberikan kepada peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuan dalam proses kognitifnya. Agar benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, peserta didik perlu didorong untuk bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, dan berupaya keras mewujudkan ide-idenya.

Guru memberikan kemudahan untuk proses ini, dengan mengembangkan suasana belajar yang memberi kesempatan peserta didik untuk menemukan, menerapkan ide-ide mereka sendiri, menjadi sadar dan secara sadar menggunakan strategi mereka sendiri

untuk belajar. Guru mengembangkan kesempatan belajar kepada peserta didik untuk meniti anak tangga yang membawa peserta didik ke pemahaman yang lebih tinggi, yang semula dilakukan dengan bantuan guru tetapi semakin lama semakin mandiri. Bagi peserta didik, pembelajaran harus bergeser dari “diberi tahu” menjadi “aktif mencari tahu”.

Proses pembelajaran terjadi secara internal pada diri peserta didik. Proses tersebut mungkin saja terjadi akibat dari stimulus luar yang diberikan guru, teman, lingkungan. Proses tersebut mungkin pula terjadi akibat dari stimulus dalam diri peserta didik yang terutama disebabkan oleh rasa ingin tahu. Proses pembelajaran dapat pula terjadi sebagai gabungan dari stimulus luar dan dalam. Dalam proses pembelajaran, guru perlu mengembangkan kedua stimulus pada diri setiap peserta didik.

Di dalam pembelajaran, peserta didik difasilitasi untuk terlibat secara aktif mengembangkan potensi dirinya menjadi kompetensi. Guru menyediakan pengalaman belajar bagi peserta didik untuk melakukan berbagai kegiatan yang memungkinkan mereka mengembangkan potensi yang dimiliki mereka menjadi kompetensi yang ditetapkan dalam dokumen kurikulum atau lebih. Pengalaman belajar tersebut semakin lama semakin meningkat menjadi kebiasaan belajar mandiri dan ajeg sebagai salah satu dasar untuk belajar sepanjang hayat.

Dalam suatu kegiatan belajar dapat terjadi pengembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan dalam kombinasi dan penekanan yang bervariasi. Setiap kegiatan belajar memiliki kombinasi dan penekanan yang berbeda dari kegiatan belajar lain tergantung dari sifat muatan yang dipelajari. Meskipun demikian, pengetahuan selalu

menjadi unsur penggerak untuk pengembangan kemampuan lain.

Kurikulum 2013 mengembangkan dua modus proses pembelajaran yaitu proses pembelajaran langsung dan proses pembelajaran tidak langsung. Proses pembelajaran langsung adalah proses pendidikan di mana peserta didik mengembangkan pengetahuan, kemampuan berpikir dan keterampilan psikomotorik melalui interaksi langsung dengan sumber belajar yang dirancang dalam silabus dan RPP berupa kegiatan-kegiatan pembelajaran. Dalam pembelajaran langsung tersebut peserta didik melakukan kegiatan belajar mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi atau menganalisis, dan mengkomunikasikan apa yang sudah ditemukannya dalam kegiatan analisis. Proses pembelajaran langsung menghasilkan pengetahuan dan keterampilan langsung atau yang disebut dengan *instructional effect*.

Pembelajaran tidak langsung adalah proses pendidikan yang terjadi selama proses pembelajaran langsung tetapi tidak dirancang dalam kegiatan khusus. Pembelajaran tidak langsung berkenaan dengan pengembangan nilai dan sikap. Berbeda dengan pengetahuan tentang nilai dan sikap yang dilakukan dalam proses pembelajaran langsung oleh mata pelajaran tertentu, pengembangan sikap sebagai proses pengembangan moral dan perilaku dilakukan oleh seluruh mata pelajaran dan dalam setiap kegiatan yang terjadi di kelas, sekolah, dan masyarakat. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran Kurikulum 2013, semua kegiatan yang terjadi selama belajar di sekolah dan di luar dalam kegiatan kokurikuler dan ekstrakurikuler terjadi proses pembelajaran untuk mengembangkan moral dan perilaku yang terkait dengan sikap.

Proses pembelajaran menggunakan pendekatan *scientific* terdiri atas lima pengalaman belajar pokok yaitu: (1) mengamati; (2) menanya; (3) mengumpulkan informasi; (4) mengasosiasi; dan (5) Mengkomunikasikan.

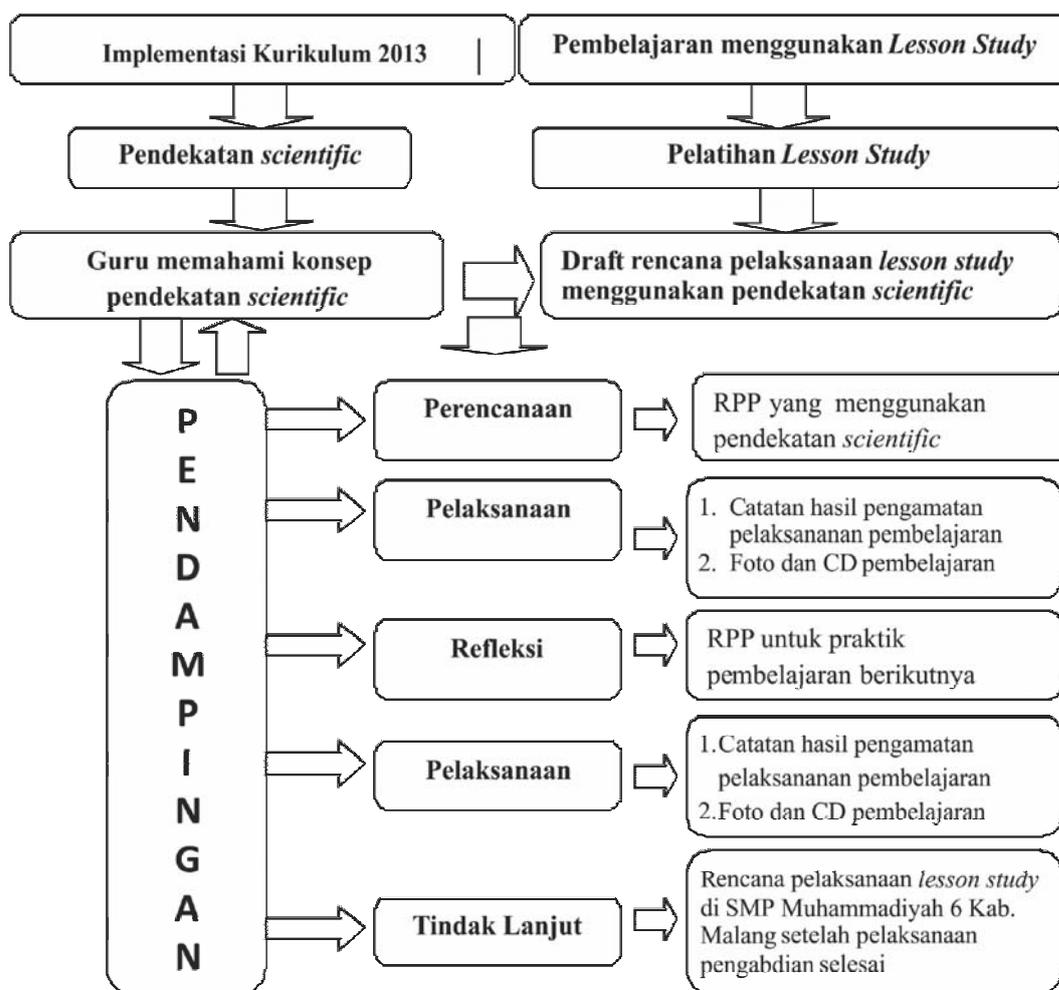
METODE

Kerangka Pemecahan Masalah

Untuk mengatasi permasalahan yang dijumpai di sekolah mitra, maka ditawarkan pendampingan. Solusi yang ditawarkan dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat ini berkaitan dengan permasalahan mitra di atas

adalah: (1) Diskusi tentang pemahaman konsep *Lesson Study* dalam pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan pendekatan *scientific*. (2).Pendampingan dalam pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang menggunakan pendekatan *scientific* melalui kegiatan *Lesson Study*, (3) Pendampingan dalam pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan pendekatan *scientific* melalui kegiatan *Lesson Study* (4) Pendampingan dalam refleksi *Lesson Study* dan (5) pendampingan dalam tindak lanjut *Lesson Study*.

Kerangka pemecahan masalah:



Realisasi Pemecahan Masalah

Tempat dan Waktu Pelaksanaan pengabdian masyarakat ini di SMP

Muhammadiyah 6 Kabupaten Malang. Sasaran Kegiatan pengabdian ini adalah kelompok guru SMP Muhammadiyah 6

Kabupaten Malang yang terdiri dari 3 orang guru yaitu: Dra.Nurhayati, Drs Khoirul Iskak Harahap dan Handri Arik Wijaya, S.Pd.

Pelaksanaan Kegiatan: Diskusi Lesson Study

Outcome: kesadaran, kemampuan, keterampilan untuk menerapkan *Lesson Study* sebagai wahana untuk meningkatkan kapasitas penyelenggaraan pembelajaran IPA dengan menggunakan pendekatan *scientific*.

1. Pendampingan dalam pembuatan perencanaan *Lesson Study*
Outcome: kesadaran, kemampuan, dan keterampilan untuk menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang mencerminkan *pendekatan scientific*.
2. Pendampingan dalam pelaksanaan *Lesson Study*
Outcome: kesadaran, kemampuan, dan keterampilan untuk menyelenggarakan pembelajaran IPA yang menggunakan *pendekatan scientific* dan melakukan pengamatan pelaksanaan pembelajaran.

3. Pendampingan dalam refleksi *Lesson Study*

Outcome: kesadaran, kemampuan, dan keterampilan untuk mengolah data hasil pengamatan, menemukan solusi perbaikan, dan menyusun rencana baru.

4. Pendampingan dalam tindak lanjut *Lesson Study*

Outcome: kesadaran, kemampuan, dan keterampilan untuk menindaklanjuti hasil pelaksanaan *Lesson Study*

Target luaran, kegiatan ini bertujuan untuk pendampingan pembuatan perencanaan dan pelaksanaan *Lesson Study* untuk mengembangkan pemahaman dan pelaksanaan pendekatan *scientific* guru IPA SMP Muhammadiyah 6 Kabupaten Malang.

Setelah kegiatan ini selesai, diharapkan guru IPA SMP Muhammadiyah 6 Kabupaten Malang dapat membuat perencanaan dan pelaksanaan *Lesson Study* untuk meningkatkan pemahaman dan pelaksanaan pendekatan *scientific*.

Adapun target luaran masing-masing kegiatan dapat dilihat pada kompetensi dasar dan indikator ketercapaian berikut ini.

Tabel 3.1 Target kegiatan pengabdian masyarakat

No	Kegiatan	Kompetensi Dasar	Output	Indikator Ketercapaian
1.	Diskusi pemahaman lesson study	Menguasai konsep <i>lesson study</i> sebagai wahana untuk meningkatkan kapasitas penyelenggaraan pendekatan <i>scientific</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Pertanyaan dan komentar tentang konsep <i>lesson study</i> • Keuntungan penggunaan <i>lesson study</i> • Prosedur pelaksanaan <i>lesson study</i> • Daftar permasalahan pembelajaran IPA SMP yang dapat diatasi dengan <i>lesson study</i> • Daftar permasalahan pelaksanaan <i>lesson study</i> dan alternatif solusinya • Draf rencana pelaksanaan <i>lesson study</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjelaskan <i>lesson study</i> sebagai wahana untuk meningkatkan kapasitas penyelenggaraan pendekatan <i>scientific</i> ▪ Mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang dihadapi dalam pendekatan <i>scientific</i> yang perlu diatasi dengan <i>lesson study</i> ▪ Mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang dihadapi dalam pelaksanaan <i>lesson study</i> dan menemukan alternatif solusinya ▪ Menyusun instrumen pelaksanaan kegiatan <i>lesson study</i>

No	Kegiatan	Kompetensi Dasar	Output	Indikator Ketercapaian
2.	Pendampingan perencanaan lesson study	Menguasai penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran yang mencerminkan <i>pendekatan scientific</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mencerminkan <i>pendekatan scientific</i> • Instrumen penilaian RPP • Foto-foto dan video kegiatan perencanaan • Instrumen penilaian pelaksanaan pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengembangkan Indikator ketercapaian pembelajaran yang mencerminkan hirarki dalam taksonomi Bloom • Menyusun rancangan multimetode yang mencerminkan <i>pendekatan scientific</i> • Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran lengkap yang mencerminkan <i>pendekatan scientific</i> ▪ Menyusun instrumen penilaian pelaksanaan pembelajaran yang mencerminkan <i>pendekatan scientific</i>
3.	Pendampingan pelaksanaan lesson study	Menerapkan <i>pendekatan scientific</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Instrumen penilaian pelaksanaan pembelajaran yang telah diisi • Catatan hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran • Foto-foto dan video pelaksanaan pembelajaran • Komentar siswa 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mempraktikkan pembelajaran <i>pendekatan scientific</i> berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran ▪ Melakukan pengamatan pelaksanaan pembelajaran <i>pendekatan scientific</i> ▪ temuan pengamatan pelaksanaan pembelajaran <i>pendekatan scientific</i> untuk ditindaklanjuti
4.	Pendampingan refleksi lesson study	Menguasai pengembangan penyelenggaraan pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Daftar temuan hasil pengamatan • Daftar keunggulan dan kekurangan praktik pembelajaran • Alternatif solusi untuk menguatkan keunggulan dan memperbaiki kekurangan • RPP untuk praktik pembelajaran berikutnya • Foto-foto dan video kegiatan refleksi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memilah hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran ke dalam kategori kelebihan dan kekurangan ▪ Menemukan alternatif solusi untuk menguatkan kelebihan dan mengatasi kekurangan pelaksanaan pembelajaran ▪ Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran berdasarkan alternatif solusi yang ditemukan ▪ Menyusun instrumen penilaian pelaksanaan pembelajaran yang lebih baik dan yang mencerminkan <i>pendekatan scientific</i> berdasarkan alternatif solusi yang ditemukan

No	Kegiatan	Kompetensi Dasar	Output	Indikator Ketercapaian
5.	Pendampingan pelaksanaan pembelajaran	Menerapkan <i>pendekatan scientific</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Instrumen penilaian pelaksanaan pembelajaran yang telah diisi • Catatan hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran • CD (foto dan video) pelaksanaan pembelajaran • Komentar siswa 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mempraktikkan pembelajaran <i>pendekatan scientific</i> berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran ▪ Melakukan pengamatan pelaksanaan pembelajaran <i>pendekatan scientific</i> ▪ Menuliskan temuan-temuan pengamatan pelaksanaan pembelajaran <i>pendekatan scientific</i> untuk ditindaklanjuti
6.	Pendampingan tindak lanjut lesson study	Menindaklanjuti pelaksanaan <i>lesson study</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Daftar permasalahan pelaksanaan <i>lesson study</i> dan alternatif solusinya • Rencana pelaksanaan <i>lesson study</i> di SMP Muhammadiyah 6 Kabupaten Malang setelah pelaksanaan pengabdian masyarakat 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menuliskan temuan-temuan pelaksanaan <i>lesson study</i> ▪ Menemukan alternatif solusi untuk memperkuat kelebihan dan mengatasi kekurangan pelaksanaan <i>lesson study</i> ▪ Menyusun rencana kegiatan <i>lesson study</i> untuk meningkatkan kapasitas penyelenggaraan pembelajaran

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

Peserta dan Pelaksana Kegiatan *Lesson Study* di sekolah Mitra

No	Nama	Keterangan
1.	Dra. Nurhayati	Guru IPA SMP Muhammadiyah 6 Kab Malang
2.	Drs. Khoirul Iskak Harahap	Guru IPA SMP Muhammadiyah 6 Kab Malang
3.	Handri Arik Wijaya, S.Pd.	Guru IPA SMP Muhammadiyah 6 Kab Malang
4.	Rifky Yasirul Haqqi	Mhsw PPL Universitas Muhammadiyah Malang
5.	M. Imam Salim	Mhsw PPL Universitas Muhammadiyah Malang
6.	Siti Imroatus Sholihah	Mhsw PPL Universitas Muhammadiyah Malang
7.	Ikliyah	Mhsw PPL Universitas Muhammadiyah Malang

Hasil Kegiatan

- Rapat koordinasi tim, dilaksanakan pada tanggal 12 Juli 2014: dihasilkan kesepakatan rencana kunjung lapang
- Kunjungan Lapang I, dilaksanakan pada tanggal 16 Juli 2014. Guru belum paham tentang *Lesson Study*, walau ada 1 guru yang pernah

ikut pelatihan *Lesson Study*, tetapi belum pernah melaksanakannya. Pemahaman tentang pendekatan *scientific* masih sepotong-potong, walau sudah mengikuti pelatihan kurikulum 2013, tetapi pelatihannya dari tingkat MGMP. Dilihat dari RPP yang dibuat guru,

terlihat masih banyak kesalahan. Diambil kesimpulan akan diadakan diskusi dan penambahan informasi tentang *Lesson Study* dan Pendekatan *Scientific* IPA SMP menurut kurikulum 2013.

- c. Kunjungan Lapang II, dilaksanakan pada tanggal 21 Juli 2014.

Kegiatan dimulai dengan penjelasan dan diskusi tentang LS, setelah guru-guru paham, diskusi dilanjutkan dengan pendekatan *scientific*.

Kegiatan diskusi *scientific* dimulai dengan menayangkan RPP yang sudah dibuat guru, kemudian dicermati bersama untuk dilihat tingkat kebenaran RPP tersebut sekaligus bagaimana cara membenahinya. Fokus diskusi ini adalah bagaimana *scientific* IPA terpadu di SMP menurut kurikulum 2013.

Kegiatan ini menghasilkan prota dan promes, dan disepakati pemilihan topik yang akan di'LS'kan, yaitu: topik Sistem Organisasi Kehidupan dan Perubahan-perubahan Benda di Sekitar Kita.

Guru menyiapkan RPP untuk topik 1 dan akan diadakan diskusi perencanaan pada tanggal 6 September 2014

- d. Kunjungan Lapang III, dilaksanakan pada tanggal 6 September 2014

Diskusi perencanaan, dihadiri oleh 3 orang guru IPA dan 4 orang mahasiswa Biologi UMM yang sedang PPL di SMP Muhammadiyah 6 Kabupaten Malang. saling memberi masukan terhadap RPP yang sudah dibuat guru. Disepakati akan diadakan pelaksanaan pembelajaran siklus 1 hari Kamis tgl 11 September 2014, sebagai guru modelnya adalah Rifky Yassirul Haqqi (mahasiswa PPL).

- e. Kunjungan Lapang IV:

Pelaksanaan pembelajaran siklus I, dilaksanakan oleh mahasiswa PPL :

Pelaksanaan pembelajaran siklus I dilaksanakan pada hari Kamis, 11 September 2014 jam 1-2 (07.00-08.20), dihadiri oleh semua guru IPA dan 4 mahasiswa PPL (1 mahasiswa sebagai guru model yaitu Rifky Yassirul Haqqi) serta 2 orang tim pengabdian Universitas Muhammadiyah Malang.

Pada pelaksanaan siklus I ini materi yang disampaikan adalah tema: Sistem Organisasi Kehidupan, sub tema: Sel sebagai Unit Struktural Terkecil (2 JP). Pada siklus I ini sudah berjalan dengan lancar. Pendekatan *scientific* sudah kelihatan, misalnya siswa dibentuk kelompok-kelompok dan diberi gambar sel hewan dan tumbuhan untuk diamati dan didiskusikan (*mengamati* dan *mengumpulkan informasi*). Hasil diskusi kemudian ditulis pada LKS dalam rubrik/tabel yang telah disiapkan oleh guru model (*mengolah informasi/mengasosiasi*). Kemudian perwakilan dari masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusinya dan menuliskannya di papan tulis (*mengkomunikasikan*). Pada saat pelaksanaan diskusi terjadi proses tanya jawab antara guru dengan siswa dan sebaliknya (*menanya*).

Pada saat pembelajaran sudah mulai terlihat interaksi siswa dengan siswa, interaksi siswa dengan guru, dan interaksi siswa dengan sumber belajar dan media pembelajaran, namun masih belum maksimal.

Pada saat pelaksanaan diskusi, guru model belum bisa mengamati/memperhatikan aktivitas siswa pada semua kelompok, tetapi hanya di 1 atau 2 kelompok saja. Beberapa observer masih ikut campur (intervensi) dalam kegiatan pembelajaran, yaitu membantu kelompok masing-masing untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada di LKS. Guru model terfokus pada materi yang disampaikan, pendidikan karakter masih kurang, dan

membiarkan siswa yang mempunyai perilaku yang kurang baik. Waktu pembelajaran banyak dihabiskan untuk kegiatan diskusi, sehingga beberapa materi belum tersampaikan.

Pelaksanaan pembelajaran siklus II dilaksanakan tanggal hari Senin, 15 September 2014 jam 9.50-11.10. Kegiatan ini dihadiri oleh 4 mahasiswa PPL (1 sebagai guru model dan 3 sebagai observer), 2 guru IPA dan 1 tim pengabdian dari UMM.

Pada pelaksanaan siklus II ini materi yang disampaikan adalah tema: Sistem Organisasi Kehidupan, sub tema: Jaringan dan Organ (2 JP). Pelaksanaan pembelajaran, dilaksanakan oleh mahasiswa PPL yaitu Rifky Yassirul Haqqi. Pada siklus II ini sudah berjalan lebih baik dibanding siklus I. Pendekatan *scientific* sudah dilaksanakan dengan lebih baik dibanding siklus I. Pada saat pembelajaran sudah terlihat interaksi siswa dengan siswa, interaksi siswa dengan guru, dan interaksi siswa dengan sumber belajar dan media pembelajaran. Observer sudah lebih memahami perannya, sehingga tidak lagi terjadi intervensi dalam proses pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran siklus III dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 29 September 2014 jam 9.50-11.10. Kegiatan ini dihadiri oleh 2 guru IPA dan 4 mahasiswa PPL (1 mahasiswa sebagai guru model 3 sebagai observer).

Pada pelaksanaan siklus III ini pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan oleh mahasiswa PPL yaitu Siti Imroatus Sholihah, dengan Tema tema: Sistem Organisasi Kehidupan, sub tema: Organ, Sistem Organ dan Organisme. Pada pelaksanaan siklus 3 ini berjalan dengan baik dan lancar. Pendekatan *scientific* juga

sudah dilaksanakan dengan baik. Siswa dibentuk kelompok-kelompok diberi LKS tentang Sistem Pencernaan Makanan. Pada saat pembelajaran sudah terlihat interaksi siswa dengan siswa, interaksi siswa dengan guru, dan interaksi siswa dengan sumber belajar dan media pembelajaran. Sebagai observer, guru-guru IPA dan mahasiswa PPL sudah memahami perannya dengan lebih baik dibanding siklus-siklus sebelumnya.

Pelaksanaan pembelajaran siklus IV dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 27 Oktober 2015 jam 9.50-11.10. Kegiatan ini dihadiri oleh 2 guru IPA (1 sebagai guru model dan 1 sebagai observer) dan 2 tim pengabdian dari Universitas Muhammadiyah Malang.

Pada pelaksanaan siklus IV ini, sebagai guru model adalah guru IPA SMP Muhammadiyah 6 Kabupaten Malang, yaitu Bapak Handri Arik Wijaya, dengan Tema: Perubahan Benda-benda di Sekitar Kita. Mahasiswa PPL sudah selesai, sehingga tidak terlibat dalam pelaksanaan LS pada siklus 4 ini. Pada siklus 4 ini sudah berjalan dengan lebih baik, dimana guru model sudah lebih memahami penerapan *LS* dalam pembelajaran. Pendekatan *scientific* juga sudah bagus, dan interaksi guru dengan siswa sudah sangat baik. Pembelajaran di siklus IV ini sangat menyenangkan, siswa sangat antusias mengikuti pembelajaran dan terlibat aktif dalam pemanfaatan media pembelajaran.

SIMPULAN

Kegiatan Pendampingan dalam Perencanaan dan Pelaksanaan *Lesson Study* di SMP Muhammadiyah 6 Kabupaten Malang berjalan dengan baik dan lancar. Karena kegiatan pengabdian bersamaan dengan pelaksanaan PPL

mahasiswa Universitas Muhammadiyah Malang, maka yang berperan sebagai guru model didominasi oleh mahasiswa PPL yaitu sebanyak 3 kali siklus, sedangkan 1 siklus sebagai guru modelnya adalah guru IPA SMP Muhammadiyah 6 Malang. Walau di siklus awal masih belum sepenuhnya memahami penerapan *Lesson Study* dalam pelaksanaan pembelajarannya, namun pada siklus-siklus berikutnya guru model dan observer sudah bisa menerapkan pelaksanaan *Lesson Study* dengan lebih baik, walaupun masih belum maksimal. Implementasi kurikulum 2013 sudah berjalan dengan baik, mahasiswa PPL maupun guru IPA sudah melaksanakan pembelajaran menggunakan pendekatan *scientific*.

Berdasarkan hasil penelitian perlu dikemukakan saran sebagai berikut.

Untuk melaksanakan kegiatan *Lesson study* di sekolah, terutama di SMP Muhammadiyah 6 Kabupaten Malang, masih perlu pendampingan secara intensif dan berkelanjutan, karena pelaksanaan *Lesson Study* di sekolah ini baru dilaksanakan pertama kali. Di samping itu masih perlu pendampingan lebih lanjut dalam pembuatan RPP sesuai kurikulum 2013 dengan memasukkan unsur pendidikan karakter mengingat urgensi biologi dalam pengembangan pendidikan karakter terintegrasi mata pelajaran. Perlu dikembangkan Pelaksanaan *Lesson Study* dengan melibatkan guru-guru guru bidang studi lain dan kepala Sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Bill Cerbin & Bryan Kopp. A Brief Introduction to College *Lesson study*. *Lesson study* Project. online: <http://www.uwlax.edu/sotl/lsp/index2.htm>
- Catherine Lewis (2004) Does *Lesson study* Have a Future in the United States?. Online: http://www.sowi-online.de/journal/2004-1/lesson_lewis.htm
- Kemendikbud, 2013. Materi Pelatihan Guru SMP/MTs Matapelajaran IPA Permendikbud No. 67. Tahun 2013 Permendikbud No 81 A Tahun 2013 Lampiran IV
- Syamsuri, I. dan Ibrohim. 2008. *Lesson study* (Studi Pembelajaran). Malang: FMIPA Universitas Negeri Malang.

PENINGKATAN KEMAMPUAN APRESIASI PESERTA DIDIK PADA MATERI UPAYA PENGENDALIAN PENYIMPANGAN SOSIAL MELALUI PEMBELAJARAN MODEL *BATUK* DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Muhammad Suhudi

SMP Negeri 1 Tekung Kabupaten Lumajang

Email: muhammad.suhudi@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan apresiasi peserta didik melalui pembelajaran model *batuk* pada materi upaya pengendalian penyimpangan sosial di sekolah menengah pertama untuk Penelitian merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada kelas VIII SMP Negeri 1 Tekung dengan jumlah peserta didik 35 peserta didik. Penelitian terdiri atas dua siklus yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Pengumpulan data dengan format pengamatan peserta didik, pengamatan guru, angket, dan kuesioner. Hasilnya, pembelajaran model *batuk* dapat meningkatkan kemampuan apresiasi peserta didik dalam materi upaya pengendalian penyimpangan sosial.

Kata kunci: pembelajaran model *batuk*, kemampuan apresiasi peserta didik,

Abstract

The research is purposed to understand the improvement on the appreciation skill of learners through the *Batuk* learning model on the efforts towards the social deviation control material. The research is using the classroom action research on 35 eight grade students of state junior high school (SMP) 1 Tekung. The research was conducted by using two cycles including the planning, applying, observing, and reflecting stages. The data is collected by using the observation format of the learners, teachers, and questionnaires. The findings are showing that the *batuk* learning model can improve the appreciation skill of the learners on the efforts towards the social deviation control material.

Keywords: *batuk* learning model, appreciation skill of learners

PENDAHULUAN

Peserta didik akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat. Matapelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam hidup

di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan (Permendiknas No 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi).

Materi matapelajaran IPS Kelas VIII semester genap yang sesuai dengan Standar kompetensi dan kompetensi dasarnya adalah bentuk-bentuk hubungan sosial, pranata sosial dalam kehidupan masyarakat dan upaya pengendalian penyimpangan sosial. Sejatinya materi IPS Kelas VIII semester genap bertujuan untuk

menyadarkan peserta didik tentang pentingnya hubungan sosial dalam masyarakat dan memberikan pemahaman kepada peserta didik untuk berlaku sesuai dengan norma dan pranata sosial yang berlaku dalam masyarakat. Tujuan lain adalah untuk menyadarkan peserta didik pada bahaya dari perilaku yang menyimpang dari norma dan pranata yang berlaku dalam masyarakat. Dengan kata lain materi menuntut adanya perubahan perilaku, persepsi dan apresiasi peserta didik terhadap masalah-masalah sosial di masyarakat.

Materi pokok seperti tersebut di atas, sangat mudah ditemui di lingkungan peserta didik karena menyangkut kehidupan yang setiap hari dialami peserta didik. Materi yang demikian apabila disajikan dengan ceramah, akan dirasa kurang menarik bagi peserta didik. Sebagian peserta didik merasa monoton dan membosankan karena sudah banyak ditemui dalam kehidupan peserta didik di lingkungan keluarga, tayangan televisi dan berita di koran.

Uraian di atas seringkali terjadi di kelas. Sebagian peserta didik pernah melanggar tata tertib sekolah termasuk terlibat miras dan pil koplo. Pada pertemuan sebelumnya yaitu pranata sosial dalam kehidupan masyarakat, sebagian peserta didik kurang antusias mengikuti bahkan cenderung untuk mengabaikan. Mereka yang kebetulan duduk berdekatan tampak asyik berdiskusi sendiri. Kegiatan pembelajaran tidak diikuti dengan sepenuh hati, apresiasi peserta didik terhadap pembelajaran rendah.

Kondisi demikian mendorong untuk dilakukan wawancara untuk mengetahui penyebabnya. Hasil wawancara terhadap beberapa peserta didik diperoleh informasi bahwa mereka asyik mendengarkan cerita dari seorang peserta didik pelaku

pelanggaran. Peserta didik lebih tertarik dengan cerita tentang pelanggaran yang pernah dilakukan. Peserta didik memberikan atensi lebih besar terhadap cerita temannya daripada kegiatan pembelajaran.

Berangkat dari pengalaman di atas, perlu metode penyajian yang menarik yaitu dengan lebih melibatkan peserta didik dalam pembelajaran dan dapat mengubah perilaku, persepsi dan apresiasi peserta didik. Perubahan kondisi individu tersebut diperoleh dari proses belajar. Perubahan kondisi itu berupa perubahan tingkah laku, perubahan sikap, perubahan pengetahuan yang berbeda dari sebelumnya. Menurut Bloom bahwa hasil dari proses pembelajaran adalah kemampuan peserta didik sebagai pembelajar yang meliputi kemampuan afektif, kognitif dan psikomotor (Dimiyati dan Mudjiono, 2009; Usman, 2006; Syah, 2005, dan Sudjana, 2006).

Kemampuan afektif berhubungan dengan sikap peserta didik terhadap masalah dan fenomena. Sikap peserta didik bisa berupa penyampaian tanggapan, kritik, saran, pujian dan penghargaan. Sikap yang demikian merupakan bentuk apresiasi peserta didik. Kemampuan dalam menyampaikan tanggapan, kritik, saran, pujian dan penghargaan perlu dikembangkan pada peserta didik. Menurut Hilman (2008) Apresiasi itu sendiri merupakan kegiatan mengenali, menilai, dan menghargai yang biasanya berupa hal yang positif, tetapi juga bisa yang negatif. Apresiasi terbagi tiga yaitu berupa kritik, pujian, dan saran.

Dalam penelitian ini, diterapkan Pembelajaran *Role Play* ala Tukul yang selanjutnya disebut dengan Model *Batuk* (belajar ala Tukul). Pembelajaran ini merupakan permainan peran yang menggunakan setting situasi seperti acara sebuah stasiun televisi swasta yang dipandu

oleh Tukul Arwana. Dengan situasi yang tertentu dan sangat akrab dengan peserta didik karena sering ditayangkan di media massa, peserta didik lebih mudah untuk menirukan dan melakukannya. Menurut De Porter (2007), *role play* dapat memberikan semacam *hidden practise* yang berarti peserta didik tanpa sadar dapat menguasai materi dan mengalami perubahan sikap melalui pendapat dan ucapan yang disampaikan. Sebagai sebuah permainan, *role play* juga memberikan rasa senang kepada peserta didik. Permainan adalah dunia peserta didik, *Role play* merupakan pengalih dari dunia peserta didik menuju dunia kita (dunia pembelajaran). Cara ini dapat menimbulkan rasa ingin mencoba, lebih menyenangkan dan menarik bagi peserta didik (Arifin, 2008)

Menurut Hamalik (2004) bermain peran adalah salah satu model pembelajaran interaksi sosial yang menyediakan kesempatan kepada murid untuk melakukan kegiatan-kegiatan belajar secara aktif dengan personalisasi. *Role playing* sering di maksudkan sebagai suatu bentuk aktifitas dimana pembelajaran membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan orang lain saat menggunakan bahasa tutur (Zaini, 2007). Para pemain memilih aksi tokoh-tokoh mereka berdasarkan karakter tokoh tersebut, dan keberhasilan aksi mereka tergantung dari sistem peraturan permainan yang telah ditentukan.

Memperhatikan paparan tersebut, dalam penelitian ini dikemukakan permasalahan sebagai berikut: (1) bagaimana peran Pembelajaran Model Batuk dalam meningkatkan apresiasi peserta didik Kelas VIII pada kegiatan pembelajaran? dan (2) bagaimana peran Pembelajaran Model Batuk dalam meningkatkan apresiasi peserta didik Kelas VIII terhadap upaya pengendalian penyimpangan sosial?

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Tindakan direncanakan dalam dua siklus, dengan dua pertemuan tiap siklus. Siklus tindakan dimulai identifikasi masalah, dilanjutkan dengan perencanaan tindakan. Tahap berikutnya adalah pelaksanaan tindakan disertai pengamatan yang hasilnya menjadi bahan refleksi. Berdasarkan hasil refleksi dapat diperoleh dasar untuk memutuskan perlunya dilakukan tindakan lanjutan pada siklus 2 atau tidak.

Penelitian dilakukan pada mata pelajaran IPS berdasarkan kurikulum 2006, dengan materi Pengendalian Penyimpangan Sosial. Pembahasan materi tersebut selama 4 kali pertemuan selama Bulan Mei 2014. Penelitian ini dilakukan terhadap peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Tekung dengan jumlah 35 Peserta didik yang terdiri atas 20 peserta didik putra dan 15 peserta didik putri. Kondisi peserta didik sangat heterogen baik dari segi akademis, geografis maupun ekonomis. Heterogenitas kelas VIII melebihi daripada kelas yang lain, sehingga merupakan kelas yang paling representatif dan paling kompleks permasalahannya. Sebagian dari peserta didik kelas ini pernah melanggar tata tertib sekolah berkaitan dengan miras dan pil koplo.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi adalah lembar pengamatan, angket dan lembar penilaian simpulan. Secara rinci dapat diikuti seperti dalam tabel berikut. Dari tabel berikut, telah tampak saturasi data pada perhatian peserta didik dan efektifitas model batuk. Saturasi data diperlukan untuk menjaga tingkat validitas. Saturasi data diperoleh dengan cara triangulasi melalui beberapa instrumen (PPPM SLTP, 2003). Sementara itu validitas instrumen dilakukan dengan pengujian guru sejawat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus pertama terdiri atas dua pertemuan x 40 menit dengan materi pembelajaran yaitu upaya pengendalian penyimpangan sosial. Langkah-langkah dalam perencanaan antara lain: (1) membentuk kelompok dengan 5 s.d. 6 orang anggota; (2) menugaskan kepada kelompok untuk menentukan tokoh yang harus diperankan yang terdiri atas Tukul dan 5 orang tamunya (pelaku penyimpangan 2 orang, orang tua, anggota masyarakat dan polisi/tokoh agama); (3) menjelaskan tujuan, materi dan topik yang diperbincangkan serta aturan pembelajaran *model batuk*; (4) menugaskan kepada peserta didik menyusun skenario yang ditulis pada "laptop kardus" sebagai panduan.

Siklus kedua terdiri atas dua pertemuan x 40 menit dengan materi pembelajaran yang sama yaitu upaya pengendalian penyimpangan sosial. Langkah-langkah dalam perencanaan siklus II sebagian besar masih sama dengan siklus I namun dilakukan penambahan antara lain: (1) menunjuk kelompok yang akan bermain sehari sebelumnya untuk dapat mempersiapkan diri lebih awal, sehingga menambah kepercayaan diri saat berdialog; (2) menyiapkan *wareless* untuk memperkuat suara saat dialog sehingga menjangkau seluruh audiens agar lebih fokus. (3) mengingatkan dan memotivasi pemeran Tukul untuk memanfaatkan yel-yel batuk dan menerikkan "kembali ke laptop" saat memulai dialog; (4) menyiapkan dan memilih lagu sebagai pengiring permainan untuk mengurangi ketegangan ketika berperan sebagai tokoh pada *batuk*.

Pembelajaran dibuka dengan menanyakan materi dan kegiatan pembelajaran pertemuan sebelumnya. Selanjutnya memotivasi peserta didik dengan menyampaikan pentingnya pembelajaran

model "batuk." Guru meneriakkan yel-yel: "batuuk!" dan dijawab oleh seluruh peserta didik dengan: "belajar ala tukul" sambil menirukan gerakan Tukul menggosok rambut, melingkari telinga dan memajukan bibir serta tepuk tangan keras.

Pada kegiatan inti, peserta didik melakukan permainan sesuai materi dan aturan yang sudah ditetapkan dengan topik yang dipilih masing-masing kelompok. Ada tiga kelompok yang mempraktekkan model *batuk* pada siklus I dan II. Masing-masing kelompok pada siklus I bermain sekitar 9-12 menit dengan topik penyalahgunaan pil koplo, miras dan tawuran. Siklus II, masing-masing kelompok bermain sekitar 10 s.d. 15 menit dengan topik penyalahgunaan narkoba, seks diluar nikah dan pencurian. Sisa waktu dimanfaatkan untuk menyimpulkan materi dan refleksi kegiatan pembelajaran.

Selama jalannya *batuk* dilakukan pengamatan dan memberikan bantuan dan pengarahan agar *batuk* berjalan lancar. Motivasi diberikan kepada peserta didik yang memerankan tokoh sebagaimana telah ditetapkan. Audiens juga dimotivasi untuk tetap mengikuti dan memperhatikan dialog temannya di depan kelas. Guru memotivasi peserta didik dengan memberikan contoh beryel-yel yang disambut oleh seluruh peserta didik dengan antusias dan kompak. Guru masih memberi motivasi kepada peserta didik pemeran tokoh yang kurang percaya diri dalam menggunakan wairles. Guru juga bertindak sebagai DJ musik background untuk mengurangi ketegangan.

Dialog antar pemeran tokoh dapat diikuti audiens sehingga materi dan pesan tersampaikan. Salah satu pesan penting dari testimoni peserta didik yang pernah merasakan akibat dari pil koplo bagi keluarganya. Saat pemeran pelaku penyimpangan yang testimoni diwawancarai

oleh si Tukul, audiens memperhatikan secara serius. Meskipun masih ada yang kurang percaya diri namun dialog berjalan lancar dan lebih alami. Tampak beberapa peserta didik melakukan dialog improvisasi secara spontan yang malah mengundang tawa audiens. Pemeran Tukul juga telah dapat mengatasi situasi dengan yel-yel *batuk* dan "kembali ke laptop". Respon audiens lebih terarah pada materi dialog apalagi yang dilakukan dengan kocak.

Pengamatan dilakukan terhadap guru dan peserta didik baik sebagai pelaku peran maupun peserta didik sebagai audiens. Dari pengamatan terhadap guru diperoleh data bahwa guru belum mengetahui kemampuan peserta didik untuk memerankan tokoh pada *batuk*. Guru sering sekali memberi motivasi kepada peserta didik pelaku peran untuk lebih percaya diri dan fokus pada materi dialog. Guru juga sering mengarahkan audiens untuk tidak berlebihan dalam merespon

tingkah pelaku sehingga mengganggu jalannya *batuk*.

Hasil pengamatan terhadap peserta didik antara lain peserta didik masih tampak kurang percaya diri karena ditertawakan oleh temannya. Dialog dilakukan dengan suara pelan dan kurang menarik perhatian audiens. Pemeran Tukul kurang mengajak audiens lebih fokus sehingga mengganggu jalannya *batuk*. Yel-yel dan idiom yang sering dilakukan Tukul di acara TV tidak ditirukan. Hal ini menimbulkan situasi yang kurang semangat dan kurang terkendali. Respon audiens masih belum terarah pada materi dialog tetapi lebih pada tingkah yang lucu saja.

Pengamatan juga dilakukan dengan menggunakan format pengamatan. terhadap aspek apresiasi peserta didik baik apresiasi terhadap *batuk* maupun terhadap pengendalian penyimpangan sosial. Adapun hasilnya sebagaimana terinci pada tabel berikut:

Tabel 1: Rekapitulasi Hasil Pengamatan

NO	ASPEK APRESIASI BATUK YANG DIAMATI	Siklus I		Siklus II	
		Rerata	%	Rerata	%
1	Apresiasi Peserta didik terhadap Pembelajaran	15,8	45,1	21	59,5
2	Apresiasi Peserta didik terhadap Pengendalian Penyimpangan Sosial	8,8	25,1	13,8	39,4

Catatan: Jumlah peserta didik = 35

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa rerata kemampuan apresiasi peserta didik rendah yaitu 45,1% terhadap pembelajaran model *batuk* dan hanya 25,1% apresiasi peserta didik terhadap pengendalian penyimpangan sosial. Hasil pengamatan dan wawancara pada siklus I diperoleh beberapa kekurangan dan celah yang harus ditutupi agar *batuk* bisa lebih optimal. Peserta didik kurang fokus pada materi dialog tapi masih sibuk sendiri dan terlalu tegang. Suara pemeran tokoh kurang keras mengakibatkan dialog tidak diikuti

oleh *audiens* dan pesan kurang tersampaikan. Hal ini memberikan gambaran bahwa efektifitas *batuk* dan kemampuan apresiasi peserta didik masih rendah, baik apresiasi terhadap *batuk* maupun pengendalian penyimpangan sosial.

Hasil pengamatan juga menunjukkan rerata yang rendah. Ini merupakan pertanda bahwa pembelajaran dengan model *batuk* belum berjalan efektif. Akibatnya bahwa apresiasi peserta didik terhadap materi pembelajaran yaitu pengendalian penyimpangan sosial juga rendah. Dapat

dikatakan pembelajaran model *batuk* belum berjalan optimal.

Pengamatan siklus II juga dilakukan dengan menggunakan format pengamatan. Pengamatan dilakukan terhadap aspek apresiasi peserta didik baik apresiasi terhadap *batuk* maupun terhadap pengendalian penyimpangan sosial. Berdasarkan hasil pengamatan, secara umum pembelajaran model *batuk* pada siklus II berjalan dengan lancar dan sesuai aturan. Materi dan pesan dapat tersampaikan dengan optimal. Sementara dari hasil wawancara kepada peserta didik kreativitas peserta didik muncul tanpa beban takut salah. Peserta didik tampak senang dan enjoi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Hasil pengamatan juga menunjukkan rerata yang meningkat pada siklus II dibandingkan siklus I. Apresiasi peserta didik terhadap pembelajaran model *batuk* meningkat dari 45,1% pada siklus I menjadi 59,5% pada siklus II. Apresiasi peserta didik terhadap materi pembelajaran yaitu

pengendalian penyimpangan sosial juga meningkat dari 25,1% pada siklus I menjadi 39,4% pada siklus II. Ini merupakan pertanda bahwa pembelajaran dengan model *batuk* berjalan efektif. Akibatnya bahwa apresiasi peserta didik terhadap materi pembelajaran yaitu pengendalian penyimpangan sosial juga rendah. Dapat dikatakan pembelajaran model *batuk* belum berjalan optimal.

Efektifitas pembelajaran model *batuk* dan peningkatan hasil belajar yang berupa kemampuan apresiasi peserta didik pada materi pembelajaran yaitu pengendalian penyimpangan sosial, dapat *dicrosscek* dengan hasil angket. Angket diisi peserta didik pada sebelum dimulai *batuk* dan sesudah mengikuti *batuk*. Angket yang dijawab peserta didik terdiri atas dua macam yaitu angket apresiasi peserta didik terhadap pembelajaran model *batuk* dan angket apresiasi peserta didik terhadap pengendalian penyimpangan sosial. Hasilnya dapat dicermati pada tabel berikut.

Tabel 2: Hasil Angket Kemampuan Apresiasi Peserta didik

No.	Aspek Apresiasi	Rentang Skor	Siklus I (%)	Siklus II (%)	Kategori
1.	Pembelajaran model <i>batuk</i>	29—32	14,2	34,3	Sangat tinggi
		25—28	48,6	42,9	Tinggi
		21—24	17,1	14,2	Sedang
		17—20	20	8,6	Rendah
2.	Pengendalian Penyimpangan sosial	25—28	5,7	14,2	Sangat tinggi
		21—24	17,1	37,1	Tinggi
		17—20	40	42,8	Sedang
		13—16	37,1	5,7	Rendah

Catatan: Jumlah peserta didik =35 orang

Tabel di atas menyajikan informasi adanya peningkatan kemampuan apresiasi peserta didik baik pada pembelajaran model *batuk* maupun pada pengendalian penyimpangan sosial. Hal ini terbaca dari semakin menurunnya prosentase pada kategori rendah yaitu dari 20% (siklus I) menjadi hanya 8,6% (siklus II) untuk

kemampuan apresiasi terhadap pembelajaran model *batuk*. Apresiasi terhadap pengendalian penyimpangan sosial juga ditemukan penurunan prosentase peserta didik pada kategori rendah yaitu dari 37,1% menjadi hanya 5,7%. Data yang demikian, memperkuat hasil pengamatan terhadap kemampuan apresiasi

peserta didik. Ini merupakan sinyal efektifitas pembelajaran model *batuk* juga meningkat yang diiringi dengan meningkatnya hasil belajar peserta didik yang dalam penelitian ini disebut sebagai kemampuan apresiasi peserta didik.

PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis hasil diperoleh informasi bahwa pembelajaran model *batuk* dapat meningkatkan kemampuan apresiasi peserta didik terhadap pembelajaran dan pengendalian penyimpangan sosial. Hasil ini terjadi karena pembelajaran *model batuk* melibatkan ranah belajar dan kemampuan. Peserta didik dihadapkan pada materi pembelajaran penyimpangan sosial. Peserta didik dituntut untuk menyusun skenario (psikomotor) berdasarkan pengetahuannya (kognitif) sehingga dapat bersikap (afektif). Secara tidak langsung peserta didik dibiasakan untuk mengapresiasi suatu masalah.

Sebagaimana *role play* pembelajaran *model batuk*, menuntut keterlibatan peserta didik secara gerak, otak dan emosional. Dalam pembelajaran *model batuk* peserta didik harus mempersiapkan diri secara materi dan mental memerankan karakter tokoh yang terdapat di dalamnya. Secara materi peserta didik harus mempelajari, mencerna dialog dan menterjemahkannya dalam gerak yang mendukung. Dengan proses yang demikian pembelajaran model *batuk* dapat mengubah perilaku peserta didik (De Porter, 2007)

Role Play adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya terdapat tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Pembelajaran *role play* peserta didik dikondisikan pada situasi tertentu sesuai dengan skenario. *Role play* seringkali dime-ngerti sebagai aktivitas pembelajaran dengan berlaku dan berperan selayaknya orang lain (Zaini, 2007)

Menurut De Porter (2007), *role play* dapat memberikan semacam *hidden practise* yang berarti peserta didik tanpa sadar dapat menguasai materi dan mengalami perubahan sikap melalui pendapat dan ucapan yang disampaikan. Sebagai sebuah permainan, *role play* juga memberikan rasa senang kepada peserta didik. Permainan adalah dunia peserta didik, *role play* merupakan pengalih dari dunia peserta didik menuju dunia kita (dunia pembelajaran).

Pada pembelajaran model *batuk*, peserta didik bebas menentukan bentuk dan skenario dialog. Dialog berdasarkan pengetahuan, pengalaman dan hasil diskusi antarpeserta didik, Tidak bersifat serius tapi bercanda didepan kelas. Tidak ada kriteria salah dan benar. Improvisasi dialog diutamakan muncul dari peserta didik. Sehingga peserta didik tidak tertekan dalam melakukan dialog. Skenario tertulis pada "laptop karton" dibacakan oleh pemeran Tukul, sehingga arah perbincangan dikendalikan. Peserta didik lain sebagai audiens dilibatkan dengan yel-yel yang dilontarkan oleh Tukul. Keterlibatan ini akan berakibat timbulnya apresiasi peserta didik sebagai audiens terhadap pemeran tokoh pada pembelajaran *model batuk*.

Hasil belajar adalah perubahan kondisi individu yang diperoleh dari proses belajar. Perubahan kondisi itu berupa perubahan tingkah laku, perubahan sikap perubahan pengetahuan yang berbeda dari sebelumnya. Hasil dari proses pembelajaran adalah kemampuan peserta didik sebagai pembelajar yang meliputi kemampuan afektif, kognitif dan psikomotor.

Kemampuan afektif berhubungan dengan sikap pembelajar terhadap masalah dan fenomena. Sikap pembelajar bisa berupa penyampaian tanggapan, kritik, saran, pujian dan penghargaan. Kemampuan kognitif berhubungan dengan ingatan,

pengetahuan dan kemampuan intelektual. Dengan kata lain kemampuan kognitif adalah kemampuan memahami materi pembelajaran yang dipelajari dan menyimpannya dalam waktu tertentu. Kemampuan psikomotor sangat berhubungan dengan ketrampilan melakukan atau berbuat sesuatu berdasarkan sikap dan pengetahuannya.

Ketiga kemampuan di atas, seorang peserta didik dapat berbuat berdasarkan pengetahuan dan pendapat dan sikapnya. Termasuk peserta didik dapat memberikan kritik atau saran, mencela atau menghargai, merusak atau mendukung berdasarkan komposisi ketiga kemampuan yang dimiliki. Ketiga kemampuan tersebut pebelajar memiliki kemampuan mengapresiasi suatu masalah atau kejadian sesuai kemampuannya. Dapat disimpulkan kemampuan apresiasi merupakan hasil dari proses belajar.

SIMPULAN

Pembelajaran model *batuk* dapat meningkatkan kemampuan apresiasi peserta didik dalam materi upaya pengendalian penyimpangan sosial di kelas VIII SMP Negeri 1 Tekung,.

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat dikemukakan saran sebagai berikut. Upaya peningkatan efektifitas pembelajaran di kelas guru hendaknya menggunakan metode, model dan strategi pembelajaran yang mengaktifkan peserta didik. Pemilihan dan penentuannya haruslah memperhatikan kondisi peserta didik sebagai subyek belajar dengan berusaha bersimpati dan berempati pada masalah yang dihadapi peserta didik. Ketidak nyaman peserta didik menyebabkan rendahnya apresiasi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, BZ. (2008). *Pembelajaran Fisika dengan Permainan Kartu Kuartet dan Role Playing Ditinjau Dari Konsep Diri*, Tesis tidak diterbitkan.
- Barkley, E. dkk. (2012). *Colaborative Laerning Techniques*. Bandung Nusa Media
- De Porter, B. (2007). *Quantum Learning: membiasakan belajar nyaman dan menyenangkan*. Bandung: Kaifa.
- Dimiyati & Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2004). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Akasara.
- PPPM SLTP Jawa Timur. (2003). *Pedoman Pelaksanaan Pembekalan Classroom Action Research*. Surabaya: Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Jawa Timur.
- Permendiknas No 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi
- Sudjana, N. (2006). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Sinar Baru.
- Syah, M. (2005). *Psikologi Pendidikan (Dengan Pendekatan Baru)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Usman, M.U. (2006). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Zaini, H. dkk. (2007). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Rineka Cipta.

PENERAPAN MODEL *GROUP INVESTIGATION* BERBASIS KONTEKSTUAL PADA PEMBELAJARAN FISIKA DI SEKOLAH MENENGAH ATAS

Prayudi

SMA Negeri 3 Lumajang

Email: prayudi_sman3lmj@yahoo.com

Abstrak

Tujuan penelitian adalah: (1) untuk meningkatkan hasil belajar melalui penerapan model *Group Investigation* dalam pelajaran Fisika, (2) mengetahui respon siswa terhadap penerapan model *Group Investigation* dalam pelajaran Fisika, dan (3) mengetahui kendala yang mungkin terjadi dalam penerapan model *Group Investigation*. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 3 Lumajang dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif bersifat deskriptif. Data penelitian berupa observasi, tes dan angket. Hasil penelitian menunjukkan: (1) penerapan model *Group Investigation* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari rata-rata 73,40 dengan daya serap 73,40% dan ketuntasan belajar 57,10% pada siklus 1, meningkat menjadi rata-rata 76,1 dengan daya serap 76,10% dan ketuntasan belajar 82,80% pada siklus 2; (2) penerapan model pembelajaran *Group Investigation* dapat menumbuhkan respon positif siswa dengan rata-rata respon siswa 36,8 pada siklus 1 menjadi 38,7 pada siklus 2; (3) penerapan model *Group Investigation* dalam pelajaran Fisika mengalami beberapa kendala pada siklus 1 yaitu masih terdapatnya anggota kelompok yang kurang aktif dan ragu dalam mengemukakan pendapat.

Kata kunci: *Group Investigation*, hasil belajar, respon positif

Abstract

The aims of the research are: (1) to improve the learning result through the application of *Group Investigation* model on Physics Lesson, (2) to know the response of students to the application of the *Group Investigation* Model on Physics lesson, and (3) to determine the problems that may occur in the application of the Model *Group Investigation*. The research is conducted at State Senior High School (SMAN) 3 Lumajang with qualitative and quantitative descriptive method. The data is collected by using observations, tests and questionnaires. The findings showed (1) the application of *Group Investigation* Model can improve the learning results of the student with the average value of 73.40 and the average absorption value of 73.40% and learning mastery value of 57.10% in cycle 1 into the average value of 76.1 with the average absorption value of 76.10% and learning mastery value of 82.80% in cycle 2; (2) the application of the *Group Investigation* Model also brought positive response from the student with average student response value 36.8 in cycle 1 into 38.7 in cycle 2; (3) The application of the *Group Investigation* Model on Physics Lesson is showing some problems in cycle 1 with the given evidence that some members of the groups are showing less active role and showing anxiety in expressing opinions.

Keywords: *Group Investigation*, learning result, positive response

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah tiang untuk mampu mendukung pembangunan di masa depan bagi bangsa Indonesia. Pendidikan yang

mampu mendukung pembangunan di masa depan adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik. Untuk mensukseskan tujuan tersebut maka

guru harus mampu memilih dan menerapkan model, metode atau strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi sehingga mampu mengembangkan daya nalar siswa secara optimal, sehingga siswa mampu semangat mengikuti pembelajaran dan tidak merasa bosan (Pertiwi, dkk, 2013)

Pembelajaran adalah proses yang sengaja dirancang untuk menciptakan terjadinya aktivitas belajar dalam diri individu (Pribadi, B. 2009). Dengan kata lain, pembelajaran merupakan sesuatu hal yang bersifat eksternal dan sengaja dirancang untuk mendukung terjadinya proses belajar interval dalam diri individu. Pembelajaran Fisika tidak semata-mata berupa alih pengetahuan saja dari guru ke siswa, tetapi diharapkan siswa juga mengetahui bagaimana cara ilmu itu diperoleh agar mereka memiliki keterampilan sesuai dengan tujuan mempelajari Fisika di sekolah sehingga dapat memecahkan persoalan Fisika (Irianti, dkk, 2007).

Salah satu permasalahan pembelajaran Fisika adalah minat belajar para siswa dalam mengikuti pembelajaran masih kurang dalam kegiatan belajar siswa cenderung pasif dan hanya menerima informasi atau sajian materi yang diberikan oleh guru. Penggunaan metode ceramah dalam kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa siswa masih terlihat kurang aktif dan kesulitan dalam belajar fisika sehingga tingkat kemampuan siswa dalam mengembangkan pola pikir dalam memahami suatu materi masih rendah. Hal ini tentu saja menyebabkan hasil belajar para siswa menjadi rendah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka pemilihan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan keadaan siswa perlu dipilih dan diterapkan untuk mampu meningkatkan hasil belajar dan menumbuhkan respon positif siswa. Dalam penelitian ini peneliti akan mencoba

menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation*. Menurut Moedjiono, dkk (1992) bahwa keunggulan strategi model pembelajaran *Group Investigation* yaitu siswa tidak terlalu bergantung pada guru, akan tetapi dapat menambah kepercayaan, kemampuan berpikir sendiri untuk mengembangkan informasi dari berbagai sumber, untuk menyelesaikan dan memecahkan suatu masalah, sehingga semua anggota kelompok memahami. Dengan penerapan model tersebut juga mampu melatih siswa untuk mampu bekerja-sama dengan penuh tanggung jawab dan dapat mengasah kemampuan siswa dalam mengeluarkan ide-ide atau pemikiran yang dimilikinya.

Strategi pembelajaran yang baik adalah ketika tercipta suasana pembelajaran yang kondusif bagi tercapainya tujuan pendidikan. Selain itu, strategi pembelajaran juga harus memperhitungkan semua kondisi siswa, baik itu keadaan internal maupun eksternal siswa. Model *Group investigation* seringkali disebut sebagai metode pembelajaran kooperatif yang paling kompleks. Hal ini disebabkan oleh metode ini memadukan beberapa landasan pemikiran, yaitu berdasarkan pandangan konstruktivistik, democratic teaching, dan kelompok belajar kooperatif.

Berdasarkan pandangan konstruktivistik, proses pembelajaran dengan model *group investigation* memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk terlibat secara langsung dan aktif dalam proses pembelajaran mulai dari perencanaan sampai cara mempelajari suatu topik melalui investigasi. *Democratic teaching* adalah proses pembelajaran yang dilandasi oleh nilai-nilai demokrasi, yaitu penghargaan terhadap kemampuan, menjunjung keadilan, menerapkan persamaan kesempatan, dan mem-

perhatikan keberagaman peserta didik (Budimansyah, 2007: 7).

Group Investigation merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang menekankan pada partisipasi dan aktivitas siswa untuk mencari sendiri materi (informasi) pelajaran yang akan dipelajari melalui bahan-bahan yang tersedia, misalnya dari buku pelajaran atau siswa dapat mencari melalui internet. Siswa dilibatkan sejak perencanaan, baik dalam menentukan topik maupun cara untuk mempelajarinya melalui investigasi. Tipe ini menuntut para siswa untuk memiliki kemampuan yang baik dalam berkomunikasi maupun dalam keterampilan proses kelompok. *Model Group Investigation* dapat melatih siswa untuk menumbuhkan kemampuan berfikir mandiri. Keterlibatan siswa secara aktif dapat terlihat mulai dari tahap pertama sampai tahap akhir pembelajaran.

Dalam *metode Group Investigation* terdapat tiga konsep utama, yaitu: penelitian atau *enquiry*, pengetahuan atau *knowledge*, dan dinamika kelompok atau *the dynamic of the learning group*, (Udin S. Winaputra, 2001:75). Penelitian di sini adalah proses dinamika siswa memberikan respon terhadap masalah dan memecahkan masalah tersebut. Pengetahuan adalah pengalaman belajar yang diperoleh siswa baik secara langsung maupun tidak langsung. Sedangkan dinamika kelompok menunjukkan suasana yang menggambarkan sekelompok saling berinteraksi yang melibatkan berbagai ide dan pendapat serta saling bertukar pengalaman melalui proses saling berargumentasi.

Eggen & Kauchak (dalam Maimunah, 2005: 21) mengemukakan *Group investigation* adalah strategi belajar kooperatif yang menempatkan siswa ke dalam kelompok untuk melakukan investigasi terhadap suatu topik. Dari pernyataan

tersebut dapat disimpulkan bahwa metode *Group Investigation* mempunyai fokus utama untuk melakukan investigasi terhadap suatu topik atau objek khusus.

Metode *Grup Investigation* paling sedikit memiliki tiga tujuan yang saling terkait:

- 1) *Group Investigation* membantu siswa untuk melakukan investigasi terhadap suatu topik secara sistematis dan analitik. Hal ini mempunyai implikasi yang positif terhadap pengembangan keterampilan penemuan dan membantu mencapai tujuan.
- 2) Pemahaman secara mendalam terhadap suatu topik yang dilakukan melalui investigasi
- 3) *Group Investigation* melatih siswa untuk bekerja secara kooperatif dalam memecahkan suatu masalah. Dengan adanya kegiatan tersebut, siswa dibekali keterampilan hidup (*life skill*) yang berharga dalam kehidupan bermasyarakat. Jadi guru menerapkan model pembelajaran *Group Investigation* dapat mencapai tiga hal, yaitu dapat belajar dengan penemuan, belajar isi dan belajar untuk bekerjasama secara kooperatif.

Sharan (dalam Supandi, 2005: 6) mengemukakan langkah-langkah pembelajaran pada model pembelajaran GI sebagai berikut.

1. Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok yang heterogen.
2. Guru menjelaskan maksud pembelajaran dan tugas kelompok yang harus dikerjakan.
3. Guru memanggil ketua-ketua kelompok untuk memanggil materi tugas secara kooperatif dalam kelompoknya.
4. Masing-masing kelompok membahas materi tugas secara kooperatif dalam kelompoknya.
5. Setelah selesai, masing-masing kelompok yang diwakili ketua

- kelompok atau salah satu anggotanya menyampaikan hasil pembahasannya.
6. Kelompok lain dapat memberikan tanggapan terhadap hasil pembahasannya.
 7. Guru memberikan penjelasan singkat (klarifikasi) bila terjadi kesalahan konsep dan memberikan kesimpulan.
 8. Evaluasi.

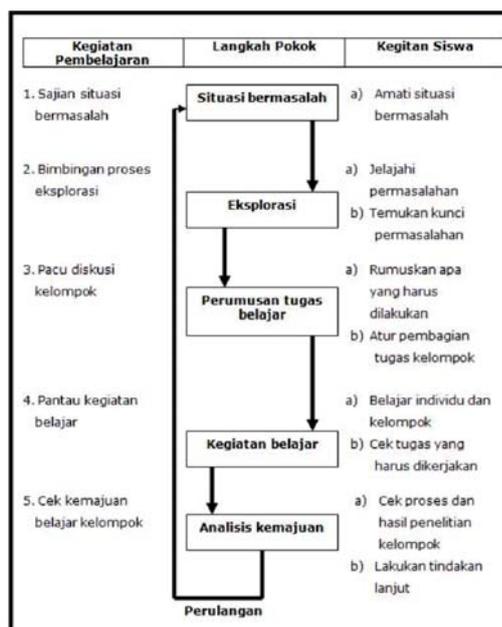
Pelaksanaan langkah-langkah pembelajaran di atas tentunya harus berdasarkan prinsip pengelolaan atau reaksi dari metode pembelajaran kooperatif model *Group Investigation*. Dimana di dalam kelas yang menerapkan model *Group Investigation*, pengajar lebih berperan sebagai konselor, konsultan, dan pemberi kritik yang bersahabat. Dalam kerangka ini pengajar seyogyanya membimbing dan mengarahkan kelompok menjadi tiga tahap: (1) Tahap pemecahan masalah, (2) Tahap pengelolaan kelas, (3) Tahap pemaknaan secara perseorangan. Tahap pemecahan masalah berkenaan dengan proses menjawab pertanyaan, apa yang menjadi hakikat masalah, dan apa yang menjadi fokus masalah. Tahap pengelolaan kelas berkenaan dengan proses menjawab pertanyaan, informasi apa yang saja yang diperlukan, bagaimana mengorganisasikan kelompok untuk memperoleh informasi itu. Sedangkan tahap pemaknaan perseorangan berkenaan dengan proses pengkajian bagaimana kelompok menghayati kesimpulan yang dibuatnya, dan apa yang membedakan seseorang sebagai hasil dari mengikuti proses tersebut (Thelen dalam Winataputra, 2001: 37).

Keberhasilan dari penerapan pembelajaran kooperatif dengan metode *Group Investigation* dipengaruhi oleh faktor-faktor yang kompleks, diantaranya: (1) pembelajaran berpusat pada siswa, (2) pembelajaran yang dilakukan membuat

suasana saling bekerjasama dan berinteraksi antar siswa dalam kelompok tanpa memandang latar belakang, (3) siswa dilatih untuk memiliki kemampuan yang baik dalam berkomunikasi, (4) adanya motivasi yang mendorong siswa agar aktif dalam proses belajar mulai dari tahap pertama sampai tahap akhir pembelajaran.

Dengan memperhatikan bahwa model pembelajaran *Group Investigation* merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang mengarahkan aktifitas kelas berpusat pada siswa dan menyediakan peluang kepada guru menggunakan lebih banyak waktunya untuk melakukan diagnosis dan koreksi terhadap masalah-masalah yang dialami oleh para siswa, maka penelitian ini diarahkan dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas XI IPA-2 SMA Negeri 3 Lumajang, mengetahui respon siswa terhadap penerapan model *Group Investigation* dalam pelajaran Fisika, dan mengetahui kendala yang mungkin terjadi dalam penerapan model *Group Investigation*.

Kerangka operasional sebagai berikut:



(Sumber : www.kajianpustaka.com-metode pembelajaran, 2012)

Dari kerangka operasional pembelajaran *Group Investigation* yang ditulis oleh Joise & Weil ini dapat kita ketahui bahwa kerangka operasional model pembelajaran *Group Investigation* adalah sebagai berikut:

1. Siswa dihadapkan dengan situasi bermasalah
2. Siswa melakukan eksplorasi sebagai respon terhadap situasi yang problematis.
3. Siswa merumuskan tugas-tugas belajar atau *learning tasks* dan mengorganisasikan untuk membangun suatu proses penelitian.
4. Siswa melakukan kegiatan belajar individual dan kelompok.
5. Siswa menganalisis kemajuan dan proses yang dilakukan dalam proses penelitian kelompok.
6. Melakukan proses pengulangan kegiatan atau *Recycle Activities*.

METODE

Penelitian ini menggunakan teknik Penelitian Tindakan Kelas dengan pendekatan kualitatif yang terdiri dari beberapa siklus. Masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu: perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Kemmis dan Mc. Taggart, 1998).

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 3 Lumajang yang beralamatkan di jalan Jenderal Panjaitan No. 79 Lumajang. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas XI IPA-2 yang terdiri dari 26 siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September-November semester ganjil tahun ajaran 2013/2014.

Adapun metode yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini yaitu observasi, tes dan kuesioner atau angket. Menurut Suyanto dan Sutinah (2005:60) kuesioner merupakan daftar pertanyaan terstruktur dengan alternatif jawaban yang telah tersedia sehingga responden

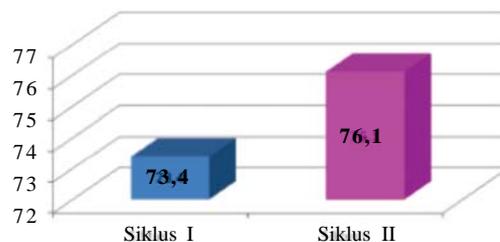
tinggal memilih jawaban sesuai dengan aspirasi, persepsi, sikap, atau pendapat pribadinya.

Teknik yang digunakan dalam menganalisis data penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif untuk mengetahui hasil belajar dan respon siswa sedangkan untuk mengetahui kendala-kendala dan kegiatan diskusi kelompok peneliti melakukan pengamatan sehingga dalam penelitian ini juga menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Adapun indikator yang digunakan untuk mengukur keberhasilan penelitian tindakan kelas ini, yaitu: 1) penelitian ini dikatakan berhasil apabila hasil belajar siswa mengalami peningkatan minimal berada pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan ketuntasan belajar mencapai 80%; 2) penelitian ini dikatakan berhasil apabila respon siswa mengalami peningkatan dinyatakan secara positif sesuai kriteria penggolongan yang telah ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Belajar Fisika Siswa melalui Penerapan Model *Group Investigation*

Kondisi peserta didik sangat berpengaruh pada hasil belajar yang dicapainya. Kualitas proses belajar yang dilaksanakan oleh pengajar juga sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Setelah peneliti melakukan penelitian dan berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan, maka dapat diketahui hasil belajar siswa pada siklus 1 dan siklus 2 dalam grafik di bawah ini.



Grafik 1: Hasil Belajar Pada Siklus 1 dan Siklus 2

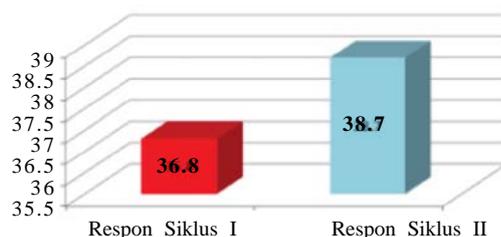
Berdasarkan grafik di atas, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas XI IPA-2 SMA Negeri 3 Lumajang setelah melakukan penelitian tindakan kelas pada siklus 1 memperoleh hasil rata-rata 73,4 dengan daya serap 73,4% dan ketuntasan belajar mencapai 57,1%. Rata-rata hasil belajar pada siklus 1 ini termasuk kategori baik namun belum memenuhi KKM karena hasil penelitian belum memenuhi KKM atau indikator keberhasilan yang diinginkan maka penelitian dilanjutkan ke siklus 2.

Pada siklus 2 hasil belajar siswa yaitu rata-rata 76,1 yang tergolong dalam kategori baik dan sudah memenuhi KKM, dengan daya serap 76,1% dan ketuntasan belajar mencapai 82,8%. Berdasarkan grafik tersebut, dapat dilihat bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* pada siklus 2 sudah mampu meningkatkan hasil belajar sebanyak 2,7 dan penelitian ini dapat dikatakan berhasil, sehingga siklus dapat dihentikan.

2. Respon Siswa terhadap Penerapan Model *Group Investigation*

Untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* dalam penelitian ini dengan pemberian angket diakhir kegiatan siklus. Angket yang disebarakan terdiri atas 10 pernyataan.

Setelah melakukan penelitian tindakan kelas, berikut ini respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* dalam pembelajaran Fisika pada siklus 1 dan siklus 2 mengalami peningkatan dapat dilihat pada grafik di bawah ini.



Grafik 2: Respon Siswa Pada Siklus 1 dan Siklus 2

Berdasarkan grafik di atas, menunjukkan bahwa respon siswa pada siklus 1 rata-rata 36,8 dengan kategori respon positif. Jumlah respon siswa sangat positif 4 orang dengan persentase 14,4%, respon siswa yang positif berjumlah 16 orang dengan persentase 62,8% dan respon siswa yang cukup positif berjumlah 6 orang dengan persentase 22,8%, respon siswa yang kurang positif dan tidak positif persentasenya 0%.

Pada siklus 2 rata-rata respon siswa meningkat menjadi 38,7 yang dikategorikan respon positif. Berikut ini respon siswa yang tergolong sangat positif berjumlah 4 orang dengan persentase 17,1%, respon siswa yang tergolong positif berjumlah 20 orang dengan persentase 77,1% dan respon siswa yang tergolong cukup positif berjumlah 2 orang dengan persentase 2,8%, sedangkan respon siswa yang kurang positif dan tidak positif persentasenya 0%. Berdasarkan hal tersebut dapat dilihat bahwa respon positif siswa pada siklus 2 mengalami peningkatan sebanyak 1,9 sehingga penelitian dapat dikatakan berhasil.

3. Kendala-kendala dalam Penerapan Model *Group Investigation*

Pelaksanaan siklus 1 peneliti menemukan beberapa kendala yaitu sebagai berikut : (1) pelaksanaan pembelajaran siklus 1 pada pertemuan pertama siswa masih rebut dalam pembentukan kelompok dan belum mampu

memanfaatkan waktu seefisien mungkin sehingga berpengaruh pada waktu jam pelajaran tersedia, (2) pada pelaksanaan siklus 1 ada anggota kelompok yang kurang aktif dalam hal kerjasamanya untuk mengerjakan tugas diskusi, sehingga tugas yang diberikan lambat terselesaikan, (3) pada pelaksanaan siklus 1 ada anggota kelompok yang ragu dalam mengemukakan pendapat, sehingga kelompok tersebut tidak maksimal mendapatkan nilai yang diinginkan.

Beberapa kendala yang peneliti temukan pada siklus 1, sudah peneliti carikan pemecahannya untuk melakukan perbaikan-perbaikan sehingga dalam pelaksanaan siklus 2 kendala tersebut tidak terulang lagi. Adapun solusi atau perbaikan yang dilakukan untuk meminimalisir kendala tersebut yaitu : (1) Memberikan nasihat kepada siswa agar tertib selama proses pembelajaran, (2) Guru menekankan bahwa siswa yang aktif dalam diskusi, bertanya, maupun berpendapat akan mendapatkan tambahan nilai dalam kelompoknya, (3) Guru akan mengarahkan dan melatih siswa untuk berani berkomunikasi dengan baik.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* dalam pelajaran Fisika di kelas XI IPA-2 SMA Negeri 3 Lumajang pada siklus 1 mengalami kendala, dan sudah dapat diatasi dengan melakukan perbaikan-perbaikan sehingga pelaksanaan siklus 2 dapat berjalan dengan baik dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

SIMPULAN

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* dapat meningkatkan hasil belajar Fisika pada

siswa kelas XI IPA-2 SMA Negeri 3 Lumajang. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa pada siklus 1 rata-rata 73,4 daya serap 73,4% dengan ketuntasan belajar 57,1% yang tergolong dalam kualifikasi baik namun belum memenuhi KKM sedangkan skor rata-rata hasil belajar pada siklus 2 meningkat menjadi 76,1 daya serap 76,1% dengan ketuntasan belajar 82,8% yang tergolong dalam kualifikasi baik dan sudah memenuhi KKM.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* dapat menumbuhkan respon positif siswa pada kelas XI IPA-2 SMA Negeri 3 Lumajang dalam pelajaran Fisika yang terlihat dari adanya peningkatan respon siswa pada setiap siklusnya. Pada siklus 1 diperoleh respon rata-rata 36,8 dan meningkat pada siklus 2 menjadi rata-rata 38,7 dengan kriteria respon positif.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* dalam pelajaran Fisika di kelas XI IPA-2 SMA Negeri 3 Lumajang mengalami kendala di siklus 1 yaitu : (1) pelaksanaan pembelajaran siklus 1 pada pertemuan pertama siswa masih rebut dalam pembentukan kelompok dan belum mampu memanfaatkan waktu seefisien mungkin sehingga berpengaruh pada waktu jam pelajaran tersedia, (2) pada pelaksanaan siklus 1 ada anggota kelompok yang kurang aktif dalam hal kerjasamanya untuk mengerjakan tugas diskusi, sehingga tugas yang diberikan lambat terselesaikan, (3) Pada pelaksanaan siklus 1 ada anggota kelompok yang ragu dalam mengemukakan pendapat, sehingga kelompok tersebut tidak maksimal mendapatkan nilai yang diinginkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, I Putu Sudina. (2012). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Prestasi Belajar Fisika di SMP Negeri 2 Nusa Penida Tahun Pelajaran 2011/2012. Program Studi Teknologi Pembelajaran Program SARjana Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja
- Irianti, M., Lisma, N. dan RAhmad, M. (2007). Interaksi Belajar Mengajar dalam Pembelajaran Fisika dengan Penerapan Model Pembelajaran Investigasi Kelompok pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Tambang Kampar. *Jurnal Geliga Sains [Online]*, vol 1, 6 halaman.
- Kemmis, S., & Mc Taggart, R. (1998). *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University Press.
- Moedjiono, dkk. (1992). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Depdikbud
- Pertiwi, Dwi Ana. (2013). Penerapan Kooperatif Tipe *Group Investigation* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Menumbuhkan Respon Positif Siswa dalam Pelajaran PKn. Jurusan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Pendidikan Ganesha Singajara
- Pribadi, Benny. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DAN HASIL BELAJAR IPS DI SEKOLAH DASAR

Rifki Afandi

FKIP Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Surel: wanyiect@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran permainan ular tangga dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) di sekolah dasar untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Salah satu permasalahan pendidikan adalah minimnya sarana dan prasarana, sehingga guru dituntut kreatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, seperti mengembangkan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang menarik dan mengatasi kebosanan siswa dalam kegiatan pembelajaran yaitu kegiatan pembelajaran berbasis permainan, seperti penerapan media pembelajaran permainan ular tangga. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran permainan ular tangga dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) di sekolah dasar. Pengembangan penelitian mengadopsi model 4D dari model Thiagarajan, dkk. yaitu *define, design, develop, dan disseminate*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian melalui observasi, pemberian angket, dan tes. Implementasi media pembelajaran permainan ular tangga dilaksanakan uji coba dua, uji coba penelitian dilaksanakan di SDI Yapita Surabaya. Hasil implementasi media pembelajaran permainan ular tangga motivasi belajar siswa meningkat 66,7% pada aspek keaktifan belajar dan semangat belajar, sedangkan aspek ketertarikan motivasi belajar siswa meningkat 70%. Sedangkan hasil belajar siswa mengalami peningkatan 40% dari 55% siswa yang mencapai nilai dibawah KKM (kriteria ketuntasan minimum) menjadi 100% semua siswa mencapai nilai diatas KKM (kriteria ketuntasan minimum).

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Motivasi Belajar dan Hasil Belajar

Abstract

This research is aimed to develop snakes and ladders game as instructional media on the social science subject in elementary school to improve learning motivation and learning achievement for the students. One of the problems in education is the lack of educational facilities and infrastructure, so teachers are required to be creative in improving the quality of learning in class, such as by developing the learning media. One of the interesting learning medium that can overcome the boredom of students in learning activities is game-based learning activities, such as the implementation of snakes and ladders as an instructional media. This study developed snakes and ladders game in the learning process on social science subject in elementary school. This study adopted Thiagarajan et al. 4D model consist of *define, design, develop, and disseminate*. The data is collected through observation, questionnaires, and test. The implementation of snakes and ladders game as learning media is conducted in Islamic Elementary School (SDI) Yapita Surabaya. The findings showed that the students' motivation increased from the value of 66,7% on the aspect of active learning and learning enthusiasm, while the aspect of interest in students' motivation increased to the value of 70%. Moreover, the result of students learning outcome

increased by 40% from 55% of students who reached a value below the minimum passing criteria to 100%. As a result, all students achieved score above the minimum passing criteria.

Keywords: Learning Media, Learning Motivation and Learning Achievement.

PENDAHULUAN

Belajar merupakan suatu proses kegiatan memperoleh informasi dari berbagai sumber, atau kegiatan yang dilakukan untuk mempelajari suatu hal agar mencapai tujuan yang di inginkan dari pengalaman yang di peroleh, sehingga terjadi perubahan prilaku. Kegiatan belajar dapat dilakukan dimana pun, asalakan pebelajar tersebut merasa nyaman dan mendukung dalam kegiatan belajar. Namun, kegiatan belajar secara formal dilaksanakan di sekolah, dimana sekolah tempat pertemuan guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Sekolah merupakan salah satu lembaga pendidikan formal untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Sebagai mana tercantum dalam undang-undang sistem pendidikan nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan tujuan “pendidikan nasional yaitu untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab” (Depdiknas, 2003).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah dan menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat ditinjau dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu (Sapriya, Istianti, & Zulkifli, 2007:5). Sedangkan Barr (1978:18) dalam Winataputra, dkk. (2007) menyatakan “*social studies is an integration of social sciences and humanities for the purposes of intruction in citizenship education*. Berdasarkan pendapat tersebut IPS merupakan suatu

bidang studi yang menganalisis permasalahan sosial di masyarakat yang didalamnya terintegrasi dari ilmu sosial dan ilmu humaniora untuk tujuan pendidikan.

IPS bertujuan “membina anak didik menjadi warga negara yang baik, memiliki keterampilan dan kepedulian sosial bagi dirinya, masyarakat dan negara” (Sumaatmadja, 2007). Sedangkan *National Council for The Social Studie* dalam Winataputra, dkk. (2007) tujuan ilmu pengetahuan sosial salah satunya adalah *civic responsibility and active civic participation*. Berdasarkan pendapat tersebut bidang studi IPS bertujuan untuk mendidik peserta didik agar menjadi warga negara yang baik, memiliki keterampilan sosial, berakhlak mulia dan bertanggung jawab pada diri sendiri dan negara.

Sekolah Dasar Islam Yapita merupakan sekolah dasar terletak di kota Surabaya, hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas III di SDI Yapita Surabaya bahwa siswa kurang tertarik dan merasa bosan untuk belajar mata pelajaran IPS, sehingga kurang siswa memahami isi materi mata pelajaran IPS, dalam artian motivasi belajar dan hasil belajar siswa kurang pada IPS, di kelas III guru belum pernah mencoba mengembangkan media pembelajaran permainan ular tangga. Di SD Yapita Surabaya memakai dua kurikulum, untuk kelas III dan Kelas VI Memakai kurikulum KTSP 2006 dan unruk kelas I, II, IV dan V memakai kurikulum 2013.

Menurut Sardiman (1986) dalam Zubaidah (2008:25) motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual dan peranannya yang sangat khas yaitu menumbuhkan gairah, merasa

senang dan semangat belajar. Motivasi belajar merupakan salah satu unsur penunjang keberhasilan pembelajaran. Motivasi belajar adalah suatu kekuatan dalam diri seseorang yang timbul dalam kegiatan belajar memiliki rasa ketertarikan, aktif, dan semangat dalam belajar.

Pemahaman siswa terhadap isi materi yang diajarkan merupakan hasil belajar kognitif yaitu salah satu tujuan pembelajaran yang di capai, hasil belajar adalah hasil ketercapain yang diperoleh siswa dalam kegiatan pembelajara sesuai dengan ktiteria acuan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Salah satu indikator hasil belajar yang baik, dimana siswa mampu memahami isi materi yang diajarkan oleh guru.

Pelaksanaan pendidikan tentunya tidak mudah dalam mencapai tujuan pendidikan nasional, permasalahan pendidikan di Indonesia begitu kompleks, salah satu permasalahan yaitu siswa kurang termotivasi dalam belajar, hal tersebut sesuai pernyataan Alma, dkk. (2010:11) “pembelajaran ilmu pengetahuan sosial merupakan pembelajaran yang sangat membosankan”.

Menurut Winingsih, dkk (2007) salah satu permasalahan pendidikan di Indonesia yaitu sarana dan prasarana belum mendukung proses belajar mengajar, dalam artian sarana dan prasarana sekolah di Indonesia belum memadai. Undang-undang sisdiknas No. 20 Tahun 2003 pasal 45 menyatakan setiap satuan pendidikan formal dan non formal menyediakan sarana dan prasarana yang memenuhi keperluan pendidikan (Depdiknas, 2005).

Pernyataan tersebut menyatakan bahwa setiap satuan pendidikan wajib menyediakan sarana dan prasarana segala sesuatu yang berhubungan dengan kegiatan belajar mengajar di kelas seperti media pembelajaran. Namun, penyediaan kebutuhan kegiatan belajar mengajar seperti

media pembelajaran tidaklah muda, karena harga media pembelajaran cukup mahal bagi sekolah tertentu, dalam artian tidak semua sekolah mampu untuk menyediakan media pembelajaran dalam mendukung kegiatan belajar mengajar. Permasalahan tersebut tentunya menuntut guru untuk kreatif dalam proses kegiatan belajar mengajar, sehingga proses kegiatann belajar mengajar tetap berjalan dengan baik.

Sesuai undang-undang No. 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen bahwa “guru harus memiliki kompetensi pedagogik”, dimana guru harus mampu menguasai proses pembelajaran, dalam artian guru menguasai strategi pembelajaran dan mampu membuat media pembelajaran yang inovatif sesuai kebutuhan dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas.

Kreatifitas guru dituntut ketika kondisi sekolah minim dengan sarana dan prasarana, salah satu kreatifitas guru yaitu dengan menyediakan media pembelajaran, guru harus mampu membuat media pembelajaran yang inovatif untuk mendukung proses pembelajaran. Menurut Arsyad (20011:12) media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran, Skinner dalam Sadiman, dkk. (1984:9) menyatakan salah satu komponen penting dalam kegiatan belajar mengajar adalah media pembelajaran.

Sekolah dasar merupakan lembaga pendidikan formal yang pertama harus ditempuh oleh siswa sebelum melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya. Menurut Piaget dalam Slavin (2009:45) “karakteristik siswa SD cenderung berpikir operasi konkrit”, dan pada masa usia anak-anak cenderung berinteraksi dengan bermain (Slavin, 2009:93). Pembelajaran pada siswa sekolah dasar guru harus mampu melaksanakan kegiatan pembelajaran kepada hal yang cenderung menghadapkan

sesuatu yang konkrit dan berorientasi bermain, media pembelajaran merupakan sebagai pengganti penyampai informasi apabila guru belum bisa menghadapkan sesuatu yang nyata.

Permainan ular tangga merupakan permainan tradisional yang biasa dimainkan oleh anak-anak, tidak ada sumber yang jelas sejak kapan permainan ular tangga ditemukan. Konsep permainan ular tangga yaitu permainan dimainkan 2 anak atau lebih dengan melempar dadu, yang terdiri dari beberapa kotak yang didalamnya ada gambar, dalam permainan ada gambar ular dan tangga, apabila dalam permainan mendapatkan tangga berarti naik sesuai dengan tangga tersebut, dan apabila mendapatkan ular maka dalam permainan tersebut peserta harus turun sesuai jalan ular tersebut. peserta dinyatakan menang apabila peserta nyampai pada finis yang pertama.

Media pembelajaran permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik siswa dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai pengantar informasi bagi siswa. Kelebihan media pembelajaran permainan ular tangga yaitu (1) siswa belajar sambil bermain, (2) siswa tidak belajar sendiri, melainkan harus berkelompok, (3) memudahkan siswa belajar karena dibantu dengan gambar yang ada dalam permainan ular tangga, dan (4) tidak memerlukan biaya mahal dalam membuat media pembelajaran permainan ular tangga.

Mengingat media pembelajaran permainan ular tangga memiliki kelebihan yang dipaparkan diatas. Diharapkan penelitian ini bermanfaat untuk menumbuhkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa, selain bermanfaat bagi siswa, penelitian ini mampu

meningkatkan kualitas guru sekolah dasar dalam kegiatan belajar mengajar dan meningkatkan profesionalisme dosen dalam melaksanakan penelitian dan membantu menyelesaikan permasalahan pendidikan di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, menurut Sugiono (2012:407) penelitian pengembangan merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji efektifitas produk tersebut, pengembangan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran permainan ular tangga bidang studi ilmu pengetahuan sosial (IPS) untuk kelas III di sekolah dasar. Model pengembangan media pembelajaran dalam penelitian mengdopsi model 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan dkk., model pengembangan penelitian disajikan pada gambar 1.

Uji coba penelitian diterapkan media pembelajaran permainan ular tangga sebanyak dua kali, subjek penelitian siswa kelas III SDI Yapita Surabaya sebanyak 25 siswa, penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2014-2015 semester 2 pada materi pokok jenis-jenis pekerjaan, teknik pengumpulan data untuk mengetahui motivasi belajar siswa dengan metode observasi dan pemberian angket. Sedangkan untuk mengetahui hasil belajar siswa teknik pengumpulan data dengan melakukan tes, tes hasil berbentuk pilihan ganda berjumlah 20 butir soal.

Uji validitas media pembelajaran menggunakan validitas ahli (*expert Jugment*), validitas media pembelajaran permainan ular tangga dilakukan oleh dua orang ahli pendidikan, instrumen lembar validasi media permainan ular tangga menggunakan skala *likert* dengan kriteria (1) sangat tidak baik, (2) tidak baik, (3)

baik, dan (4) sangat baik. Teknik analisis data uji validitas rumus dari Ridwan dan Sunarto (2009:38) sebagai berikut:

$$\chi = \frac{\sum x_1 + \sum x_2}{n}$$

Keterangan:

X = Kriteria penilaian media pembelajaran permainan ular tangga

$\sum x_1$ = Total skor penilaian validator 1

$\sum x_2$ = Total skor penilaian validator 2

n = Jumlah validator

Sedangkan uji reliabilitas media pembelajaran permainan ular tangga menggunakan uji reliabilitas teknik ulang, uji reliabilitas teknik ulang instrumen diujicobakan kepada sekelompok responden hasilnya dicatat (Arikunto, 2010:222). Uji coba media pembelajaran dilaksanakan dua kali. Uji coba pertama

dilaksanakan untuk mengetahui reliabilitas media pembelajaran permainan ular tangga di ujicobakan kepada 10 siswa, yaitu mewakili 3 siswa yang memiliki kemampuan baik, 3 siswa memiliki kemampuan sedang, dan 4 siswa yang memiliki kemampuan lambat. Teknik analisis data untuk menghitung reliabilitas Ridwan dan Sunarto (2009:38) sebagai berikut:

$$\chi = \frac{\sum x_1 + \sum x_2 + \sum x_3}{n}$$

Keterangan:

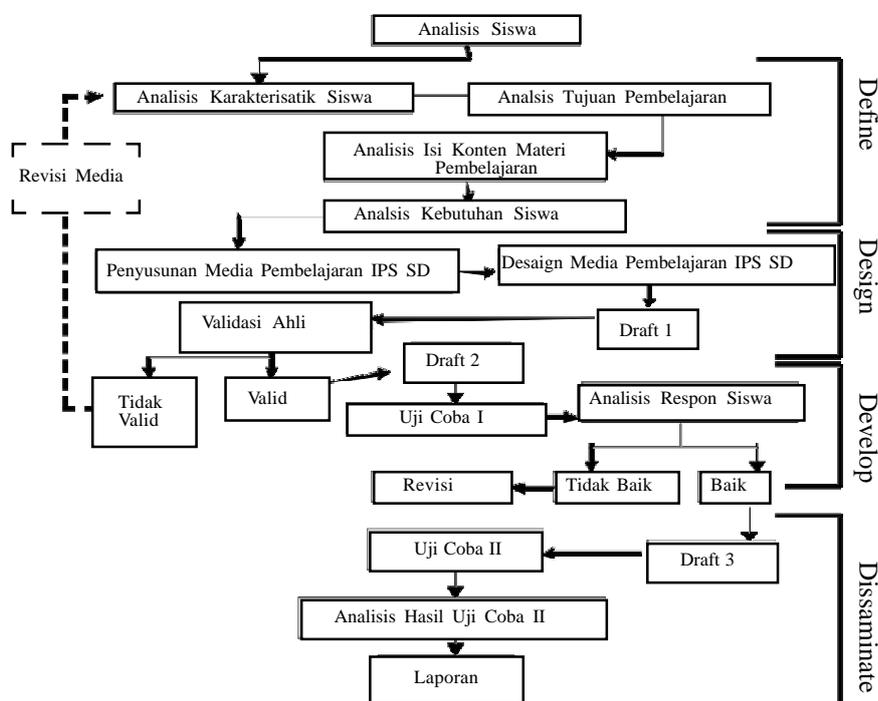
X = Total skor tanggapan siswa terhadap media permainan ular tangga

$\sum x_1$ = Total skor siswa kemampuan baik

$\sum x_2$ = Total skor siswa kemampuan sedang

$\sum x_3$ = Total skor siswa kemampuan lambat

n = jumlah siswa



Gambar 1. Desain Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga diadopsi Thiagarajan, dkk. (1974)

Uji validitas instrumen motivasi belajar menggunakan uji validitas konstruk. Data

tentang motivasi belajar siswa diperoleh melalui penyekoran hasil observasi aktivitas

siswa selama proses pembelajaran diterapkan media pembelajaran permainan ular tangga. Untuk menganalisis hasil pengamatan aktivitas siswa digunakan analisis presentase (%), yakni banyaknya frekuensi tiap aktivitas dibagi dengan seluruh aktivitas dikali 100%. Presentase Aktivitas siswa = $\frac{A}{B} \times 100\%$

Keterangan :

A = Banyaknya frekuensi tiap aktivitas siswa muncul

B = Jumlah seluruh aktifitas siswa

Kriteria penilaian motivasi belajar mengacu pada *methode of granding in summative evaluation* dari Bloom, Madaus & Hastings (dalam Tahmrin, 2007) yaitu:

90% ≤ K = sangat tinggi

80% ≤ K < 90% = tinggi

70% ≤ K < 80% = sedang

60% ≤ K < 70% = rendah

Uji validitas tes hasil belajar menggunakan uji validitas isi, dengan membandingkan isi instrumen dengan

materi yang diajarkan (Sugiono, 2012:182). Data hasil belajar diperoleh melalui pemberian tes pilihan ganda berisi 20 butir soal, teknik analisis data Ketuntasan belajar siswa secara individual dapat dihitung dengan persamaan sebagai berikut:

$$K = \frac{\tau_1}{T} \times 100\%$$

τ_1

Keterangan:

K = Persen ketuntasan belajar secara klasikal

T = Jumlah siswa yang tuntas belajar

τ_1 = Jumlah seluruh siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini akan diuraikan secara rinci hasil pengembangan dan implementasi media pembelajaran permainan ular tangga.

Validitas Konstruk

Validasi media pembelajaran permainan ular tangga dilakukan oleh 2 ahli pendidikan, nama validator disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Nama Validator

Nama	Bidang Keahlian	Lembaga Asal
Dr. Nur Efendi, M.Pd.	Pendidikan	Muhammadiyah Sidoarjo
Hendri Pandu Paksi, M.Pd.	Pendidikan Dasar	Universitas Negeri Surabaya

Tabel 2. Hasil Validasi Media Pembelajaran permainan Ular Tangga

Aspek Penilaian	Skor	
	Kriteria Penilaian	
	Validator ₁	Validator ₂
Penampilan media pembelajaran	Baik	Baik
Kejelasan tulisan media pembelajaran yang disampaikan	Baik	Sangat Baik
Kejelasan gambar pada media yang disampaikan	Sangat Baik	Sangat Baik
Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	Sangat Baik	Sangat Baik
Kesesuaian media dengan isi konten materi pembelajaran	Sangat Baik	Sangat Baik
Petunjuk penggunaan media pembelajaran	Sangat Baik	Baik
Kesesuaian media dengan karakteristik siswa sekolah dasar	Sangat Baik	Sangat Baik
Kesesuaian media dengan konsep permainan ular tangga	Sangat Baik	Sangat Baik
Rata-rata kriteria penilaian kedua validator	Sangat Baik	Sangat Baik

Sumber: Data yang Sudah diolah

Keterangan Kriteria penilaian

Skor 0-1 = Sangat tidak baik (Media tidak dapat digunakan)

Skor 1-2 = Tidak baik (Media memerlukan konsultasi dan revisi)

Skor 2-3 = Baik (Media dapat digunakan sedikit revisi)

Skor 3-4 = Sangat baik (Media dapat digunakan)

Hasil validasi media pembelajaran permainan ular tangga disajikan pada tabel 2. Berdasarkan tabel 2 tersebut Hasil uji validitas kedua validator memberikan kriteria penilaian sangat baik, Tabel tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan ular tangga yang dikembangkan layak digunakan (valid).

Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga dalam penelitian ini mengacu pada prinsip-prinsip evaluasi media pembelajaran Sadiman, dkk. (1984:92) mengemukakan yaitu (1) media pengajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, (2) kosakata (3) kesesuaian dengan isi materi, (4) kesesuaian dengan berbagai jenis siswa (karakteristik siswa), dan (4) Kualitas gambar atau visual. Prinsip-prinsip penilaian media pembelajaran tersebut digunakan agar media yang dikembangkan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Sedangkan menurut Asnawir dan Usman (2002:19) syarat umum yang harus dipenuhi dalam penggunaan media yaitu (1) media pembelajaran harus sesuai dengan materi pembelajaran yang diterapkan, (2) media tersebut harus bisa dilihat dan di dengar, (3) media pengajaran harus dapat merespon siswa belajar, dan

(4) media pengajaran harus sesuai dengan kondisi individu siswa.

Berdasarkan kedua pendapat ahli tersebut, bahwa pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga dalam pembelajaran IPS pada penelitian ini sudah sesuai dengan kriteria pakar media pendidikan, sehingga media pembelajaran permainan ular tangga dalam penelitian layak digunakan dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Reliabilitas Teknik Ulang

Uji reliabilitas dilakukan melalui uji realibilitas eksternal teknik ulang, uji realibilitas eksternal teknik ulang dilakukan mengujicobakan instrumen atau produk yang dikembangkan beberapa kali dan kemudian hasilnya dicatat (Arikunto, 2010:222), uji reliabilitas media pembelajaran permainan ular tangga dilaksanakan pada uji coba I. Uji coba I diterapkan pada 10 siswa, 3 siswa kemampuan cepat, 3 siswa kemampuan sedang, dan 4 siswa dengan kemampuan lambat. Uji realibilitas dilaksanakan melalui pemberian angket pada siswa terhadap penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga. Hasil uji realibilitas disajikan pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Uji Realibilitas Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga

Keterangan	Kriteria Jawaban Siswa	
	Frekuensi	%
Apakah gambar pada permainan ular tangga jelas	10	100%
Apakah tulisan pada permainan ular tangga mudah kamu mengerti	10	100%
Apakah media ular tangga yang diberikan guru mudah kamu gunakan	10	100%
Apakah kamu mengerti isi yang di sampaikan pada permainan ular tangga yang diberikan guru	10	100%
Rata-rata (%)	100%	

Sumber: Data sudah di olah

Hasil uji reliabilitas media pembelajaran permainan ular tangga berdasarkan tabel 3 rata-rata siswa memberikan respon 100%

menyatakan tidak ada kendala diterapkan media pembelajaran permainan ular tangga, hal tersebut menunjukkan media pembelajaran permainan ular tangga bisa

digunakan oleh semua siswa dengan karakteristik yang berbeda, baik siswa dengan kemampuan cepat, sedang maupun lambat.

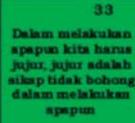
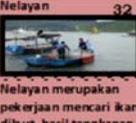
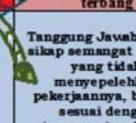
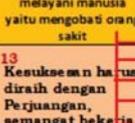
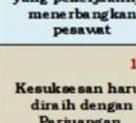
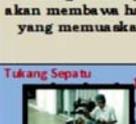
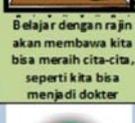
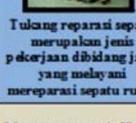
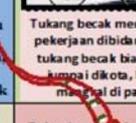
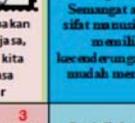
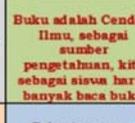
Hasil observasi uji coba I penerapan media pembelajaran permainan ular tangga siswa tidak mengalami kendala atau hambatan. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan ular tangga menunjukkan ke ajegan.

Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga (Pengembangan Produk).

Media pembelajaran permainan ular tangga yang dikembangkan dalam penelitian

adalah hasil permainan ular tangga yang biasa digunakan oleh anak-anak. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga yaitu terdiri dari 36 kolom (kotak), setiap kotak berisi informasi isi konten materi yang diberikan dalam pembelajaran, dan ada beberapa kolom (kotak) yang berisikan gambar beserta isi konten materi pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) materi ajar jenis-jenis pekerjaan pada kelas III sekolah dasar. Hasil pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga disajikan pada gambar 2.

Media Pembelajaran IPS SD Pokok Bahasan Jenis-Jenis Pekerjaan

 35 Bekerja dengan Rajin dan jajan Besar Nonton Tv	 34 Insinyur Pesawat Insinyur pesawat pekerjaannya merancang dan membuat pesawat terbang	 33 Dalam melakukan apapun kita harus jujur, jujur adalah sikap tidak bohong dalam melakukan apapun	 32 Nelayan Nelayan merupakan pekerjaan mencari ikan dilaut, hasil tangkapan ikan dijual dipasar	 31 Polisi Polisi merupakan pekerjaannya bertugas menegakkan hukum, mengatur lalu lintas, menangkap penjahat dll
 25 Petani merupakan pekerjaan yang menghasilkan barang seperti padi, wortel, apel dll	 26 Belajar Tidak Mengenal Waktu	 27 Tanggung Jawab adalah sikap semangat bekerja yang tidak menyepelekan pekerjaannya, bekerja sesuai dengan tanggungjawabnya, berani menanggung segala pekerjaan yang dilakukan	 28 Disiplin merupakan sikap tepat waktu saat bekerja, tidak malas dan sering terlambat saat bekerja	 29 Arsitek adalah pekerjaannya mendesain dan membuat bangunan seperti gedung dan rumah
 24 Dokter merupakan pekerjaannya melayani manusia yaitu mengobati orang sakit	 23 Pilot adalah orang yang pekerjaannya menerbangkan pesawat	 22 Guru Guru adalah seorang yang bekerja sebagai pengajar di sekolah, guru merupakan pekerjaan yang sangat mulia	 21 Disiplin adalah merupakan sikap tepat waktu, dalam bekerja diperlukan sikap disiplin	 20 Belajarlal dengan Rajin, jangan malas belajar
 13 Kesuksesan harus diraih dengan Perjuangan, semangat bekerja akan membawa hasil yang memuaskan	 14 Kesuksesan harus diraih dengan Perjuangan, semangat bekerja akan membawa hasil yang memuaskan	 15 Belajar dengan rajin akan membawa kita sukses lulus sekolah tepat waktu	 16 Kemalasan Akan Tidak Naik Kelas	 17 Pelukis merupakan pekerjaan menghasilkan lukisan, menggambar apapun, pekerjaan ini menghasilkan barang
 12 Belajar dengan rajin akan membawa kita bisa meraih cita-cita, seperti kita bisa menjadi dokter	 11 Tukang Sepatu Tukang reparasi sepatu merupakan jenis pekerjaan dibidang jasa yang melayani mereparasi sepatu rusak	 10 Tukang Becak Tukang becak merupakan pekerjaan dibidang jasa, tukang becak biasa kita jumpai dikota, biasa menjual di pasar	 9 Jangan Pernah Menyerah Untuk Meraih Cita-cita Semangat Belajar. Semangat adalah sifat manusia yang memiliki keuletan dan tidak mudah menyerah	 8 Belajarlal Dengan Rajin agar kamu pintar dan bisa meraih cita-citamu
 2 Mengapa manusia Harus Belajar? Dengan belajar manusia akan mendapatkan Uang, dengan uang manusia bisa membeli apapun untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.	 3 Pekerjaan adalah suatu kegiatan atau aktivitas yang dilakukan manusia dengan berbagai cara dan jenisnya untuk mendapatkan uang untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.	 4 Jenis Pekerjaan yang dilakukan manusia ada 2 yaitu pekerjaan yang menghasilkan jasa dan pekerjaan menghasilkan Barang.	 5 Pelajar yang menghasilkan jasa yaitu pekerjaan hasilnya tidak bisa dilihat secara langsung, tapi bisa dirasakan, atau pekerjaan yang bergerak dibidang pelayanan untuk membantu orang lain	 7 Buku adalah Cendela Ilmu, sebagai sumber pengetahuan, kita sebagai siswa harus banyak baca buku
				 6 Pekerjaan yang menghasilkan barang merupakan jenis pekerjaan yang menghasilkan berbagai barang seperti: baju, lemari, HP (Handphone), dan lain-lain

Gambar 2. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Konsep penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga dimodifikasi oleh peneliti, penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga yang dikembangkan yaitu (1) media ini dimainkan oleh 4-5 siswa, (2) permainan di mulai dari start, (3) setiap siswa wajib melempar dadu sebelum melakukan langkah permainan, (4) setiap siswa melangkah sesuai dengan angka yang didapatkan pada dadu yang dilempar, (5) setiap siswa yang mendapatkan langkah sesuai mata dadu, siswa kotak (kolom) yang dilewati, sehingga siswa memperoleh informasi mengenai konten materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran tercapai.

Desain pengembangan dalam penelitian mengacu pada desain 4D pengembangan pembelajaran Thiagarajan, dkk. (1974), dimana alur pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga tersebut langkah yang ditempuh yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *dissaminate*. Alur tersebut mencakup analisis karakteristik siswa, analisis tujuan pembelajaran, analisis isi konten materi pembelajaran, analisis kebutuhan siswa, uji coba media pembelajaran, dan pelaporan.

Pendapat Thiagarajan, dkk. tersebut sesuai dengan pendapat Sadiman, dkk. (1984:100) bahwa urutan pengembangan media yaitu (1) menganalisis dan kebutuhan karakter siswa (2) merumuskan tujuan operasional, (3) merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung

tercapainya tujuan, mengembangkan alat ukur keberhasilan,(4) menuliskan naskah media, dan (5) mengadakan tes dan revisi.

Tahap pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga dalam penelitian, sudah sesuai dengan kaidah langkah-langkah atau alur tahap pengembangan media berdasarkan kaidah langkah-langkah atau alur tahap pengembangan media berdasarkan pendapat ahli, tahap pengembangan media tersebut disajikan pada gambar 1.

Tahap pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga dalam penelitian yaitu menganalisis karakter siswa kelas III di SD Yapita Surabaya, analisis tujuan pembelajaran sesuai dengan standar isi pada kurikulum yang di implementasikan dalam pembelajaran dan dari penjabaran kompetensi dasar melalui indikator pembelajaran, analisis konten materi dalam pembelajaran IPS kelas III di sekolah dasar.

Analisis kebutuhan siswa sesuai dengan tujuan dari pengembangan media pembelajaran yaitu meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas III di sekolah dasar.

Motivasi Belajar

Hasil motivasi belajar siswa diterapkan media pembelajaran permainan ular tangga disajikan pada tabel 4 dan tabel 5.

Tabel 4. Motivasi Belajar Siswa Berdasarkan Observasi atas Beberapa

Aspek Motivasi Belajar	Deskripsi	Sebelum diterapkan Media Ular Tangga		Diterapkan diterapkan Media Ular Tangga	
		Frekuensi	%	Frekuensi	%
Aktif dalam pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Siswa aktif mengerjakan tugas yang diberikan guru Siswa mengikuti kegiatan pembelajaran sesuai dengan instruksikan guru 	10	40%	25	100%
		10	40%	23	92%

Aspek Motivasi Belajar	Deskripsi	Sebelum diterapkan Media Ular Tangga		Diterapkan Media Ular Tangga	
		Frekuensi	%	Frekuensi	%
	<ul style="list-style-type: none"> Siswa bekerja sama dengan kelompok dalam kegiatan pembelajaran 	6	24%	25	100%
Semangat dalam pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Siswa tidak bicara sendiri ketika mengikuti pembelajaran IPS (berbicara diluar konten materi pembelajaran dan permainan ular tangga) 	6	24%	22	88%
	<ul style="list-style-type: none"> Siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran IPS 	5	20%	22	88%
	<ul style="list-style-type: none"> Siswa antusias mengikuti pembelajaran IPS 	8	32%	25	100%
	<ul style="list-style-type: none"> Siswa wajahnya ceria/berseri-seri ketika mengikuti pembelajaran IPS 	7	28%	24	96%
	<ul style="list-style-type: none"> Siswa tidak mengantuk saat kegiatan pembelajaran 	6	24%	25	100%
	Rata-Rata (%)		28,4%		95,1%

Sumber: Data yang Sudah di Olah

Berdasarkan tabel 4 motivasi belajar siswa pada aspek keaktifan dan semangat belajar menunjukkan bahwa sebelum diterapkan media pembelajaran permainan ular tangga pada aspek tersebut sebesar 28,4% siswa yang memiliki motivasi belajar dalam pembelajaran IPS, hal tersebut menunjukkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS sangat rendah. Sedangkan pada saat diterapkan media pembelajaran permainan ular tangga

motivasi belajar siswa pada aspek keaktifan dan semangat belajar sebesar 95,1% siswa yang memiliki motivasi belajar IPS, setelah diterapkan media pembelajaran permainan ular tangga motivasi belajar siswa mengalami peningkatan 66,7%. Hal tersebut motivasi belajar siswa pada aspek keaktifan dan semangat belajar dalam pembelajaran IPS sangat tinggi.

Sedangkan motivasi belajar siswa pada aspek ketertarikan dalam pembelajaran IPS disajikan pada tabel 5.

Tabel 5. Motivasi Belajar Siswa Berdasarkan Aspek Ketertarikan

Aspek Motivasi Belajar	Deskripsi	Sebelum diterapkan Media Ular Tangga		Sesudah diterapkan media ular tangga	
		Frekuensi	(%)	Frekuensi	(%)
Katertarikan	<ul style="list-style-type: none"> Apakah kamu senang pembelajaran yang dilakukan hari ini 	6	24%	25	100%
	<ul style="list-style-type: none"> Apakah kamu mau, apabila pembelajaran materi berikutnya dilakukan seperti ini 	7	28%	25	100%
Rata-Rata %		26%		100%	

Sumber: Data yang Sudah di Olah

Berdasarkan tabel 5 motivasi belajar siswa pada aspek ketertarikan menunjukkan

26% siswa yang memiliki motivasi belajar dalam pembelajaran IPS. Namun, setelah diterapkan media pembelajaran permainan

ular tangga motivasi belajar siswa pada aspek ketertarikan menunjukkan rata-rata 100% siswa memiliki motivasi belajar, hal tersebut terjadi peningkatan 74% peningkatan motivasi belajar siswa diterapkan media pembelajaran permainan ular tangga dalam pembelajaran IPS pada aspek ketertarikan sangat tinggi.

Menurut Sardiman (2011:83) ciri-ciri orang yang memiliki motivasi belajar adalah tekun mengerjakan tugas, menunjukkan minat atau ketertarikan terhadap hal yang dipelajari, sedangkan menurut Uno (2009:23) indikator motivasi belajar antara lain adanya hal menarik dalam belajar, adanya lingkungan belajar yang kondusif. Jelaslah aspek yang diungkapkan dalam penelitian ini yaitu aspek keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran, semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran dan minat atau ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Menurut Sadiman, dkk. (1984:75) permainan (*games*) adalah setiap kontes para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Belajar sambil bermain dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, Slavin (2009) menyatakan “pada prinsipnya karakteristik anak-anak cenderung suka bermain”, sejalan dengan pendapat Sadiman, dkk. (1984:78) kelebihan media pembelajaran permainan adalah adanya interaksi antar siswa sehingga adanya kerjasama kelompok dalam siswa, hal tersebut sesuai dengan aspek motivasi belajar siswa dan konsep media pembelajaran permainan ular tangga yang dikembangkan dalam penelitian.

Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran lebih memudahkan siswa dalam memperoleh pemahaman dan

memotivasi siswa untuk belajar, sejalan dengan pendapat Sadiman, dkk. (2008:17) menyatakan media pembelajaran berguna menimbulkan kegairahan belajar, sedangkan Asnawi dan Usman (2002:14) menyatakan media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar. Berdasarkan pendapat ahli tersebut bahwa media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 6. Pada tabel 6 tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS sebelum diterapkan media pembelajaran permainan ular tangga menunjukkan bahwa 55% siswa yang memiliki nilai diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum), sedangkan setelah diterapkan media pembelajaran permainan ular tangga 100% siswa memiliki nilai diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum), hal tersebut menunjukkan hasil belajar siswa terjadi peningkatan 45% .

Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran lebih memudahkan siswa dalam memperoleh pemahaman dan memotivasi siswa untuk belajar, sejalan dengan pendapat Sadiman, dkk. (2008:17) media pembelajaran berguna memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalis dan menimbulkan kegairahan belajar.

Tabel 6 Hasil belajar

Keterangan	Sebelum diterapkan Media ular Tangga	Setelah diterapkan media ular tangga
	Nilai < KKM	Nilai < KKM
	%	%
Hasil Belajar Pembelajaran IPS	55%	100%

Sumber: Data yang sudah di olah

Sedangkan Asnawir dan Usman (2002:14) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat menanamkan konsep dasar yang benar dan konkrit, dan realistis. Penggunaan media seperti gambar, film, model grafik, dan lainnya. Pendapat tersebut menyatakan bahwa media pembelajaran dapat memberikan pemahaman pada konsep-konsep yang abstrak, dengan gambar diharapkan siswa tidak berpikir secara abstrak sehingga siswa mampu berpikir sesuai dengan konsep yang diharapkan.

Media pembelajaran permainan ular tangga dalam penelitian terdiri atas gambar-gambar yang berhubungan dengan isi konten materi pembelajaran IPS kelas III, tidak hanya gambar, namun juga diberikan keterangan gambar yang berhubungan isi konten materi yang di ajarkan. Menurut Dale dalam USAID (2013) menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan bantuan visual (gambar) lebih baik ditangkap siswa dari pada pembelajaran yang bersifat verbal dan simbol.

Jelaslah bahwa pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga dalam penelitian ini, memperhatikan kaidah pengembangan media pembelajaran diantaranya adanya gambar, penyampaian pesan melalui tulisan yang jelas, penyesuaian karakteristik siswa, dan tujuan pembelajaran berdasarkan isi materi. Dengan demikian, media pembelajaran permainan ular tangga yang dikembangkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian dan temuan yang diperoleh dalam penelitian ini dapat dikemukakan kesimpulan sebagai berikut: Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga dalam pembelajaran IPS dinyatakan valid oleh validator. Hasil

implementasi media pembelajaran permainan ular tangga dalam pembelajaran IPS bahwa motivasi belajar siswa meningkat dengan kriteria motivasi belajar sangat tinggi. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS meningkat dengan diterapkan media pembelajaran permainan ular tangga, Hasil belajar siswa meningkat dan Hasil belajar siswa mencapai nilai di atas KKM (Ketuntasan Kriteria Minimum).

Berdasarkan hasil pembahasan dapat dikemukakan saran bahwa Sekolah dasar sebagai tempat belajar formal bagi anak-anak, dalam kegiatan proses belajar mengajar dimana anak-anak sering mengalami kebosanan, sehingga guru diharapkan mampu mengelola kelas dengan baik. Dalam mengatasi setiap permasalahan pembelajaran, salah satu alternatif menyelesaikan permasalahan tersebut yaitu melalui media pembelajaran permainan ular tangga

DAFTAR PUSTAKA

- Alma, Buchori dkk. 2010. *Pembelajaran Studi Sosial*. Bandung. Alfabeta
- Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asnawir, H. & Usman M., Basyiruddin 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2005. *Undang-undang Guru dan Dosen No. 14 Tahun 2005*. Jakarta: Depdiknas.
- Kemendikbud. 2013. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 67 Tahun 2013. Jakarta: Kemendikbud.
- Ridwan & Sunarto, H. 2009. *Pengantar Statistika: Untuk Penelitian*

- Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi dan Bisnis*. Cetakan ke 4 April 2011. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman S., Arief., Raharjo R., & Haryanto, Anung . 1984. *Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Cetakan 2007. Jakarta: Raja Gra findo Persada.
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sapriya., Istianti, Tuti., & Zulkifli, Effendi. 2007. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Bahan Belajar Mandiri. Bandung: Fakultas Ilmu Pendidikan UPI. UPI Press.
- Slavin, E., Robert. 2009. *Psikologi Pendidikan, Teori dan Praktik*. Edisi Kesembilan Jilid I. Terjemahan Murianto Samosir. New Jersey: Person Education, Inc.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumaatmadja, Nursid. 2007. *Konsep Dasar IPS*. Modul 1-2. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Thiagarajan., Semmel & Semmel. 1974. *Intructional Development for Training Teachers of Exeptional Children A Sourcebook*. Blomington Indiana: Indiana University.
- Tahmrin, S. 2007. *Model Pembelajaran Resik Sebagai Strategi Mengubah Paradigma Pembelajaran Matematika di SMP yang Teachers Oriented Menjadi Student Oriented*. Penelitian Hibah Bersaing Dosen S2 Pendidikan Matematika PPs UNM Makasar.
- Uno, Hamza B. 2009. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- USAID. 2013. *Praktik Yang Baik dalam Pembelajaran. di Sekolah dasar dan MI*. Jakarta: USAID.
- Winataputra, dkk., 2007. *Materi dan Pembelajaran IPS SD*. Buku Materi Pokok. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Winingsih, H. Lucia, dkk. 2007. *Peningkatan Mutu, Relevansi dan Daya Saing Pendidikan*. Jakarta: Pusat Dokumentasi dan Informasi Ilmiah-Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia PDII-LIPI, diakses 2 Desember 2014 *on-line* www.Pdii.lipi.go.id/katalog/index.php/searchkatalog/byld/257453.
- Zubaidah, Siti. 2008. *Pembelajaran Kontekstual Metode Inkuiri Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir dan Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim III Malang*. Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 15, Nomer I April 2008. Malang: Lembaga Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Negeri Malang.

ANALISIS KEMAMPUAN PENALARAN MATEMATIS SISWA MELALUI PENDEKATAN *PROBLEM POSING* DI KELAS X IPA 1 SMA NEGERI 9 MALANG

Siti Zaenab

SMP Muhammadiyah 3 Malang
Email: namakuzaenab@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini berawal dari guru masih cenderung menggunakan metode ceramah, siswa kurang diberi latihan tentang kemampuan penalaran matematis dalam membuat dan menyelesaikan sebuah permasalahan. Pendekatan *Problem Posing* merupakan pendekatan pembelajaran yang menuntut siswa agar mengembangkan kemampuan penalaran matematisnya dalam membuat soal dan menyelesaikan soal. Sehingga pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pendekatan *Problem Posing*. Hasil penelitian dari keterlaksanaan pembelajaran matematika melalui pendekatan *Problem Posing* yang dilakukan oleh guru dan siswa pada dua pertemuan terlaksana dengan baik. Dari hasil analisis siswa I,II,III,dan IV diperoleh rata-rata siswa tidak dapat menyajikan pernyataan matematika dalam bentuk diagram dengan benar.

Kata Kunci: *Kemampuan Penalaran Matematis, Pendekatan Problem Posing*

Abstract

This research derived from the problem that teacher tends to use lecturing method and there is lack of practice on mathematical reasoning ability for students in making and solving problems. Problem posing is an approach that demands students to develop their mathematical reasoning ability in making and solving problem; therefore, the appropriate approach in this research is *Problem Posing* learning approach. The findings of the research showed the successfulness of the *Problem Posing* approach in the mathematics learning process which was conducted in two meetings are considered *good*. From the analysis of the students I, II, III, and IV, is found that most of the students cannot present mathematical statement in the form of diagram in correct manners.

Keywords: *Mathematics Reasoning ability, Problem Posing Approach*

PENDAHULUAN

Proses pendidikan dilaksanakan sedemikian rupa agar dapat memahami dan menghayati makna pendidikan tersebut, sehingga dapat bermanfaat untuk membantu dirinya dalam menghadapi perkembangan ilmu dan pengetahuan. Keberhasilan proses pembelajaran merupakan tujuan utama yang diharapkan dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah. Upaya untuk mencapai keberhasilan tersebut, pemerintah telah

membuat kurikulum yang telah disesuaikan dengan keadaan dan kemampuan setiap jenjang pendidikan. Hal ini sejalan dengan standart kompetensi lulusan kurikulum 2013 pada dimensi keterampilan yaitu memiliki kemampuan berfikir, tindakan yang efektif dan kreatif dalam ranah abstrak dan konkret sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain sejenis (Sintawati dan Abdurrahman, 2013).

Sejalan dengan berkembangnya zaman, matematika telah mengalami

kemunduran, banyak siswa yang menganggap bahwa matematika merupakan pelajaran yang sangat sulit bahkan sebagian siswa mengatakan matematika merupakan pelajaran yang sangat menakutkan (Jannah, 2011). Salah satu munculnya pemikiran tersebut, disebabkan karena kurang menariknya guru dalam mengemas atau menyalurkan pengetahuan kepada siswa tentang matematika. Tate dan Johnson juga berpendapat bahwa salah satu indikator guru yang berkualitas adalah bagaimana baiknya guru memahami proses berpikir dan penalaran siswa tentang matematika dan bagaimana memperluas kemampuan mereka (Kamid, 2009).

Tujuan dari kurikulum 2013 adalah siswa mampu bernalar, sehingga salah satu pendekatan pembelajaran yang efektif untuk menumbuhkan kemampuan penalaran matematis siswa adalah pendekatan *Problem Posing*. Pendekatan *Problem Posing* merupakan salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berfikir matematis, karena pendekatan *Problem Posing* merupakan pembelajaran yang menuntut siswa agar mengembangkan kemampuan penalarannya dalam hal membuat soal maupun penyelesaiannya. SMA Negeri 9 Malang merupakan salah satu sekolah di Malang yang telah menggunakan kurikulum 2013. Sekolah ini telah menggunakan dua kurikulum yaitu kurikulum KTSP dan Kurikulum 2013. Disamping itu, SMA Negeri 9 Malang pernah digunakan penelitian pembelajaran menggunakan pendekatan *Problem Posing* dan memperoleh hasil yang bagus. Sehingga peneliti bermaksud mengadakan penelitian yang berjudul “*Analisis*

Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Melalui Pendekatan Problem Posing di Kelas X SMA Negeri 9 Malang”.

Pendekatan *Problem Posing*

Pendekatan *Problem Posing* adalah suatu pendekatan dalam proses pembelajaran yang bertujuan agar siswa dapat mengajukan atau membuat soal berdasarkan informasi atau data yang telah diberikan oleh guru serta menyelesaikan soal yang telah dibuat, sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir matematis atau menggunakan pola pikir matematis. Hal ini sama halnya dengan pengertian pendekatan *Problem Posing* yang dikemukakan oleh Muzdalipah (2010) bahwa pendekatan *Problem Posing* merupakan suatu pendekatan yang bertujuan untuk menggali ide-ide, argumen-argumen dan cara-cara yang berbeda dari mahasiswa melalui pengembangan masalah atau soal matematika memformulasikan kembali masalah tersebut berdasarkan situasi masalah yang berkaitan.

Kriteria pembuatan masalah atau soal *Problem Posing* harus memenuhi syarat: (1) Pembuatan soal harus berhubungan dengan apa yang dimunculkan dari permasalahan yang diberikan; (2) Pembuatan soal mengandung masalah yang dapat dipecahkan; dan (3) Pembuatan soal dihasilkan dari permasalahan yang ada dalam petunjuk (Thobroni dan Mustofa, 2013).

Langkah-langkah pembelajaran dengan pendekatan *Problem Posing* yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
1. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar dan pendekatan yang akan digunakan dalam pembelajaran	Berusaha memahami tujuan, kompetensi, dan pendekatan dalam pembelajaran
2. Dengan tanya jawab, mengingatkan kembali materi sebelumnya	Berusaha menjawab dan mengingat kembali materi sebelumnya
3. Menyajikan materi pembelajaran dengan strategi yang sesuai dan selalu berusaha melibatkan siswa dalam kegiatan	Berusaha berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran
4. Dengan tanya jawab membahas kegiatan dengan menggunakan pendekatan <i>Problem Posing</i> dengan memberikan contoh atau cara membuat soal.	Berusaha memahami contoh dan cara membuat soal yang telah dijelaskan oleh guru
5. Memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang dirasa belum jelas	Mencoba menanyakan kepada guru apabila ada hal yang kurang jelas
6. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk membuat soal dan penyelesaiannya sesuai dengan situasi yang diberikan. Kegiatan ini dilakukan secara berkelompok	Membuat soal dan penyelesaiannya berdasarkan situasi yang diketahui secara kelompok
7. Mengawasi siswa dalam proses membuat dan mengerjakan soal	Membuat dan mengerjakan soal dengan teliti dan sungguh-sungguh
8. Mengumpulkan soal dan jawaban yang telah dikerjakan dan menukar soal pada kelompok lain	Mengumpulkan soal dan jawaban yang telah dibuat dan bersiap-siap untuk mengerjakan soal dari kelompok lain
9. Meminta salah satu kelompok untuk mempresentasikan di depan kelas	Mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas
10. Mengarahkan siswa untuk membuat kesimpulan dari materi yang sudah dipelajari	Berusaha untuk dapat menyimpulkan materi yang sudah dipelajari

Kemampuan Penalaran Matematis

Berdasarkan penjelasan tentang kemampuan siswa dan penalaran matematis yang telah dipaparkan diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan penalaran matematis adalah kesanggupan, kecakapan, keahlian, atau kepandaian siswa dalam proses berpikir matematika untuk menarik kesimpulan atau membuat pernyataan. Terdapat banyak cara untuk mengembangkan kemampuan penalaran matematis siswa diantaranya adalah guru memacu siswa agar mampu berpikir logis

dengan memberikan soal-soal penerapan sesuai dengan kehidupan sehari-hari yang kemudian diubah dalam bentuk matematika (Sa'adah, 2010).

Materi matematika dan penalaran matematika merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan, yaitu materi matematika dipahami melalui penalaran, dan penalaran dipahami dan dilatih melalui belajar materi matematika, sehingga kemampuan penalaran matematis sangat penting dan dibutuhkan dalam mempelajari matematika.

Penggunaan pendekatan *Problem Posing* dalam pembelajaran matematika dapat menjadi salah satu sarana untuk mengembangkan kemampuan penalaran matematis siswa. Pendekatan ini dapat digunakan karena pembelajaran dengan pendekatan ini dapat mendorong dan melatih siswa dalam merumuskan soal matematik dan kemudian merumuskan penyelesaian dari soal matematik tersebut.

Indikator Kemampuan Penalaran Matematis

Tercapai tidaknya suatu tujuan, maka diperlukan suatu alat ukur. Dalam penelitian ini, alat ukur yang digunakan adalah indikator kemampuan penalaran matematis melalui pendekatan *Problem Posing*. Dengan adanya indikator tersebut maka kemampuan penalaran matematis siswa melalui pendekatan dapat diketahui. Adapun indikator kemampuan penalaran matematis siswa melalui pendekatan *Problem Posing* adalah sebagai berikut:

- 1) Pembuatan soal dihasilkan dari permasalahan yang ada
- 2) Pembuatan soal mengandung masalah yang dapat dipecahkan
- 3) Kemampuan menyajikan pernyataan matematika dalam bentuk diagram
- 4) Kemampuan mengajukan dugaan diketahui dan ditanya dari soal
- 5) Kemampuan menentukan pola
- 6) Kemampuan melakukan manipulasi matematika
- 7) Kemampuan menarik kesimpulan

Tabel Persentase dan Taraf Keterlaksanaan Pembelajaran Matematika Melalui Pendekatan *Problem Posing*

Persentase Keterlaksanaan	Taraf Keterlaksanaan
81% – 100%	Sangat baik
61% – 80%	Baik
41% – 60%	Cukup
21% – 40%	Kurang
0% – 20%	Sangat kurang

(Riduwan dan Akdon, 2006)

METODE

Jenis dan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, karena penelitian ini digunakan untuk meneliti kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci dan lebih menekan proses dari pada hasil (Sugiyono, 2011). Sehingga dengan adanya penelitian ini, dapat mengetahui secara detail informasi mengenai subjek yang diteliti. Subjek penelitian adalah guru matematika dan siswa kelas X IPA 1 SMAN 9 Malang.

Teknik analisis data ini digunakan untuk menganalisis data dari keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *Problem Posing* dan untuk melihat kemampuan penalaran matematis siswa melalui pendekatan *Problem Posing*.

Analisis Keterlaksanaan Pembelajaran Matematika Melalui Pendekatan *Problem Posing*

Panduan analisis hasil keterlaksanaan proses pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan *Problem Posing* dilakukan oleh dua observer yaitu guru mata pelajaran matematika dan teman sejawat. Adapun panduan analisis keterlaksanaan pembelajaran melalui pendekatan *Problem Posing* dipaparkan dalam tabel berikut ini:

Perhitungan persentase keterlaksanaan proses pembelajaran menggunakan pendekatan *Problem Posing*:

$$= \frac{\text{Jumlah skor tercapai}}{\text{Jumlah skor maksima}} \times 100\%$$

Analisis Kemampuan Penalaran Matematis Siswa melalui Pendekatan *Problem Posing*

Analisis tes kemampuan penalaran *Problem Posing* hanya untuk empat orang siswa yang mempunyai predikat sangat baik, baik, cukup baik, dan kurang baik. Predikat tersebut diambil dari hasil nilai ujian tengah semester (UTS). Alasan peneliti menganalisis sebagian dari siswa kelas X IPA 1 adalah untuk mendapatkan gambaran kemampuan penalaran matematis siswa di kelas X IPA 1 sesuai dengan predikatnya. Selanjutnya akan dianalisis sesuai dengan indikator ketercapaian kemampuan penalaran matematis siswa melalui pendekatan *Problem Posing*.

Berdasarkan aspek penilaian tes kemampuan penalaran *Problem Posing*, peneliti menggunakan tujuh indikator ketercapaian kemampuan penalaran matematis siswa melalui pendekatan *Problem Posing* yaitu (1) Pembuatan soal dihasilkan dari permasalahan yang ada. Pada aspek ini, diharapkan siswa mampu membuat soal dengan benar sesuai dengan informasi yang telah diberikan oleh guru; (2) Pembuatan soal mengandung masalah yang dapat dipecahkan. Pada aspek ini, diharapkan siswa mampu membuat soal dengan benar dan mengandung masalah yang dapat dipecahkan; (3) Kemampuan menyajikan pernyataan matematika dalam

bentuk diagram. Pada aspek ini, diharapkan siswa menyajikan pernyataan matematika dalam bentuk diagram; (4) kemampuan mengajukan dugaan diketahui dan ditanya sebelum mengerjakan soal. Pada aspek ini, diharapkan siswa dapat menduga apa yang diketahui dan ditanya dengan benar sebelum mengerjakan soal; (5) kemampuan menentukan pola. Pada aspek ini, diharapkan siswa menuliskan rumus dalam menyelesaikan soal; (6) kemampuan melakukan manipulasi matematika. Pada aspek ini, diharapkan siswa menuliskan proses dalam menyelesaikan soal yang telah dibuat; dan (7) kemampuan menarik kesimpulan. Pada aspek ini, diharapkan siswa menuliskan kesimpulan dari penyelesaian soal yang telah dibuat.

HASIL DAN PEMBAHASAN Keterlaksanaan Pembelajaran Matematika Melalui Pendekatan *Problem Posing*

Observasi keterlaksanaan pembelajaran matematika menggunakan pendekatan *Problem Posing* dilakukan dari mulai peneliti mengawali pembelajaran di kelas dan dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Observer bertugas mengamati kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Tujuan dari observasi tersebut adalah untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran matematika menggunakan pendekatan *Problem Posing* termasuk kategori sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang.

Tabel Hasil Observasi Kegiatan Guru dan Siswa

Pertemuan	Kegiatan Guru (%)	Kegiatan Siswa (%)
Pertama	61.67	68.34
Kedua	66.67	68.34

Tabel diatas merupakan hasil observasi kegiatan guru dan siswa pada pembelajaran matematika dikelas X IPA 1 menggunakan pendekatan *Problem Posing* yang di observasi oleh dua observer. Keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *Problem Posing* pada pertemuan pertama yang dilakukan oleh guru mencapai persentase 61,67% dengan taraf keterlaksanaan baik dan kegiatan yang dilakukan oleh guru pada pertemuan kedua mencapai persentase 66,67% dengan taraf keterlaksanaan baik juga.

Keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *Problem Posing* pada pertemuan pertama yang dilakukan oleh siswa mencapai persentase 68,34% dengan taraf keberhasilan baik dan kegiatan yang dilakukan siswa pada pertemuan kedua mencapai persentase 68,34% dengan taraf keterlaksanaan baik. Secara keseluruhan dari penjabaran diatas dapat disimpulkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran menggunakan pendekatan *Problem Posing* yang dilakukan oleh guru dan siswa kelas X IPA 1 SMA Negeri 9 Malang terlaksana dengan baik. Keterlaksanaan pembelajaran tidak dapat terlaksana dengan sangat baik dikarenakan terdapat beberapa kendala yaitu beberapa siswa tidak sungguh-sungguh dalam kegiatan

belajar dan pembelajaran di kelas dan peneliti kurang dapat menguasai ruang kelas.

Setelah pembelajaran terlaksana dengan baik, kegiatan dapat dilanjutkan dengan memberikan tes kemampuan penalaran *Problem Posing* pada siswa yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan penalaran matematis siswa kelas X IPA 1 setelah mengikuti pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan *Problem Posing*.

Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Melalui Pendekatan *Problem Posing*

Data kemampuan penalaran siswa diperoleh melalui analisis terhadap hasil tes yang dilakukan siswa pada pertemuan kedua. Tes yang diberikan kepada siswa berupa tes membuat soal dan penyelesaiannya dari informasi yang telah diberikan oleh peneliti. Adapun indikator tes kemampuan penalaran *Problem Posing* terdapat pada penjelasan diatas.

Paparan hasil analisis kemampuan penalaran *Problem Posing* siswa dalam mengerjakan tes oleh 4 siswa, yaitu siswa I dengan predikat sangat baik di kelas, siswa II dengan predikat baik di kelas, siswa III dengan predikat cukup baik di kelas, dan siswa IV dengan predikat kurang baik di kelas adalah sebagai berikut:

Tabel Hasil Analisis Kemampuan Penalaran *Problem Posing*

Indikator	Siswa I(%)	Siswa II(%)	Siswa III(%)	Siswa IV(%)	Rata-Rata(%)	Kriteria
1. Pembuatan soal dihasilkan dari permasalahan yang ada	66,67	83,33	66,67	66,67	70,84	Baik
2. Pembuatan soal mengandung masalah yang dapat dipecahkan	66,67	83,33	66,67	66,67	70,84	Baik

Indikator	Siswa I(%)	Siswa II(%)	Siswa III(%)	Siswa IV(%)	Rata-Rata(%)	Kriteria
3. Menyajikan pernyataan matematika dalam bentuk diagram	33,33	33,33	33,33	0	25	Kurang
4. Mengajukan dugaan diketahui dan ditanya sebelum mengerjakan soal	83,33	83,33	0	83,33	62,5	Baik
5. Menentukan pola	100	100	0	100	75	Baik
6. Melakukan manipulasi matematika	100	77,78	83,33	66,67	81,95	Sangat Baik
7. Menarik kesimpulan	0	33,33	66,67	66,67	41,67	Cukup
Rata-rata	64,29	70,63	45,24	64,29	61,11	Baik

Hasil analisis yang dikerjakan siswa I, II, III, dan IV dari tujuh indikator kemampuan penalaran *Problem Posing* dapat ditarik kesimpulan bahwa siswa sangat baik dalam mencapai indikator yang ke enam. Artinya dalam hal ini rata-rata siswa dapat melakukan manipulasi matematika dengan sangat baik. Disamping itu, rata-rata siswa telah mencapai indikator kemampuan penalaran *Problem Posing* yang kesatu, kedua, keempat, dan kelima dengan baik walaupun masih terdapat sedikit kesalahan dalam membuat soal sesuai dengan informasi yang telah diberikan, dalam mengajukan dugaan diketahui dan ditanya sebelum mengerjakan soal dan menarik kesimpulan. Hasil ini sesuai dengan Wulandari (2011) dan Sintawati dan Abdurrahman (2013).

SIMPULAN

Keterlaksanaan pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan *Problem Posing* dalam penelitian ini dapat dilihat dari persentase keterlaksanaan pembelajaran matematika yang dilakukan guru dan siswa pada setiap

pertemuan. Keterlaksanaan pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan *Problem Posing* pada pertemuan pertama dan kedua yang dilakukan siswa dan guru mencapai taraf keterlaksanaan baik. Keterlaksanaan pembelajaran tidak dapat terlaksana dengan sangat baik dikarenakan terdapat beberapa kendala yaitu beberapa siswa tidak sungguh-sungguh dalam kegiatan belajar dan pembelajaran di kelas dan guru kurang dapat menguasai kondisi kelas.

Kemampuan penalaran matematis melalui pendekatan *Problem Posing* pada siswa I secara keseluruhan memperoleh kriteria baik. Hasil tes yang dikerjakan oleh siswa II secara keseluruhan memperoleh kriteria baik. Hasil tes yang dikerjakan oleh siswa III secara keseluruhan memperoleh kriteria cukup. Hasil tes yang dikerjakan oleh siswa IV memperoleh kriteria baik. Kemampuan penalaran *Problem Posing* siswa I,II,III, dan IV belum mencapai kriteria sangat baik dikarenakan rata-rata siswa tidak dapat menyajikan pernyataan matematika dalam bentuk diagram dengan benar. Oleh

karenannya diharapkan guru dapat menjelaskan cara menggambar diagram garis dengan benar.

DAFTAR PUSTAKA

- Jannah, R. 2011. *Membuat Anak Cinta Matematika dan Eksak lainnya*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Kamid. 2009. Identifikasi Proses Berpikir Anak Autis dalam Menyelesaikan Soal Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Matematika*. Fakultas MIPA Universitas Jember: 907-920.
- Muzdalipah, Ipah. 2010. Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Melalui Pendekatan *problem Posing*. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika: FKIP UMM*, 258-266.
- Riduwan dan Akdon. 2006. *Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Sa'adah, W. 2010. Peningkatan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Banguntapan dalam Pembelajaran Matematika Melalui Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia(PMRI). *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Matematika UNY. Yogyakarta.
- Sintawati, M dan Abdurrahman, G 2013. Menumbuhkan Kemampuan Berfikir Kreatif dan Minat Belajar Matematika Melalui Pendekatan Problem Posing. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika: FMIPA UNY*, 437-442.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Thobroni, M dan Mustofa, A. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Mengembangkan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Wulandari, E. 2011. Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Melalui Pendekatan Problem Posing di Kelas VIII A SMP Negeri 2 Yogyakarta. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Negeri Yogyakarta.

SIKAP GURU DAN TINGKAT PENGGUNAAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DI KELAS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SMA 3 DAN SMK 1 MUHAMMADIYAH KOTA BATU

SUDIRAN

FKIP Universitas Muhammadiyah Malang
Email: sudiran@umm.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengungkap sikap guru terhadap pemanfaatan teknologi informasi internet sebagai media pembelajaran bahasa Inggris di SMA. (2) Menjelaskan tingkat kemampuan guru dalam penerapan teknologi informasi komunikasi dalam proses belajar mengajar di sekolah. (3) Menguraikan hubungan sikap guru terhadap internet dan tingkat kemampuannya menggunakan internet sebagai media pembelajaran di sekolah, dan (4) mendeskripsikan tingkat frekuensi guru dalam mengakses internet sebagai media pembelajaran di sekolah.

Penelitian menggunakan desain metode kuantitatif dan kualitatif (*mixing*), yang terdiri dari dua prosedur: (1) rancangan kuesioner, dan (2) penggunaan interview. Penelitian ini dilakukan di SMA 3 Muhammadiyah dan SMK 1 Muhammadiyah di kota Batu.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru memiliki sikap positif terhadap pentingnya penggunaan teknologi informasi komunikasi internet sebagai media pembelajaran bahasa Inggris, guru memiliki tingkat kemampuan yang *Baik* ketika menggunakan teknologi informasi komunikasi dalam proses belajar mengajar di sekolah, terdapat hubungan signifikan antara sikap guru terhadap TIK dan tingkat penguasaannya sebagai media pembelajaran, dan kesulitan yang dihadapi guru dalam memanfaatkan internet sebagai media pendidikan di sekolah ada dua yaitu (1) tantangan atau kesulitan teknis dan (2) kesulitan non teknis.

Kata Kunci: teknologi informasi, media pembelajaran

Abstract

The research is purposed as follow: (1) to reveal the teachers' attitude on the use of information technology on the internet as an English learning media in senior high school (SMA). (2) to explain the level of teachers' proficiency on the application of communication information technology in the of teaching learning process at school. (3) to define the relationship between the teachers' attitude to the internet and the level of internet-using proficiency as learning media at school, and (4)to describe the level of frequency of the teacher in accessing the internet as a learning media at school.

The research used quantitative and qualitative method design (mixed), in two procedures as follow: (1) questionnaire design, and (2) use of interview. The research is conducted in SMA 3 Muhammadiyah and SMK 1 Muhammadiyah in Batu city.

The findings showed that the teachers have positive attitude towards the importance of the use of communication information technology on the internet as English learning media. The teachers have good level of proficiency in using the communication information technology in the teaching-learning process at school. There is a significant relationship between the teachers' attitude towards the communication information technology and the level of internet-using proficiency as learning media at school. There are two problems faced

by the teachers in using the internet as education media at school as follow: (1) technical challenges and difficulties, and (2) non-technical difficulties.

Key word: information communication technology,teaching media

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan media pengembangan ilmu yang penting dalam dunia pendidikan. Termasuk di dalam dunia pendidikan Indonesia bahasa Inggris adalah bahasa asing yang pertama yang diajarkan di sekolah mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Inggris harus senantiasa ditingkatkan kualitasnya dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat memudahkan guru menyampaikan materi pelajaran seperti pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Pemanfaatan Teknologi informasi oleh guru di dalam kelas juga dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan mudah sehingga mereka mampu meningkatkan hasil belajarnya (James, 2014). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) merupakan suatu keniscayaan dalam proses belajar mengajar di sekolah, sehingga guru dituntut agar mampu memanfaatkan TIK sebagai media pembelajaran bahasa Inggris di sekolah. Hal ini pernah diungkapkan oleh Dogan (2013) bahwa seiring dengan pesatnya peningkatan informasi dan keterampilan yang harus dipelajari siswa sebagai dampak penyebaran informasi yang tidak mungkin diajarkan oleh sekolah. Oleh karenanya, penting untuk mengajarkan seseorang tentang keterampilan bagaimana dan di mana memperoleh sumber informasi sebagai bagian dari proses pendidikan. Dengan demikian, penggunaan TIK dan internet dalam mengakses sumber informasi menjadi penting di dalam proses belajar mengajar.

Dalam dunia pendidikan, keterampilan berbahasa asing seperti, bahasa Inggris

merupakan salah satu keterampilan yang penting dan mendasar yang memungkinkan seorang dapat meningkatkan prestasinya (Rimando, 2010). Penggunaan bahasa Inggris oleh guru dapat memperoleh pengalaman baru yang menjadi dasar pemerolehan ilmu pengetahuan. Seorang guru dapat mengapresiasi pengalaman siswanya melalui buku-buku atau sumber-sumber tercetak lainnya. Hal ini dikarenakan semua ilmuan dan jurnalis menuliskan apa yang mereka temukan di lapangan ke dalam hasil laporan yang dipublikasikan seperti buku, majalah, atau jurnal ilmiah. Mereka umumnya mendiseminasikan konsep-konsep atau ide-idenya ke dalam media massa seperti media cetak (buku, majalah, jurnal) atau media elektronik (internet). Oleh karena itu, keterampilan menggunakan bahasa Inggris merupakan keterampilan yang mendasar bagi semua orang yang ingin meningkatkan wawasan dan ilmu pengetahuan. Bahasa Inggris merupakan keterampilan yang menuntun semua orang meraih tujuan hidupnya.

Ketika seseorang sedang mengakses informasi melalui internet, pada saat itulah keterampilan membaca dibutuhkan, terutama kemampuan membaca teks berbahasa Inggris. Oleh karena itu, kemampuan menggunakan media internet dan keterampilan membaca memiliki korelasi yang sangat kuat. Internet juga dapat digunakan untuk meningkatkan kompetensi siswa. Alasan ini merupakan fakta yang membangkitkan rasa ingin tahu peneliti untuk mengamati lebih dalam tentang sikap guru terhadap penggunaan internet sebagai media pendidikan dalam pembelajaran bahasa Inggris dikaitkan

dengan tingkat penguasaan mereka terhadap internet.

Penelitian ini dikembangkan berdasarkan empat permasalahan utama antara lain:

- 1) Bagaimana sikap guru terhadap pentingnya teknologi informasi dan komunikasi (TIK) atau internet dalam pembelajaran bahasa Inggris?
- 2) Bagaimana tingkat penerapan TIK oleh guru sebagai media pembelajaran di kelas?
- 3) Bagaimana hubungan sikap guru terhadap TIK dan tingkat penguasaannya sebagai media pembelajaran di kelas?
- 4) Tantangan apa saja yang dihadapi guru dalam memanfaatkan TIK (internet) di sekolah?

Berdasarkan deskripsi di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

- 1) Mengungkap sikap guru terhadap pemanfaatan teknologi informasi internet sebagai media pembelajaran bahasa Inggris di SMA.
- 2) Menjelaskan tingkat kemampuan guru dalam penerapan teknologi informasi komunikasi dalam proses belajar mengajar di sekolah.
- 3) Menguraikan hubungan sikap guru terhadap TIK dan tingkat kemampuannya menggunakan internet sebagai media pembelajaran di sekolah.
- 4) Mendeskripsikan berbagai tantangan yang dihadapi guru dalam memanfaatkan TIK (internet) di sekolah.

Sementara itu, manfaat yang dapat disumbangkan dari penelitian ini adalah informasi tentang sikap dan tingkat penggunaan teknologi informasi dan komunikasi oleh guru dalam memanfaatkan internet sebagai media pembelajaran bahasa Inggris di sekolah. Informasi tersebut dapat memberikan pemahaman komprehensif tentang sikap guru dalam penerapan pembelajaran berbasis teknologi

informasi. Selain informasi tentang sikap guru terhadap penerapan TIK, penelitian ini juga dapat memberikan sumbangan kepada para peminat pendidikan bahasa Inggris tentang tingkat penggunaan atau penguasaan guru terhadap internet sebagai media pembelajaran.

Penelitian tentang sikap guru dan tingkat kemampuan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) ini penting dilaksanakan karena memiliki relevansi dengan tema pada payung PPM FKIP-Universitas Muhammadiyah Malang yaitu “Pendidik Profesional yang Islami dan Berdaya Saing Unggul,” dan memiliki relevansi dengan mata kuliah yang diampu oleh peneliti yaitu *language skills* terutama *reading comprehension*.

Kemudian penelitian ini dapat memberikan sumbangan bermanfaat pada bidang ilmu pendidikan bahasa Inggris, terutama *language skills (listening, speaking, reading dan writing)*. Penelitian ini juga dapat memberikan kontribusi pada pengembangan teori konstruktivisme, serta memberikan sumbangan kepada guru dalam meningkatkan prestasi siswa melalui penerapan internet sehingga siswa dapat menguasai pelajaran bahasa Inggris dengan mudah dan menyenangkan yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Penelitian ini menganalisis sikap guru terhadap pentingnya teknologi informasi komunikasi internet dan penerapannya sebagai media pembelajaran bahasa Inggris di SMA. Dengan demikian penelitian yang akan dilakukan ini memiliki perbedaan yang signifikan dari penelitian-penelitian sebelumnya. Tinjauan pustaka ini membahas beberapa aspek sebagai kerangka teori dalam menganalisis permasalahan penelitian yaitu: sikap guru terhadap internet, penerapan internet, dan internet sebagai media pembelajaran.

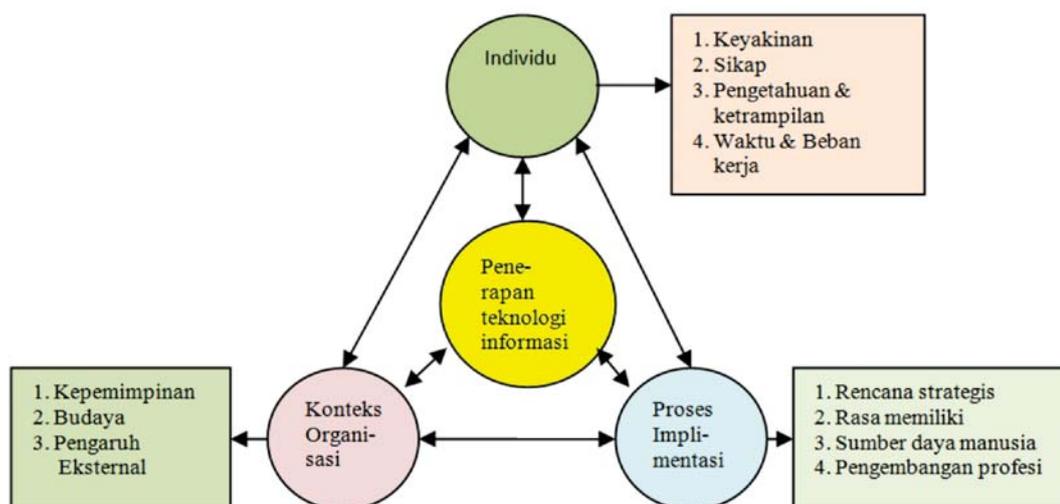
Sikap Guru Terhadap Teknologi Informasi dan Komunikasi

Penelitian yang telah dipublikasikan dalam jurnal *The Turkish Online Journal of Educational Technology* oleh Erguvan (2014) menunjukkan bahwa keberhasilan penerapan teknologi informasi seperti internet ke dalam pendidikan sangat bergantung kepada sikap guru yang pada akhirnya menentukan bagaimana mereka menggunakan teknologi tersebut di dalam kelas. Kemudian dalam *Interdisciplinary Journal of Contemporary Research in Business*, Harb *et al.* (2013) menyatakan bahwa subjek penelitian memiliki persepsi yang positif terhadap penerapan teknologi dalam proses belajar mengajar pada mata kuliah keterampilan *listening* dan

speaking di perguruan tinggi. Dengan demikian, kalau Erguvan dan Harb *et al* meneliti tentang persepsi guru, dosen dan mahasiswa terhadap penerapan teknologi informasi dalam pembelajaran mata kuliah *listening* dan *speaking*, maka penelitian ini mengamati persepsi guru terhadap pentingnya teknologi internet sebagai media pendidikan dalam pembelajaran bahasa Inggris di SMA.

Penerapan Teknologi Informasi dan Komunikasi

Menurut Tearle (dalam Marwan, 2009), keberhasilan penerapan teknologi informasi melibatkan sebuah proses yang kompleks yang terdiri dari beberapa faktor seperti terlihat dalam bagan 1



Sumber: Tearle P. (2004). "A theoretical and instrumental framework for implementing change in ICT in education." *Cambridge Journal of Education*, 34(3), 331-351, dalam Marwan (2009).

Ada tiga kategori penting yang mempengaruhi keberhasilan penerapan teknologi informasi. Ketiga kategori tersebut adalah Individu, Implementasi proses dan konteks organisasi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan ketiga kategori tersebut karena ketiganya dapat membantu peneliti mengidentifikasi faktor-faktor utama

yang mempengaruhi keberhasilan penerapan teknologi di sekolah.

Teknologi Internet Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris

Menurut Grey (1999), paling sedikit ada empat fungsi internet sebagai media pendidikan di sekolah, yaitu: (1) menelusuri

dan Menemukan Informasi, (2) Mempublikasikan dan Menyediakan Informasi, (3) Sarana Berdialog, dan (4) Sarana Kolaborasi dan Belajar. Empat fungsi tersebut merupakan cara penerapan internet dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Sementara itu, menurut Lee (2000), ada beberapa langkah dalam pemanfaatan internet yang perlu diperhatikan guru antara lain:

- a) Siswa telah memahami konsep-konsep dasar dan penerapannya untuk melakukan aktivitas berbasis internet.
- b) Pemberian tugas seperti, menggunakan *email* tidak terlalu mengutamakan linguistik.
- c) Guru perlu membimbing siswa untuk memanfaatkan *email* sehingga bisa berkomunikasi secara langsung.
- d) Guru perlu memberi siswa kesempatan untuk melakukan koreksi dan pengecekan *email* atau halaman jejaringnya (*web page*) sebelum pesan mereka dikirim atau dipublikasikan.
- e) Jika kegiatan pembelajaran bertujuan untuk menghasilkan dan mempublikasikan jejaring, guru harus memastikan bahwa fokus utama adalah tugas bahasa, bukan desain jejaringnya.

Hal ini menunjukkan bahwa manfaat internet sebagai sarana berkomunikasi tidak dapat disangkal lagi, internet dapat digunakan sebagai sarana menerima dan mengakses informasi. Ia dapat menyediakan informasi dunia bagi pembelajar bahasa asing yang bisa diakses kapan saja.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain metode kuantitatif dan kualitatif (*mixing*), yang terdiri dari dua prosedur: (1) rancangan kuesioner, dan (2) penggunaan interview. Penggunaan kedua prosedur tersebut dimaksudkan untuk memperoleh informasi tentang sikap guru terhadap

teknologi informasi internet sebagai media pembelajaran bahasa Inggris, penerapan teknologi internet dalam proses belajar mengajar di kelas, dan tingkat kemampuan guru menggunakan internet dalam proses belajar mengajar sebagai media pendidikan di sekolah. Penelitian ini dilakukan di SMA 3 Muhammadiyah dan SMK 1 Muhammadiyah di kota Batu.

Penelitian ini menggunakan teknik representatif sampel yang mendukung peneliti untuk mengumpulkan data yang menggambarkan karakteristik keseluruhan populasi. Sampel dari populasi adalah tiga orang guru bahasa Inggris dan 34 orang guru yang mengajar pelajaran selain bahasa Inggris pada SMA 3 Muhammadiyah dan SMK 1 Muhammadiyah di kota Batu sehingga total sampel pada penelitian ini adalah sejumlah 37 orang guru. Mereka diminta mengisi angket tentang sikap mereka terhadap penerapan internet di sekolah. Setelah menegembalikan lembar angket, tiga orang guru bahasa Inggris diwawancarai mengenai kegiatan belajar mengajar mereka yang menggunakan internet. Mereka juga diwawancarai tentang tingkat kemampuan mereka menggunakan internet dalam proses belajar mengajar sebagai media pembelajaran bahasa Inggris di sekolah.

Penelitian ini memiliki dua teknik pengumpulan data yaitu: (1) teknik kualitatif, yang datanya berupa hasil interview dan observasi. Interview digunakan untuk menggali lebih dalam informasi tentang penerapan teknologi internet dalam pembelajaran bahasa Inggris, dan tingkat kemampuan guru menggunakan internet dalam proses belajar mengajar sebagai media pembelajaran bahasa Inggris di sekolah. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung penerapan teknologi internet oleh guru di dalam kelas. (2) Teknik kuantitatif, yang datanya berupa hasil kuesioner. Kuesioner berisi seperangkat pertanyaan yang diberikan kepada para

guru untuk mengungkap sikap mereka terhadap penerapan teknologi internet dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah.

Data yang diperoleh melalui interview dianalisis dengan menggunakan teknik interpretasi dan *decoding* (Harb *et al.*, 2013). Hasil observasi digunakan untuk memperkuat analisis interpretasi dan *decoding*. Data yang diperoleh dari kuesioner dianalisis dengan menggunakan program SPSS 20 setelah semua jawaban kuesioner dikuantitatifkan. Setiap pernyataan kuesioner diikuti oleh lima pilihan jawaban dengan rentangan dari 1 (sangat tidak setuju) sampai 5 (sangat setuju). Penghitungan data dengan program SPSS tersebut bertujuan untuk mengetahui angka persentase, mean dan standard deviasi yang digunakan untuk menginterpretasikan data dan membuat kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di dua sekolah swasta yang ada di kota Batu yaitu pertama, SMA 3 Muhammadiyah dan SMK 1

Muhammadiyah kota Batu. Jumlah keseluruhan sampel adalah 37 orang guru.

Data tentang sikap guru terhadap pentingnya penggunaan teknologi informasi komunikasi (TIK) atau internet diperoleh melalui kuesioner yang didistribusikan kepada para guru sebagai responden. Para guru yang mengajar di SMA Muhammadiyah 3 dan SMK Muhammadiyah 1 kota Batu diminta untuk mengisi kuesioner yang mengungkapkan sikap mereka terhadap pentingnya TIK atau internet sebagai media pendidikan. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan program SPSS untuk memperoleh angka Persentase, *Mean* dan *Standard Deviasi* yang semuanya menggambarkan sikap guru terhadap pentingnya internet serta tingkat kemampuan mereka dalam menerapkan TIK. Hasil analisis data tentang sikap guru terhadap pentingnya teknologi informasi dan komunikasi (TIK) atau internet dalam pembelajaran bahasa Inggris tergambar dalam tabel 1.

Tabel 1. Mean, Std. Deviasi dan Persentase Sikap Guru

NO	ITEM	Persen (%)					Mean	Std.
		SS	S	TT	TS	STS		
1	Saya merasa percaya diri menggunakan internet.	40,5	45,9	5,4	8,1	-	4,19	0,87
2	Saya merasa percaya diri menggunakan e-mail.	35,1	48,6	8,1	8,1	-	4,11	0,87
3	Saya merasa percaya diri membuka laman situs internet.	27,0	51,4	10,8	10,8	-	3,94	0,91
4	Saya merasa percaya diri menggunakan penjelajah internet seperti, yahoo, google, Excite dan lain-lain	27,0	51,4	16,2	5,4	-	4,00	0,82
5	Saya suka menggunakan e-mail untuk berkomunikasi dengan orang lain.	21,6	48,6	8,1	21,6	-	3,70	1,05
6	Saya senang berbicara dengan orang lain tentang internet.	13,5	51,4	8,1	24,3	2,7	3,48	1,09
7	Saya suka bekerja dengan internet.	16,2	59,5	8,1	16,2	-	3,75	0,92
8	Saya suka menggunakan internet dari rumah.	21,6	45,9	10,8	21,6	-	3,67	1,05
9	Saya percaya menggunakan internet sangat bermanfaat.	37,8	54,1	2,7	5,4	-	4,24	0,76

NO	ITEM	Persen (%)					Mean	Std.
		SS	S	TT	TS	STS		
10	Internet membantu saya memperoleh informasi.	45,9	54,1	-	-	-	4,45	0,50
11	Saya percaya internet membuat komunikasi lebih mudah.	43,2	43,2	5,4	8,1	-	4,21	0,88
12	Multimedia internet seperti gambar dan teks sangat membantu memahami informasi online.	32,4	56,8	2,7	8,1	-	4,13	0,82
13	Saya yakin internet memiliki potensi sebagai alat belajar.	43,2	51,4	-	5,4	-	4,32	0,74
14	Saya yakin internet dapat memudahkan aktivitas belajar online belajar.	32,4	56,8	2,7	8,1	-	4,13	0,82
15	Saya yakin mempelajari internet sangat bermanfaat.	37,8	51,4	2,7	8,1	-	4,19	0,84
16	Mempelajari keterampilan internet dapat meningkatkan prestasi belajar saya.	29,7	54,1	8,1	8,1	-	4,05	0,84

Seperti terlihat dalam tabel 1, guru memberikan respon terhadap 16 pernyataan yang mengungkapkan sikap mereka terhadap pentingnya penggunaan teknologi internet sebagai media pembelajaran bahasa Inggris di sekolah.

Melihat besarnya angka hasil kuesioner yaitu, 100% dari responden yang menjawab bahwa mereka setuju atau sangat setuju dengan pernyataan, "Internet membantu saya memperoleh informasi," dengan angka mean sebesar 4,45 dan standard deviasi 0,50, dapat dikatakan bahwa pada umumnya para guru di kedua sekolah SMA Muhammadiyah 3 dan SMK Muhammadiyah 1 Batu memiliki sikap yang positif terhadap pemanfaatan TIK atau internet sebagai media pembelajaran bahasa Inggris di dalam kelas.

Kaitan antara sikap dan tingkat atau *level* penerapan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) seperti internet oleh seorang guru adalah kalau seorang guru

memiliki sikap yang positif terhadap pentingnya TIK atau internet, guru tersebut akan memiliki kecenderungan untuk mampu memanfaatkan teknologi tersebut. Kemampuan untuk menggunakan atau mengoperasikan perangkat TIK merupakan bentuk respon seorang guru terhadap sikapnya yang mendukung pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, sebagai dampak dari sikap positif terhadap penerapan TIK, perlu adanya penelitian yang mengungkapkan tingkat kemampuan guru dalam menggunakan peralatan TIK. Data yang menggambarkan tingkat penerapan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) oleh guru sebagai media pembelajaran di kelas diperoleh dengan cara menyebarkan angket kepada guru-guru yang mengajar di kedua sekolah SMA Muhammadiyah 3 dan SMK Muhammadiyah 1 kota Batu. Hasil analisis angket tentang penggunaan TIK atau internet tersebut terlihat dalam tabel 2.

Tabel 2. Mean, Std. Deviasi dan Persentase Tingkat Kemampuan TIK Guru

NO	PERNYATAAN	Persen (%)		Mean	Std.
		Ya	Tidak		
1	Saya dapat membuka internet.	91,9	8,1	1,92	0,27
2	Saya dapat membuka <i>website</i> atau alamat internet.	89,2	10,8	1,89	0,31

NO	PERNYATAAN	Persen (%)		Mean	Std.
		Ya	Tidak		
3	Saya dapat membuka laman internet untuk mendapatkan banyak informasi.	89,2	10,8	1,89	0,31
4	Saya dapat membuka <i>link</i> untuk membuka laman baru.	78,4	21,6	1,78	0,41
5	Saya dapat membuka laman baru.	83,8	16,2	1,84	0,37
6	Saya dapat memberikan <i>Bookmark</i> atau menambah halaman <i>favorite</i> .	67,6	32,4	1,68	0,47
7	Saya dapat menyimpan gambar dari sebuah <i>website</i> .	81,1	18,9	1,81	0,39
8	Saya dapat menyimpan teks dari <i>website</i> .	81,1	18,9	1,81	0,39
9	Saya dapat mengetahui virus dari internet.	54,1	45,9	1,54	0,50
10	Saya dapat mengecek email (surat elektronik).	83,8	16,2	1,84	0,37
11	Saya dapat mengirim email.	83,8	16,2	1,84	0,37
12	Saya dapat membaca email.	83,8	16,2	1,84	0,37
13	Saya dapat membuka dan membaca <i>attachments</i> (lampiran).	67,6	32,4	1,68	0,47
14	Saya dapat mengirim sebuah <i>attachment</i> (lampiran).	67,6	32,4	1,68	0,47
15	Saya dapat menyimpan alamat email.	78,4	21,6	1,78	0,41
16	Saya dapat <i>Forward</i> (meneruskan) pesan.	86,5	13,5	1,86	0,34
17	Saya dapat mengirim email kepada sekelompok orang.	73,0	27,0	1,75	0,43
18	Saya dapat <i>Print</i> (mencetak) email.	78,4	21,6	1,78	0,41
19	Saya dapat membuat akun email.	78,4	21,6	1,78	0,41
20	Saya dapat mengelola pesan-pesan dalam <i>folder</i> (arsip).	78,4	21,6	1,78	0,41

Tabel 2 menunjukkan tingkat kemampuan guru atau responden dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sebagai media pembelajaran di sekolah.

Memperhatikan angka persentase, mean dan standard deviasi dari masing masing pernyataan dalam tabel 2 tersebut yang nilainya berada dalam rentang antara 54,1% sampai 91,9%, maka dapat dikatakan bahwa pada umumnya guru SMA Muhammadiyah 3 dan SMK Muhammadiyah 1 Batu memiliki kemampuan dalam memanfaatkan teknologi informasi internet sebagai media pendidikan di sekolah. Dari hasil analisis data yang berhasil diperoleh melalui angket, dapat dikatakan bahwa guru yang menjadi responden dalam penelitian ini memiliki tingkat pemahaman dan penerapan TIK yang cukup tinggi. Hal ini berarti mereka memiliki sikap positif terhadap penerapan internet, dan hal ini ditunjukkan dengan

keterampilan mereka menggunakan internet ketika mengajar di dalam kelas.

Setelah dilakukan uji validitas dan reliabilitas terhadap kedua alat ukur (angket), hasil analisis data tentang sikap guru terhadap pentingnya internet dikorelasikan dengan analisis data tentang tingkat penggunaan TIK di dalam kelas. Adapun dari uji validitas dan reliabilitas diperoleh hasil sebagai berikut:

- 1) Untuk angket sikap guru nilai uji validitas adalah $\text{Sig.} = 0,000 - 0,004 < 0,05$. Ini berarti dari ke-16 pernyataan angket, nilai signifikan berada dalam rentang antara 0,000 sampai 0,004. Sementara nilai signifikansi tabel adalah 0,05 sehingga signifikansi hitung ($0,000 - 0,004$) lebih kecil dari nilai tabel (0,05). Oleh karena itu, ke-16 butir soal angket sebagai instrumen penelitian adalah valid. Sedangkan nilai reliabilitas ke-16 butir soal angket tentang sikap guru adalah $r=0,956$.

Menurut Sekaran (1992) dalam Priyatno (2012), nilai reliabilitas di atas 0,8 adalah baik. Dengan demikian ke-16 butir soal angket tentang sikap guru adalah reliabel.

- 2) Angket tingkat kemampuan guru menggunakan TIK nilai uji validitasnya adalah $\text{sig.} = 0,000 - 0,189 < 0,05$. Artinya dari ke-20 butir soal angket, nilai signifikannya berada dalam rentang antara 0,000 sampai 0,189. Sedangkan nilai signifikan tabel adalah 0,05. Dengan demikian, signifikansi hitung (0,000 – 0,189) lebih kecil dari nilai tabel (0,05). Oleh karena itu, ke-20 butir soal angket tentang tingkat kemampuan guru menggunakan TIK adalah valid. Sementara itu, nilai reliabilitasnya adalah $0,971 > 0,8$ sehingga nilai reliabilitasnya tinggi.

Hasil korelasi antara sikap guru terhadap TIK dan tingkat penguasaannya sebagai media pembelajaran di kelas adalah $r=0,786$ dengan $\text{sig.}=0,000 < 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara sikap guru terhadap TIK dan tingkat penguasaannya. Dengan kata lain, jika guru-guru memiliki sikap positif terhadap pentingnya TIK, mereka cenderung berusaha meningkatkan kemampuannya menggunakan teknologi tersebut.

Berdasarkan hasil interview dengan para guru di SMA Muhammadiyah 3 dan SMK Muhammadiyah 1 kota Batu, dapat dikatakan bahwa mereka pada umumnya sudah tidak asing lagi dengan TIK atau internet sebagai media pendidikan di sekolah. Mereka menyatakan bahwa guru bahasa Inggris dalam memanfaatkan teknologi internet, telah menggunakan cara yang telah dirancang sendiri yaitu, melalui beberapa tahap mulai dari proses penentuan topik pelajaran, penyampaian materi pelajaran di kelas dan proses

penilaian terhadap kemajuan siswa. Pada tahap pertama, mereka melakukan persiapan dengan menetapkan pokok bahasan dan materi yang akan disampaikan kepada siswa. Materi yang mereka gunakan merupakan hasil mengunduh (*download*) dari internet. Setelah mereka memperoleh materi pelajaran yang akan disampaikan, kemudian diseleksi dan disesuaikan dengan kompetensi dan tujuan pembelajaran.

Pada tahap kedua, guru melaksanakan pembelajaran di dalam kelas dengan menggunakan materi yang telah dipersiapkan dari hasil mengunduh internet. Dalam proses pembelajaran, guru memperkenalkan kepada siswa tentang materi berbasis internet yang akan dipelajari. Dari perkenalan dengan materi pelajaran berbasis internet tersebut guru menjelaskan tentang manfaat internet dalam meningkatkan hasil belajar melalui sumber informasi yang tersedia dalam internet. Setelah selesai menyampaikan materi pelajaran berbasis internet, guru melaksanakan tahap ke tiga yaitu, penilaian. Pada tahap ini guru melakukan evaluasi tentang kelebihan dan kekurangan materi pelajaran yang telah disampaikan kepada siswa. Hasil evaluasi tersebut dijadikan bahan untuk menentukan materi pelajaran selanjutnya yang sesuai dengan kemampuan siswa. Hasil evaluasi oleh guru itu juga penting untuk memilih bahan pelajaran selanjutnya dari berbagai alamat *websites* yang menyediakan beragam materi pelajaran yang sesuai dengan tuntutan kurikulum.

Pentahapan mengakses dan menggunakan materi pelajaran berbasis internet tersebut menunjukkan bahwa para guru di lingkungan SMA Muhammadiyah 3 dan SMK Muhammadiyah 1 Batu pada umumnya telah berhasil memanfaatkan teknologi informasi sebagai media pembelajaran di sekolah. Ada tiga faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan penerapan teknologi informasi. Ketiga

faktor tersebut adalah kepribadian, proses penerapan dan Lingkungan Kerja.

Faktor Kepribadian

Sebagai pribadi pendidik, guru memiliki empat kompetensi yang harus selalu dikembangkan guna meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas yaitu: (1) kompetensi pedagogik, (2) kompetensi profesional, (3) kompetensi sosial dan (4) kompetensi kepribadian (individu). Sebagai individu guru memiliki seperangkat unsur kepribadian yang harus dibina agar menjadi individu atau pribadi yang mantap, stabil, dewasa, arif, dan berwibawa, sehingga menjadi teladan bagi peserta didik dan memiliki perilaku atau berakhlak mulia. Dalam penerapan teknologi informasi dan komunikasi, faktor individu memegang peran yang menentukan karena dalam diri setiap individu terkandung empat komponen yang mempengaruhi dirinya untuk selalu berkembang menjadi lebih trampil sebagai guru. Keempat komponen tersebut adalah: keyakinan, sikap, pengetahuan dan ketrampilan, dan waktu dan beban kerja.

Kesulitan Non-Teknis

Ada dua bentuk kesulitan non teknis yaitu, kurangnya motivasi siswa dan kurangnya pengetahuan dan keterampilan siswa.

Kurangnya Motivasi Siswa

Meskipun pembelajaran bahasa Inggris melalui internet memiliki keunggulan dibandingkan dengan yang tanpa menggunakan internet, tetapi ada beberapa siswa yang kurang termotivasi dengan pembelajaran melalui internet. Hal ini pernah diungkapkan oleh seorang guru mata pelajaran bahasa Inggris pada lokasi penelitian. Siswa yang kurang motivasi tersebut terlihat dari perilakunya ketika

mengikuti pelajaran. Mereka terlihat kurang antusias bahkan terlihat merasa bosan ketika mengikuti pelajaran.

Mengatasi kendala non-teknis seperti itu, menurut guru dalam wawancara, siswa diberi pelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan media pembelajaran seperti *power point* yang menarik. Guru harus menyiapkan materi pelajaran dengan perangkat media pembelajaran yang dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa. Dalam proses pembelajaran, siswa yang terlihat merasa bosan tersebut dilibatkan dalam diskusi atau pemecahan masalah sehingga mereka merasa menjadi bagian dari kegiatan belajar mengajar.

Kurangnya Pengetahuan dan Keterampilan Siswa

Tingkat pengetahuan dan keterampilan siswa terhadap teknologi informasi dan komunikasi (TIK) berbeda satu sama lain sehingga mereka memiliki kemampuan yang tidak sama dalam mengoperasikan komputer. Mereka yang memiliki pengetahuan TIK yang lebih baik tidak memiliki kesulitan dalam mengakses internet dan mereka dapat mengakses informasi lebih cepat dari pada mereka yang belum memiliki pengetahuan sama sekali terhadap pemanfaatan TIK. Perbedaan tingkat pengetahuan terhadap TIK di kalangan siswa membuat guru harus menyediakan waktu untuk menjelaskan cara mengakses internet bagi yang pengetahuannya masih lemah. Penjelasan penggunaan TIK kepada siswa dapat mengurangi waktu jam pelajaran sehingga waktu yang tersedia untuk menyampaikan materi pelajaran menjadi berkurang.

Menurut guru dalam interview, masalah non-teknis tersebut dapat diatasi dengan membentuk kelompok kecil yang terdiri dari tiga orang setiap kelompok. Kemudian guru mengklasifikasikan siswa sesuai tingkat

pengetahuannya. Siswa yang memiliki pengetahuan TIK tinggi dijadikan ketua kelompok. Sedangkan siswa yang pengetahuannya tentang TIK lemah dijadikan anggota kelompok. Dengan demikian, setiap kelompok terdiri dari siswa yang memiliki tingkat pengetahuan TIK berbeda. Melalui cara ini diharapkan siswa dapat saling belajar atau saling bertukar informasi sehingga siswa yang belum mengetahui cara mengoperasikan komputer dapat belajar dengan bantuan teman sekelompok. Cara yang demikian itu ternyata memiliki manfaat ganda yaitu, pertama dapat meningkatkan pengetahuan siswa tentang TIK, dan kedua dapat membantu guru dalam menghemat waktu untuk penyampaian materi pelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian dapat dibahas bahwa guru memiliki sikap yang positif terhadap pemanfaatan TIK atau internet sebagai media pembelajaran bahasa Inggris dan penerapannya di dalam kelas. Sikap guru yang positif tersebut memiliki kontribusi terhadap penerapan TIK di lingkungan sekolah. Mereka umumnya mampu menerapkan TIK dalam proses belajar mengajar yang memanfaatkan fasilitas internet sebagai media pembelajaran bahasa Inggris di SMA dan SMK. Kemampuan menerapkan TIK dalam pembelajaran merupakan suatu tuntutan bagi guru karena teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mempengaruhi pengajaran bahasa Inggris dan pembelajaran menjadi lebih efektif dengan menggunakan TIK (Ebrahimi *et al* 2013).

Sikap merupakan kecenderungan seseorang untuk berperilaku sesuai dengan norma-norma sosial yang berlaku di dalam suatu masyarakat. Hal ini dikarenakan sikap adalah suatu reaksi emosi seseorang dalam merespon atau menanggapi berbagai persoalan atau opini yang tengah berkembang dalam masyarakat. Respon

tersebut bisa merupakan pemberian dukungan (*favorable*) atau menolak (*unfavorable*). Seseorang yang merespon baik atau mendukung suatu opini atau gejala-gejala perilaku sosial yang sedang menjadi tren berarti dia telah memiliki sikap positif terhadap opini tersebut. Sebaliknya, jika orang itu merespon kurang baik atau cenderung menolak berarti dia bersikap negatif terhadap opini atau gejala sosial yang sedang berkembang di masyarakat. Dengan demikian, sikap merupakan kecenderungan seseorang dalam berperilaku baik menerima atau menolak terhadap informasi atau persoalan yang sedang menggejala.

berdasarkan hasil analisis data terungkap bahwa responden telah menerapkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Mereka sebagai guru pada umumnya telah memiliki keyakinan, sikap, pengetahuan dan ketrampilan, waktu dan beban kerja terkait dengan penerapan TIK. Dalam hal ini, sikap merupakan suatu bentuk reaksi emosi seseorang yang mendukung atau menolak terhadap objek atau kondisi sosial tertentu dalam lingkungan masyarakat. Sebagai suatu reaksi emosi atau perasaan, sikap memiliki tiga unsur yang saling berkaitan yaitu, kognitif, afektif dan konatif atau kecenderungan berperilaku. Memperhatikan unsur yang ada pada sikap, maka dapat dikatakan bahwa sikap merupakan pola perilaku seseorang untuk mendukung (positif) atau menolak (negatif) terhadap objek atau kondisi sosial yang dihadapi dalam lingkungan masyarakatnya. Sikap positif atau negatif seseorang ditentukan oleh ketiga unsur sikap: kognitif (pengetahuan dan keyakinan), afektif (emosi atau perasaan) dan konatif (kecenderungan berperilaku).

Dalam penerapan teknologi informasi seperti internet, sumber daya manusia memainkan peran yang penting. Guru

merupakan faktor dominan dalam upaya peningkatan kualitas layanan pendidikan. Hal ini dikarenakan guru merupakan perancang sekaligus pelaksana dari perencanaan yang mereka lakukan tentang implementasi teknologi informasi yang memudahkan mereka mengembangkan sekolah dan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Guru merupakan agen pengembangan kualitas pembelajaran sehingga mereka harus dilibatkan dalam berbagai aktivitas yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang pada gilirannya meningkatkan mutu sekolah dalam membina suasana kehidupan akademis.

Meskipun responden pada umumnya telah melaksanakan pembelajaran berbasis internet, bukan berarti mereka tidak memiliki tantangan atau kesulitan dalam menerapkan teknologi informasi dan komunikasi. Hasil analisis data menunjukkan mereka para guru menghadapi beberapa kesulitan dalam menerapkan TIK sebagai media pembelajaran di dalam kelas. Kesulitan-kesulitan tersebut dapat dikelompokkan ke dalam dua kategori yaitu: kesulitan teknis dan non teknis. Unsur yang termasuk dalam kesulitan teknis adalah, (1) terbatasnya komputer di lab bahasa, (2) terbatasnya LCD dan laptop/komputer di sekolah. (3) Terbatasnya multimedia di kelas sehingga guru memerlukan waktu ekstra untuk persiapan perangkat pembelajaran, (4) Persiapan yang digunakan untuk memasang perangkat komputer sering memakan waktu yang lama. (5) Komputer di laboratorium bahasa kadang mengalami gangguan (*error*) sehingga harus dibetulkan terlebih dan pembetulan tersebut membutuhkan waktu lama. (6) Program yang digunakan guru masih sangat terbatas, sehingga tidak dapat menampilkan gambar animasi menarik dan mendukung kegiatan belajar mengajar.

Sementara itu yang tergolong kesulitan non teknis adalah: (1) Siswa merasa bosan karena terlalu sering menggunakan *liquid crystal display* (LCD) dan mereka tidak bisa langsung praktek sehingga tergantung kepada penjelasan guru. (2) Penggunaan internet kadang disalahgunakan oleh sebagian siswa untuk mengakses situs-situs yang tidak penting dan berbahaya. (3) Pemanfaatan komputer dan internet di sekolah masih terbatas, hanya digunakan untuk mengunduh materi tambahan dan *facebook*. (4) Pemanfaatan komputer dan internet hanya untuk mencari bahan tugas mandiri dan kelompok bagi siswa, belum digunakan sebagai media pembelajaran secara maksimal.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa:

(1) Sikap guru terhadap pentingnya penggunaan teknologi informasi komunikasi internet sebagai media pembelajaran bahasa Inggris adalah positif. Hal ini didukung oleh hasil analisis data menggunakan program SPSS versi 20. Hasil penghitungan menunjukkan bahwa angka persentase tertinggi dari respon guru yang sekaligus menunjukkan sikap positif mereka adalah pada pernyataan nomor 10 yaitu, "Internet membantu saya memperoleh informasi." (100% dari responden menjawab bahwa mereka "setuju atau sangat setuju" dengan pernyataan tersebut), dengan angka mean ($M=4,45$) dan standard deviasi ($SD=0.50$). Angka persentase tersebut memiliki arti bahwa para guru sebagai pendidik di SMA Muhammadiyah 3 dan SMK Muhammadiyah 1 Batu memiliki sikap positif terhadap pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran di kelas.

1) Tingkat kemampuan guru dalam penerapan teknologi informasi komunikasi

dalam proses belajar mengajar di sekolah dapat dikategorikan baik. Hal ini terbukti dari angka persentase tertinggi terhadap respon guru yang sekaligus menunjukkan tingkat kemampuan mereka dalam menggunakan internet yang dapat dilihat pada pernyataan nomor 1 yaitu, “Saya dapat membuka internet,” (91,9% dari responden menjawab bahwa mereka menyatakan “Ya” dengan pernyataan tersebut), dengan angka mean ($M=1,92$) dan standard deviasi ($SD=0,27$). Hal ini berarti guru SMA Muhammadiyah 3 dan SMK Muhammadiyah 1 Batu telah memiliki keterampilan dalam mengoperasikan teknologi informasi dan komunikasi. Keterampilan tersebut telah diungkapkan dengan pernyataan yang menunjukkan kemampuan mereka dalam membuka internet sebagai sumber informasi yang dapat dijadikan materi pelajaran bahasa Inggris.

- 1) Hasil korelasi antara sikap guru terhadap TIK dan tingkat penguasaannya sebagai media pembelajaran di kelas adalah $r = 0,786$ dengan $\text{sig.} = 0,000 < 0,05$. Dengan instrumen penelitian yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara sikap guru terhadap TIK dan tingkat penguasaannya. Dengan kata lain, jika guru-guru memiliki sikap positif terhadap pentingnya TIK, mereka cenderung berusaha meningkatkan kemampuannya menggunakan teknologi tersebut. Kemampuan mereka dalam memanfaatkan dan mengakses internet dapat memperkaya materi pelajaran sehingga mereka mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Pengalaman mereka dalam menggunakan internet sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan

keyakinan mereka terhadap pentingnya penguasaan TIK. Keyakinan dan pengetahuan merupakan unsur dari sikap sehingga kalau keyakinan dan pengetahuan guru terhadap pemanfaatan internet meningkat, kecenderungan mereka untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan tentang internet sebagai bagian dari TIK turut meningkat.

- 2) Tantangan atau kesulitan yang dihadapi guru dalam memanfaatkan internet sebagai media pendidikan di sekolah dapat dikategorikan ke dalam dua kelompok. pertama, tantangan atau kesulitan teknis yang meliputi, komputer yang mengalami *error* (kesalahan teknis), jaringan internet yang mengalami koneksi lemah pada jam-jam tertentu, dan pemadaman arus listrik yang menyebabkan semua jaringan komputer dan internet tidak berfungsi. Kedua, kesulitans non-teknis yang meliputi, kurangnya motivasi siswa, siswa sering merasa jenuh ketika belajar di dalam kelas, dan kurangnya pengetahuan dan keterampilan sebagian siswa dalam mengakses internet. Siswa yang memiliki pengetahuan terbatas dalam bidang TIK ini dapat dilihat dari cara mereka mengoperasikan komputer yang cenderung memerlukan waktu lebih lama dari pada mereka yang telah mengerti dan terbiasa dengan internet.

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat dikemukakan saran sebagai berikut

Penelitian ini mengamati sikap guru terhadap pentingnya teknologi informasi dan komunikasi internet dan tingkat kemampuannya dalam memanfaatkan internet sebagai media pembelajaran bahasa Inggris. Dari segi kompleksitas variabel, penelitian ini perlu dikembangkan lebih lanjut agar memiliki keluasan bidang kajian. Penelitian dengan tema sikap dan

penerapan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pendidikan masih perlu dikembangkan karena masih belum banyak diminati oleh para peneliti pada umumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arslan, Recep Sahin. 2014. "Integrating Feedback Into Prospective English Language Teachers' Writing Process Via Blogs And Portfolios." *The Turkish Online Journal of Educational Technology* – January 2014, volume 13 issue 1. Pp.131-150
- DiBlas, Nicoletta & Paolini, Paolo. 2013. Beyond the school's boundaries: PoliCultura, a Large-scale Digital storytelling Initiative. *Educational Technology & Society*, 16 (1), 15-27.
- Dogan, Yadigar. 2013. "Teachers and Students' Benefiting from Computers for Instructional Purposes: Bursa Example." *Kamla-Raj Anthropologist*, 16 (1-2): 133-143 (2013)
- Ebrahimi, Nabi A., Zahra Eskandari, dan Ali Rahimi. 2013. *Teaching English with Technology Journal*. "The Effects Of Using Technology And The Internet On Some Iranian Efl Students' Perceptions Of Their Communication Classroom Environment." Vol. 13. Issue 1, PP. 3-19, <http://www.tewtjournal.org>.
- Erdem, Mukaddes and Kibar, Pinar Nuhoglu. 2014. "Students' Opinions On Facebook Supported Blended Learning Environment." *The Turkish Online Journal of Educational Technology* – January 2014, volume 13 issue 1, Pp. 199-206
- Erguvan, Deniz. 2014 "Instructors' Perceptions Towards The Use Of An Online Instructional Tool In An Academic English Setting In Kuwait." *The Turkish Online Journal of Educational Technology* – January 2014, volume 13 issue 1. Pp.115-130.
- Grey, D. (1999). *The Internet in School*. London and New York: Cassell.
- Harb, Jibrel; Nadzrah Abu Bakar; Pramela Krish. 2013. "Instructors' And Students' Perceptions Towards Using Technology In Teaching And Learning Listening And Speaking At Jordanian Universities." *Interdisciplinary Journal Of Contemporary Research In Business*. January 2013 VOL 4, NO 9, pp. 1027-1041. ijcrb.webs.com.
- Horvat, Jasna, Gregor Petri, Martina Mikrut. 2004. *Measuring Computer and Web Attitudes Using Cas and Was Measurement Instruments*. http://bib.irb.hr/datoteka/156460.horvat_petric_mikru_fin.pdf
- Hutchison, Amy and David Reinking. 2011. "Teachers' Perceptions of Integrating Information and Communication Technologies Into Literacy Instruction: A National Survey in the United States". *Academic Journal of Reading Research Quarterly*. Oct-Dec 2011, Vol. 46 Issue 4, p. 312.
- Jasmadi. *Panduan Praktis Menggunakan Fasilitas Internet*. Yogyakarta: C.V. Andi.2004.
- James, Laurie. 2014. "The Integration of A Computer-Based Early Reading Program To Increase English Language Learners' Literacy Skills." *Teaching English with Technology*, 14(1), 9-22, <http://www.tewtjournal.org>
- Lee, Kuang-wu . 2000. "Energizing the ESL/EFL Classroom through Internet Activities." *The Internet TESL Journal*, Vol. VI, No. 4, April 2000. www.iteslj.org

- Priyatno, Duwi, 2012. Belajar Cepat Olah Data Statistik dengan SPSS. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Papaioannou, Photos and Kyriacos Charalambous. 2011. "Principals' Attitudes towards ICT and Their Perceptions about the Factors That Facilitate or Inhibit ICT Integration in Primary Schools of Cyprus." *Journal of Information Technology Education*. Volume 10, 2011. PP. 349- 368.
- Rimando, Grace. 2010. Global Language of English - The Importance of Learning English. *EzineArticle*. <http://ExineArticle.Com> Submitted On September 18, 2010.
- Suraj. 2012. Role of English Language in Globalization. *Hubpages*. <http://suraj06.hubpages.com/hub/Role-of-English-Language-in-Globalization>.
- Sander, Tina. 2004. Santa Cruz Adult School, <http://www.mnabe-distancelearning.org>
- Yaman, Metin and Yaman, Çetin. 2014. "The Use of Social Network Sites by Prospective Physical Education And Sports Teachers (Gazi University Sample)." *The Turkish Online Journal of Educational Technology*– January 2014, volume 13 issue 1. Pp. 223-231.

INDEKS PENGARANG

Akhtim Wahyuni	1	Prayudi	69
Arina Restian	12	Rifki Afandi	77
Endang Poerwanti	12	Siti Fatimah S.	12
Farida Yufarlina Rosita	25	Siti Zaenab	47,90
Lilis Wahyuningrum	38	Sudiran	98
Lise Chamisijatim	47	Sukarsono	47
Muhammad Suhudi	61		

INDEKS SUBJEK

ABK	12,13,14, 15, 16, 17, 18	define	29, 77, 98
	19, 20, 21,22, 23	define focus	29
ABK permanen	15, 16, 17	democratic teaching	70
ABK temporer	15	design	77
act	17	design and development focus	70
action (tindakan)	38	develop	77
active civic participation	78	dicrosscek	66
adhd/gpph	15	disability	15
aktivitas kebahasaan	27	disseminate	92
alat bantu instruksional	27	do	13, 17, 51
american psychological association	10	domain kognitif dan afektif	4
analisis deskriptif komparatif	39	egosentris	29
animasi	109	email	102
anova	1, 5, 6, 7	faktor psikis	78
arah mata angin	38, 40, 42, 43	favorable	108
autis	97	feedback dan transfer of training	10
batuk (belajar ala tukul)	63, 66, 67	fokus diseminasi	29
behavior modeling training	61	fungsi internet	101
behavior rehearsal	10	gangguan fisik	14
belajar sepanjang hayat	53	gangguan intelektual	15
berfikir induktif	26	group investigation	60, 70, 71
BMT	1, 4, 9, 10	hand phone	2
care	1, 3	handicapped	15
caring	1, 3, 4, 5, 6, 7	hard skill	55
caring ability inventory	4	hidden practise	71
check	13	ilustrasi gambar	34
civic responsibility	78	imitation, practice, and reinforcement	4
compact disc	26	impairment	15
courage	7	indikator ketercapaian	55
dadu	85	instructional effect	53
data numerikal	30	investigasi	71
decoding	103	kaidah bahasa	32
defective	18	karakter umur	26

kemampuan afektif	62	motivasi belajar	32
kenkyuu jugyo	49	multimedia	25, 26
ketrampilan berbicara	34	multimedia interaktif	26
ketuntasan belajar	41	mutual learning	50
kinestetika	52	need assessment	16
kkm	73, 74, 75	nilai karakter	41
knowing	3	non intelektual	78
knowing, courage, dan patience	5	observation	77
knowledge	12	pakar media	83
kognitif	28	patience	3
kolaboratif	50	peer assessment	34
kompetensi kepribadian	10	pembangkit motivasi	26
kompetensi pedagogic	79	pembelajaran audio visual	34
kompetensi profesional	13	penalaran matematis	90, 92
kompetensi sosial	107	pendekatan scientific	47
konstruktivistik	70	pendidik inklusif	12
kurikulum	9, 31, 47	pendidik profesional	100
language skills	101	pengalaman belajar	52
learning community	51	pengembangan komunitas caring	3
learning society	48	pengembangan media	
learning taks	73	pembelajaran	27
least significant difference	6	pengendalian penyimpangan- sosial	61, 62, 63
lesson study	12, 13, 15, 19, 23, 47, 49	pengetahuan dan ketrampilan	108
life skill	71	perkembangan kognitif	28
lisan produktif	27	permainan indoor	39
listening dan speaking	101	permainan outdoor	39
long term memory	19	permainan treasure hunt	38
mean dan standard deviasi	103	permainan ular tangga	72
media elektronik	99	perubahan pengetahuan	62
media kompas	39	perubahan sikap	62
menarik kesimpulan	43, 44, 45, 93	perubahan tingkah laku	62
menentukan pola	93	pil koplo	62
mengajukan dugaan	93	plan	13
mengkonstruksi pengetahuan	52	ppl	47
model batuk	61, 61	pre test dan post test	3
model group investigation	69	pretest knowing	9
model R2D2	25	pretest kontrol	9
modeling	34	problem posing	90

program spss	103	uji homogenitas	5
quiz	26	uji reliabilitas	8
radiograf	27	uji validitas	80
reading comprehension	100	ular tangga	84
reflection	13	unfavorable	108
refleksi pelatihan	6	validasi ahli	81
respon positif	15	validator	81
retention process	10	validitas instrumen	81
revisi produk	30	web page	102
role play	62	websites	106
role play ala tukul	62		
role playing	63		
rpp	16		
scientific approach	10		
scientific IPA	30		
see	1, 51		
self assessment	4		
short messageservice	2		
siklus	12		
sintak modeling	10		
siswa kotak	85		
slide mikroskop	27		
slogan sekolah	2		
social studies	78		
soft skills	48		
software	25		
SPSS 20.0 for windows	6		
teori piaget	39		
the dynamic of the learning group	71		
tindakan cinta	3		
tingkat kebahasaan	26		
total quality management	50		
training methodology	4		
training process	4		
transfer of training	10		
true experiment	1		
tutorial interaktif	27		
uji error variance	5		

Petunjuk Penulisan Artikel JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)

1. Artikel yang ditulis berdasarkan hasil penelitian pembelajaran di semua bidang studi dan jenjang pendidikan. Naskah diketik dengan program *Microsoft Word* dan huruf *Times New Roman* ukuran 12 point, dengan 1 spasi, dicetak pada kertas A4 dengan jumlah halaman 10-15. Naskah diserahkan dalam bentuk *print-out* sebanyak 1 eksemplar beserta *soft-copy* (file). File dapat dikirim ke e-mail: jinopfkip@umm.ac.id
2. Nama penulis dicantumkan tanpa gelar akademik ditempatkan di bawah judul artikel, disertai lembaga asal dan alamat korespondensi (e-mail). Dalam hal naskah ditulis oleh tim, penyunting hanya berhubungan dengan penulis utama atau penulis yang namanya tercantum pada urutan pertama.
3. Artikel ditulis dalam bahasa Indonesia atau Inggris secara benar dengan mengikuti ketentuan dalam petunjuk penulisan artikel ilmiah. Judul artikel ditulis dengan huruf kapital di tengah-tengah dengan ukuran 14 font. Adapun subjudul ditulis mulai margin kiri lurus tanpa menggunakan penomoran. Sub-subjudul dibedakan atas dasar peringkat hurufnya dan dicetak tebal miring. Judul artikel dalam bahasa Indonesia tidak lebih dari 14 kata, sedangkan judul dalam bahasa Inggris tidak lebih dari 12 kata.
4. Artikel ditulis dengan sistematika: judul, nama penulis, lembaga asal, alamat korespondensi (e-mail atau nomor HP); abstrak (ditulis dalam dua bahasa (Indonesia dan Inggris) panjang masing-masing abstrak 100-150 kata); berisi tujuan, metode, hasil penelitian dan kesimpulan utama); kata kunci (3-5 kata); pendahuluan (berisi latar belakang, konteks penelitian, hasil kajian pustaka, dan tujuan penelitian, yang semuanya dipaparkan secara terintegrasi dalam bentuk paragraf-paragraf, dengan persentase 15-20% dari keseluruhan artikel); metode (berisi paparan dalam bentuk paragraf tentang rancangan penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan analisis data yang secara nyata dilakukan peneliti, dengan persentase 10-15% dari keseluruhan artikel); hasil dan pembahasan (hasil penelitian berisi paparan hasil analisis yang berkaitan dengan pertanyaan penelitian, sedangkan pembahasan berisi pemaknaan hasil dan perbandingan dengan teori dan/atau hasil penelitian sejenis, dengan persentase 40-60% dari keseluruhan artikel), Hasil penelitian dapat dilengkapi dengan tabel, grafik (gambar), dan/atau bagan. Kemungkinan tindak lanjut kegiatan dapat juga disampaikan pada bagian ini; kesimpulan (berisi temuan penelitian yang berupa jawaban atas pertanyaan penelitian atau berupa intisari hasil pembahasan, yang disajikan dalam bentuk paragraf), saran dapat disampaikan pada bagian ini; daftar pustaka (memuat sumber-sumber yang dirujuk dan semua sumber yang dirujuk harus tercantum dalam daftar pustaka)

5. Sumber rujukan sedapat mungkin berupa pustaka terbitan mutakhir dan diutamakan rujukan yang digunakan adalah sumber-sumber primer berupa artikel-artikel penelitian dalam jurnal/majalah ilmiah atau laporan penelitian (skripsi, tesis, disertasi).
6. Perujukan/pengutipan menggunakan teknik rujukan berkurung dan untuk kutipan langsung disertai tahun, tempat asal kutipan dan halaman, misalnya: (Miller, 2011: 100)
7. Daftar pustaka disusun secara alfabetis dan kronologis dengan urutan seperti contoh berikut.

Rujukan Buku:

Noddings, N. 1993. *Educating for Intelligent Belief or Unbelief*. New York: Teacher College Press.

Rujukan Artikel dalam Buku Kumpulan Artikel

Margono. 2008. Manajemen Jurnal Ilmiah. Dalam M.G Waseso & A. Saukah (Eds.), *Menerbitkan Jurnal Ilmiah* (hlm. 46-50). Malang: UMM Press.

Rujukan Berupa Buku yang Ada Editornya

Rusli, Marah. 2005. *Sosiologi Pendidikan: Kajian Berdasarkan Teori Integritas Mikro-Makro* (Arnaldi. S Ed.) Malang: UMM Press.

Rujukan dari Buku yang Berasal dari Perpustakaan Elektronik

Dealey, C. 1998. *The Care of Wounds: A Guide for Nurses*. Oxford: Blackwell Science. Dari NetLibrary, (Online), (<http://netlibrary.com>), diakses 26 Agustus 2012.

Rujukan dari Artikel dalam Internet Berbasis Jurnal Tercetak

Mappiare-AT, A., Ibrahim, A.S. & Sudjiono. 2009. Budaya Komunikasi Remaja-Pelajar di Tiga Kota Metropolitan Pantai Indonesia. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, (Online), 16 (1): 12-21, (<http://www.umm.ac.id>) diakses 28 Oktober 2009

Rujukan dari Artikel dalam Jurnal dari CD-ROM

Krashen, S., Long, M. & Scarcella, R. 2007. Age, Rate and Evantual Attainment in Second Language Acquisition. *TESOL Quarterly*, 13: 543-567 (CD-ROM: *TESOL Quarterly-Digital*, 2007).

Rujukan Artikel dalam Jurnal atau Majalah:

Wentzel, K. R. 1997. Student Motivation in Middle School: The Role of Perceived Pedagogical Caring. *Journal of Educational Psychology*, 89 (3), 411-419.

Buku Terjemahan:

Habermas, Jurgen. 2007. *Teori Tindakan Komunikatif II: Kritik atas Rasio Fungtionaris*. Terjemahan oleh Nurhadi. Yogyakarta: Kreasi Wacana.

Rujukan dari Dokumen Resmi Pemerintah yang diterbitkan oleh Lembaga tersebut

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UURI No. 20 Tahun 2003 dan Peraturan Pelaksanaannya. 2003. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Rujukan dari Koran tanpa penulis

Jawa Pos, 27 Mei 2015. “Komitmen Mendikbud Segarkan Pramuka”. Halaman 3.

Rujukan dari Internet:

Winingsih, H. Lucia, dkk. 2007. *Peningkatan Mutu, Relevansi dan Daya Saing Pendidikan*. Jakarta: Pusat Dokumentasi dan Informasi Ilmiah-Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia PDII-LIPI, diakses 2 Desember 2014 on-line www.pdii.lipi.go.id/katalog/index.php/search_catalog/byld/257453.

Rujukan Berupa Skripsi, Tesis, atau Disertasi.

Mulyana, Yoyo. 2000. *Keefektifan Model Mengajar Respons Pembaca dalam Pengajaran Pengkajian Puisi*. Disertasi tidak Diterbitkan. Bandung: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Pendidikan Indonesia.

Musaffak. 2013. *Peningkatan Kemampuan Membaca Kritis dengan Menggunakan Metode Mind Mapping*. Tesis tidak Diterbitkan. Malang: PPs UM.

8. Segala sesuatu yang menyangkut perizinan pengutipan atau penggunaan *software* komputer untuk pembuatan naskah atau ihwal lain yang terkait dengan HaKI yang dilakukan oleh penulis artikel, berikut konsekuensi hukum yang mungkin timbul karenanya, menjadi tanggung jawab penuh penulis artikel.

**JUDUL DITULIS DENGAN
FONT TIMES NEW ROMAN 14 CETAK TEBAL
(MAKSIMUM 14 KATA)**

Penulis1, Penulis 2 dst. [Font Times New Roman 12, tanpa gelar dan tidak boleh disingkat]

Nama Institusi (penulis 1, time new roman 11)
email: penulis 1@abc.ac.id (time new roman 11)

Abstrak [Times New Roman 10, bahasa Indonesia]

Abstrak ditulis dalam bahasa Inggris yang berisikan tujuan penelitian, metode/pendekatan penelitian dan hasil penelitian. Abstrak ditulis dalam satu alenia, tidak lebih dari 200 kata. (Times New Roman 10, spasi tunggal)

Kata kunci: 3-5 kata kunci dipisahkan dengan tanda koma. [Font Times New Roman 10, spasi tunggal]

Abstract [Times New Roman 10, bahasa Inggris]

Abstrak ditulis dalam bahasa Inggris yang berisikan tujuan penelitian, metode/pendekatan penelitian dan hasil penelitian. Abstrak ditulis dalam satu alenia, tidak lebih dari 150 kata. (Times New Roman 10, spasi tunggal)

Key words: 3-5 kata kunci dipisahkan dengan tanda koma. [Font Times New Roman 10, spasi tunggal]

PENDAHULUAN [Times New Roman 12 bold]

Pendahuluan (berisi latar belakang, konteks penelitian, hasil kajian pustaka, dan tujuan penelitian, yang semuanya dipaparkan secara terintegrasi dalam bentuk paragraf-paragraf, dengan persentase 15-20% dari keseluruhan artikel) Tinjauan pustaka yang relevan dan pengembangan hipotesis (jika ada) dimasukkan dalam bagian ini. [Times New Roman, 12, normal]

METODE

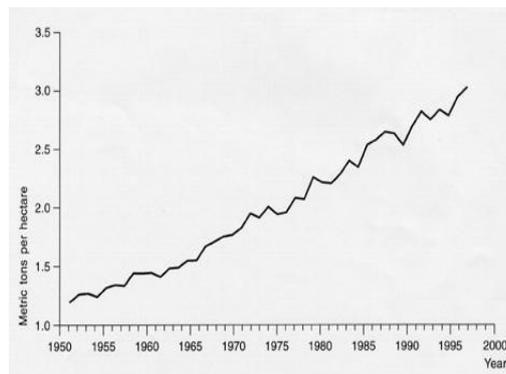
Metode menjelaskan paparan dalam bentuk paragraf tentang rancangan penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan analisis data yang secara nyata dilakukan peneliti, dengan persentase 10-15% [Times New Roman, 12, normal]

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian berisi paparan hasil analisis yang berkaitan dengan pertanyaan penelitian, sedangkan pembahasan berisi pemaknaan hasil dan perbandingan dengan teori dan/atau hasil penelitian sejenis, dengan persentase 40-60% dari keseluruhan artikel); Hasil penelitian dapat dilengkapi dengan tabel, grafik (gambar), dan/atau bagan. Kemungkinan tindak lanjut kegiatan dapat juga disampaikan pada bagian ini [Times New Roman, 12, normal]

Tabel 1. Nama Tabel (contoh table 1)

		95% CI	
Condition	$M(SD)$	LL	UL
Letters	14.5(28.6)	5.4	23.6
Digits	31.8(33.2)	21.2	42.4



Gambar 1. Nama gambar (contoh gambar 1)

SIMPULAN

Berisi temuan penelitian yang berupa jawaban atas pertanyaan penelitian atau berupa intisari hasil pembahasan, yang disajikan dalam bentuk paragraf. Saran dapat disampaikan pada bagian ini [Times New Roman, 12, normal]

DAFTAR PUSTAKA

Penulisan pustaka hanya yang disitasi hanya dalam naskah ini dan diurutkan secara alfabetis dan kronologis.

Buku:

Gardner, H. 1993. *Multiple Intelligences*. New York: BasicBooks.

Buku kumpulan artikel:

Wahyono, P dan Sugiarti (Eds.). 2013. *Pencerahan Pendidikan Masa Depan*. Malang: UMM Press

Artikel dalam buku kumpulan artikel:

Bezooijen, R. V. 2002. Aesthetic evaluation of Dutch: Comparison across dialects, accents and languages. Dalam D. Long, & D. R. Preston (Eds.), *Handbook of perceptual dialectology* (Vol. 2, hlm. 13-30). Amsterdam and Philadelphia: Benjamins.

Artikel dalam jurnal atau majalah:

Jaber, M., & Hussein, R. 2011. Native speakers' perception of non-native English speech. *English Language Teaching*, 4(4), 77-87.

Dokumen resmi:

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 2 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2003. Surabaya: Usaha Nasional

**FORMULIR BERLANGGANAN
JINoP (JURNAL INOVASI PEMBELAJARAN)**

Mohon dicatat sebagai pelanggan JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)

Nama :

Status Pelanggan : lembaga/perorangan* (coret yang tidak sesuai)

Alamat :

Kode PosTelepon.....

Sejumlah : Eksemplar, setiap kali terbit,
Mulai Volume....., Nomor....., Tahun.....

Biaya sebesar Rp..... Untuk berlangganan dan ongkos kirim telah dikirimkan melalui rekening a/n Ibu Sugiarti. Dengan nomor rekening 038 844 8086 BNI Kantor Cabang Malang

*) Harga langganan : (a) Lembaga Rp 60.000,00 dan
(b) Perorangan Rp 50.000,00 pertahun di tambah ongkos kirim

**) Ongkos kirim per eksemplar: a) Wilayah Jawa Rp 15.000,00; b) Wilayah Luar Jawa Rp 20.000,00

Pelanggan

(.....)

Potong disini