



VOLUME : V
Edisi Tahun 2013
JURNAL



DINAS PENDIDIKAN KOTA SURABAYA



"E-Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya merupakan jurnal on-line yang berisi tentang kumpulan karya tulis ilmiah dari guru-guru kota Surabaya yang dipersembahkan untuk memperkaya khazanah pendidikan di Indonesia"

ISSN : 2337-3253

DISPENDIK KOTA SURABAYA

JL. JAGIR WONOKROMO 354 SBY

<http://www.dispendik.surabaya.go.id>



DAFTAR ISI

Pemilihan Dan Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Tuntutan Profesionalisme

(Ruti Diah Puspita Djelita)

Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Teks Deskripsi Melalui *Game Make –A Match* Pada Siswa Kelas 7

(Noerotoel Aulianah)

Membentuk Kearifan Berpikir Siswa Melalui Pembelajaran Cerpen

(Esti Nugraheni)

Pembelajaran Matematika Dengan Alat Peraga Papan Berpasangan

(Sri Mulyani)

Efektivitas Think Pair Share Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Sistem Pemerintahan Indonesia Siswa Kelas VIII G SMPN 3 Surabaya Tahun Pelajaran 2011/2012

(Kamisun, S.Pd.)

Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Menghitung Keliling Dan Luas Lingkaran dengan Metode Diskusi Dan Kerja Kelompok Di Kelas VII B SMP Negeri 30 Surabaya

(Erna Kustyowati)

Dampak Penggunaan Hand Phone Terhadap Prestasi Siswa

(Astin Nikmah)

Upaya Meningkatkan Pengetahuan Tentang Kebersihan Organ Reproduksi Siswi Kelas VIII SMPN 10 Surabaya Melalui Metode Tutor Sebaya

(Koes Indrawati)

Pengaruh Tingkat Pendidikan Orang Tua Terhadap Pelaksanaan *Try Out Online* di SMP Negeri 30 Surabaya

(Tri Andajani)

Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Kelas VIII B Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Guided Conversation di SMPN 11 Surabaya

(Panca Lukitasari)

**E-Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya; Volume 5
Edisi Tahun 2013**

**PEMILIHAN DAN PENGEMBANGAN BAHAN AJAR
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN SEBAGAI
TUNTUTAN PROFESIONALISME
(Ruti Diah Puspita Djelita)**

Abstract

When there is the same legislation, the new legislation is used. The principle can be meant, if one has been issued the new regulations, so the new regulations are used, the previous rules are not applicable.

For example, the instrument of the sequence of the latest legislation is Act No. 12 year 2011, explicitly modifying ASSEMBLY into the hierarchy of the order of the rules and regulations. But the textbook/book packages hand/students and teachers are still using a previous regulations reference, namely law No. 10 of 2004, which did not contain Provisions explicitly MPR. If a textbook/book package as the only position in the delivery of teaching material in the teaching and learning process, clearly not relevant to development.

Instructional materials (material study) with the learning media created by teachers with current needs in the framework of the attainment of Standards of Competence (SK) and Basic Competence (KD) that must be mastered by students is the right formula for the delivery of material in the process of teaching and learning.

Keywords : instructional materials, citizenship education

Pendahuluan

Peraturan Pemerintah nomor 19 Tahun 2005, pasal 20, mengisyaratkan bahwa guru diharapkan mengembangkan materi pembelajaran. Kemudian dipertegas melalui Permendiknas nomor 41 tahun 2007 tentang Standar Proses, yang antara lain mengatur tentang perencanaan proses pembelajaran yang mensyaratkan bagi pendidik pada satuan pendidikan untuk mengembangkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Selaras dengan tuntutan empat kompetensi yang harus dimiliki seorang pendidik (kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesi), penguasaan substansi bidang studi dan metodologi keilmuan (*disciplinary content knowledge*) serta kemampuan memilih dan mengembangkan bahan ajar bidang studi yang sesuai dengan kurikulum

dan kebutuhan peserta didik (*pedagogical content knowledge*) merupakan salah satu kewajiban yang diemban oleh pendidik untuk mengembangkan kompetensi yang dimilikinya sebagai sosok guru profesional.

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan bidang kajian multi disipliner, yang dikembangkan dari berbagai teori atau konsep politik, hukum, dan moral. Adapun aspek-aspek kompetensi yang hendak dikembangkan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan mencakup pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*), keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*), dan watak atau karakter kewarganegaraan (*civic dispositions*). Secara lebih terperinci, materi pengetahuan kewarganegaraan meliputi pengetahuan tentang hak dan tanggung-

jawab warga negara, hak asasi, prinsip-prinsip dan proses demokrasi, lembaga pemerintah dan non-pemerintah, identitas nasional, pemerintahan berdasar hukum (*rule of law*) dan peradilan yang bebas dan tidak memihak, konstitusi, serta nilai-nilai dan norma-norma dalam masyarakat (Tim Diklat PMP/KN, 2008).

Materi Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) bersifat dinamis, dalam arti senantiasa mengalami perkembangan sesuai dengan kebutuhan masyarakat dan perkembangan zaman.

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, adapun permasalahan yang sering dihadapi guru dalam kegiatan pembelajaran adalah memilih atau menentukan materi pembelajaran atau bahan ajar yang tepat dalam rangka membantu siswa mencapai kompetensi, baik Standar Kompetensi (SK) maupun Kompetensi Dasar (KD). Hal yang berkaitan dengan pemilihan bahan ajar, meliputi: (a) cara penentuan jenis materi (apakah sesuai/tidak dengan kompetensi yang ingin dicapai oleh siswa?); (b) kedalaman materi (apakah bahan ajar yang diberikan terlalu dalam ataukah terlalu dangkal?); (c) ruang lingkup (apakah bahan ajar yang diberikan terlalu luas ataukah terlalu sedikit?); (d) urutan penyajian (apakah urutan penyajian yang diberikan runtut/tidak?); (e) perlakuan (*treatment*) terhadap materi pembelajaran (terkait dengan cara penyajian materi). Sedang permasalahan lain, adanya kecenderungan sumber bahan ajar dititikberatkan pada buku teks/buku paket. Padahal banyak sumber bahan ajar selain buku pegangan guru&siswa, seperti jurnal, surat kabar, majalah, internet/website, lingkungan, nara sumber dari kalangan profesional/pakar bidang studi, dan sebagainya.

Pengertian Bahan Ajar (Materi Pembelajaran)

Bahan ajar atau materi pembelajaran (*instructional materials*) adalah

pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang harus dipelajari oleh siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Secara terperinci, jenis-jenis materi pembelajaran terdiri dari pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, dan prosedur), keterampilan, dan sikap atau nilai. (<http://akhmadsudrajat.wordpress.com>).

Sejalan dengan konsep pengertian bahan ajar tersebut di atas, maka jenis-jenis materi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dapat diuraikan dengan pengklasifikasian sebagai berikut:

1. Pengetahuan Kewarganegaraan (*civic knowledge*) sebagai Materi Pembelajaran.

Isi materi berupa pengetahuan (kognitif) meliputi: fakta, konsep, prinsip, dan prosedur. Kadang-kadang kita kesulitan memberi pengertian pada keempat materi tersebut. Oleh sebab itu, dapat diperhatikan perbedaan-perbedaan pada kualifikasi isi materi pembelajaran dibawah ini.

a. Materi pembelajaran berupa fakta.

Fakta ialah suatu obyek, peristiwa, kejadian nyata yang ada di sekitar kita. Fakta merupakan *building block* yang digunakan untuk mengembangkan konsep dan generalisasi. Dan jenis materi fakta cenderung bersifat hafalan.

Ciri materi fakta, yaitu: mudah dilihat, menyebutkan: siapa, kapan, berapa, nama, dimana, jumlah, dan bagian-bagiannya. Contoh: (a) Jumlah anggota MPR periode 2009-2014 adalah 692 orang yang terdiri atas 560 anggota DPR dan 132 anggota DPD; (b) Kekuasaan kehakiman berdasarkan UUD 1945 hasil perubahan dipegang oleh Mahkamah Agung, Mahkamah Konstitusi, dan Komisi Yudisial.

b. Materi pembelajaran berupa konsep.

Konsep merupakan gabungan

saling berkaitan dan saling mempengaruhi yang di dalamnya ditunjukkan berbagai atribut atau labeling. Materi konsep dicirikan dengan menyebutkan: definisi, identifikasi, klasifikasi, ciri-ciri khusus.

Contoh materi konsep: hukum ialah peraturan yang harus dipatuhi/ditaati, dan jika dilanggar berdampak akan dikenai sanksi berupa denda atau pidana bagi si pelaku.

- c. Materi pembelajaran berupa prinsip.

Prinsip atau generalisasi adalah pernyataan yang dibentuk dari paduan dua konsep atau lebih. Generalisasi atau prinsip dicirikan dengan menyebutkan: penerapan dalil, hukum, atau rumus. (Diawali dengan jika...maka....).

Contoh materi prinsip: *Jika ada peraturan yang baru, maka peraturan sebelumnya tidak berlaku.* Misalnya, instrumen tentang tata urutan peraturan perundang-undangan yang pernah berlaku di wilayah Republik Indonesia, yaitu: pertama, Ketetapan MPRS No. XX/MPRS/1966; kedua, Ketetapan MPR No. III/MPR/2000; ketiga, UU No. 10 tahun 2004; keempat, UU No. 12 tahun 2011. Dengan memperhatikan jenis klasifikasi atau kualifikasi materi yang merupakan materi prinsip, maka UU No. 12 tahun 2011 tentang tata urutan peraturan perundang-undangan sebagai instrumen yang berlaku sekarang. Dengan kata lain instrumen tersebut merupakan hukum positif (*ius constitutum*) sebagai materi ajar terkini yang harus disampaikan kepada siswa

dari beberapa fakta dan data yang

dalam rangka pencapaian SK dan KD.

- d. Materi pembelajaran berupa prosedur.

Prosedur adalah serangkaian kegiatan/proses yang harus dilakukan sesuai dengan tata urutan atau ketentuan yang berlaku. Ciri materi prosedur adalah berupa bagan arus atau bagan alur (*flowchart*), algoritma langkah-langkah mengerjakan sesuatu secara urut.

Contoh: (a) Proses pembentukan undang-undang dari pemerintah; (b) prosedur pembentukan RUU usul dari DPR; (c) proses pembuatan perda provinsi ataupun perda kabupaten/kota; (d) tata cara pemilihan presiden dan/wakil presiden; (e) tata cara pemberhentian presiden dan/wapres dalam masa jabatan (*impeachment*); (f) tata cara perubahan undang-undang-dasar; (g) tata cara *judicial review*, tata cara penangkapan, penggeledahan, dan lain-lain.

2. Keterampilan Kewarganegaraan (*Civic Skills*) sebagai Materi Pembelajaran.

Keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*) meliputi keterampilan intelektual (*intellectual skills*) dan keterampilan berpartisipasi (*participatory skills*) dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Contoh keterampilan intelektual adalah keterampilan dalam merespon berbagai persoalan politik, misalnya merancang dialog dengan DPRD.

Contoh keterampilan berpartisipasi adalah keterampilan menggunakan hak dan kewajibannya di bidang hukum, misalnya segera melapor kepada polisi atas terjadinya kejahatan yang diketahui (Tim Diklat PMP/Kn, 2008).

3. Watak/karakter Kewarganegaraan (*Civic Dispositions*) sebagai Materi Pembelajaran.

Karakteristik mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) ditandai dengan penekanan pada dimensi watak, karakter, sikap dan potensi lain yang bersifat afektif. Nilai sikap sebagai materi pembelajaran, seperti sikap religius, toleransi, jujur, adil, demokratis, menghargai perbedaan, menghormati hak orang lain, menghormati hukum, memiliki semangat kebangsaan yang kuat, memiliki solidaritas sosial, dan lain-lain dalam rangka pembentukan perilaku warga negara yang baik.

Prinsip-Prinsip Pemilihan Bahan Ajar

Prinsip-prinsip pemilihan bahan ajar (materi pembelajaran) meliputi: (a) prinsip *relevansi*; (b) prinsip *konsistensi*; dan (c) prinsip *kecukupan*.

Paparan ketiga prinsip tersebut di atas adalah sebagai berikut:

- (a) **Prinsip relevansi**, artinya keterkaitan. Materi pembelajaran hendaknya relevan atau ada keterkaitan atau ada hubungannya dengan pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar. Sebagai contoh, jika kompetensi dasar yang diharapkan dikuasai siswa berupa menghafal fakta, seperti mengingat nama suatu objek, waktu, lokasi suatu peristiwa, nama tokoh/ahli, maka materi pembelajaran yang diajarkan berupa fakta atau bahan hafalan. Jika kompetensi dasar yang diharapkan dikuasai siswa berupa kemampuan menyatakan suatu pengertian, mengidentifikasi ciri-ciri sesuatu, mengklasifikasikan, misalnya mendefinisikan apa itu demokrasi, apa ciri-ciri pokok pemerintahan demokrasi, apa bedanya demokrasi langsung dengan

demokrasi tidak langsung/perwakilan, maka materi yang harus diajarkan berupa **materi konsep**. Dengan memperhatikan prinsip dasar tersebut, guru akan mengetahui apakah materi yang hendak diajarkan berupa materi fakta, konsep, prinsip, ataukah prosedur (dalam aspek pengetahuan/kognitif), aspek nilai atau aspek psikomotorik sehingga pada gilirannya guru terhindar dari kesalahan pemilihan jenis materi yang tidak relevan dengan pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar.

- (b) **Prinsip konsistensi** artinya keajegan. Jika kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa satu macam, maka bahan ajar yang harus diajarkan juga meliputi satu macam. Misalnya, pada mata pelajaran PKn SMP kelas VIII, KD 3.2 Mendeskripsikan proses pembuatan peraturan perundang-undangan nasional, maka kompetensi yang harus dimiliki siswa adalah kemampuan mendeskripsikan/menjelaskan proses pembuatan peraturan perundang-undangan nasional sesuai dengan prosedur. Ada prosedur tertentu dalam penyusunan tiap-tiap peraturan perundang-undangan nasional tersebut. Dengan memperhatikan prinsip ini, guru akan mengetahui, seberapa banyak rincian materi yang harus diajarkan serta melakukan kriteria pengukuran dan penilaian kemampuan siswa.

- (c) **Prinsip kecukupan** artinya materi yang diajarkan hendaknya cukup memadai dalam membantu siswa menguasai kompetensi dasar yang diajarkan. Materi tidak boleh terlalu sedikit, dan tidak boleh terlalu banyak. Jika terlalu sedikit akan kurang membantu mencapai SK dan

KD. Sebaliknya jika terlalu banyak akan membuang-buang waktu dan

tenaga yang tidak perlu untuk mempelajarinya.

Penentuan Cakupan/Ruang Lingkup dan Urutan Bahan Ajar

Ketepatan dalam menentukan cakupan atau ruang lingkup, kedalaman, dan urutan penyampaian materi pembelajaran mata pelajaran PKn akan memudahkan siswa dalam memahami dan merespon materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

a. Penentuan cakupan bahan ajar.

Dalam menentukan cakupan atau ruang lingkup bahan ajar perlu memperhatikan apakah materinya berupa aspek pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, prosedur), aspek keterampilan, atau aspek watak/karakter. Masing-masing jenis materi tersebut memerlukan strategi dan media pembelajaran yang berbeda-beda.

Sutedjo, (<http://tedjo.21files.wordpress.com>) mengemukakan bahwa selain memperhatikan jenis materinya, juga perlu memperhatikan prinsip-prinsip yang digunakan dalam menentukan cakupan materi pembelajaran yang menyangkut:

- (a) keluasan materi, adalah menggambarkan berapa banyak muatan materi yang dimasukkan dalam materi pembelajaran.
- (b) kedalaman materi, adalah seberapa detail konsep-konsep yang harus dipelajari/dikuasai oleh siswa.

Keluasan dan kedalaman materi pada setiap jenjang pendidikan tentunya berbeda-beda. Semakin tinggi jenjang pendidikan maka semakin luas dan detail cakupan materi yang dipelajari.

b. Penentuan urutan bahan ajar (materi pembelajaran).

Tanpa urutan yang tepat, jika di antara beberapa materi pembelajaran mempunyai hubungan yang bersifat prasyarat (*prerequisite*) akan menyulitkan siswa dalam mempelajarinya. Misalnya, materi analisis penyimpangan-penyimpangan terhadap konstitusi yang pernah berlaku di Indonesia. Siswa akan mengalami kesulitan dalam menganalisis penyimpangan-penyimpangan terhadap konstitusi yang pernah berlaku di Indonesia jika materi tentang macam-macam konstitusi/periodisasi konstitusi di Indonesia belum dipelajari.

Langkah-langkah Pemilihan dan Pengembangan Bahan Ajar

Sebelum melaksanakan pemilihan bahan ajar, terlebih dahulu perlu diketahui kriteria pemilihan bahan ajar. Kriteria pokok pemilihan bahan ajar atau materi pembelajaran adalah Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD).

Secara garis besar langkah-langkah pemilihan bahan ajar dengan urutan sebagai berikut:

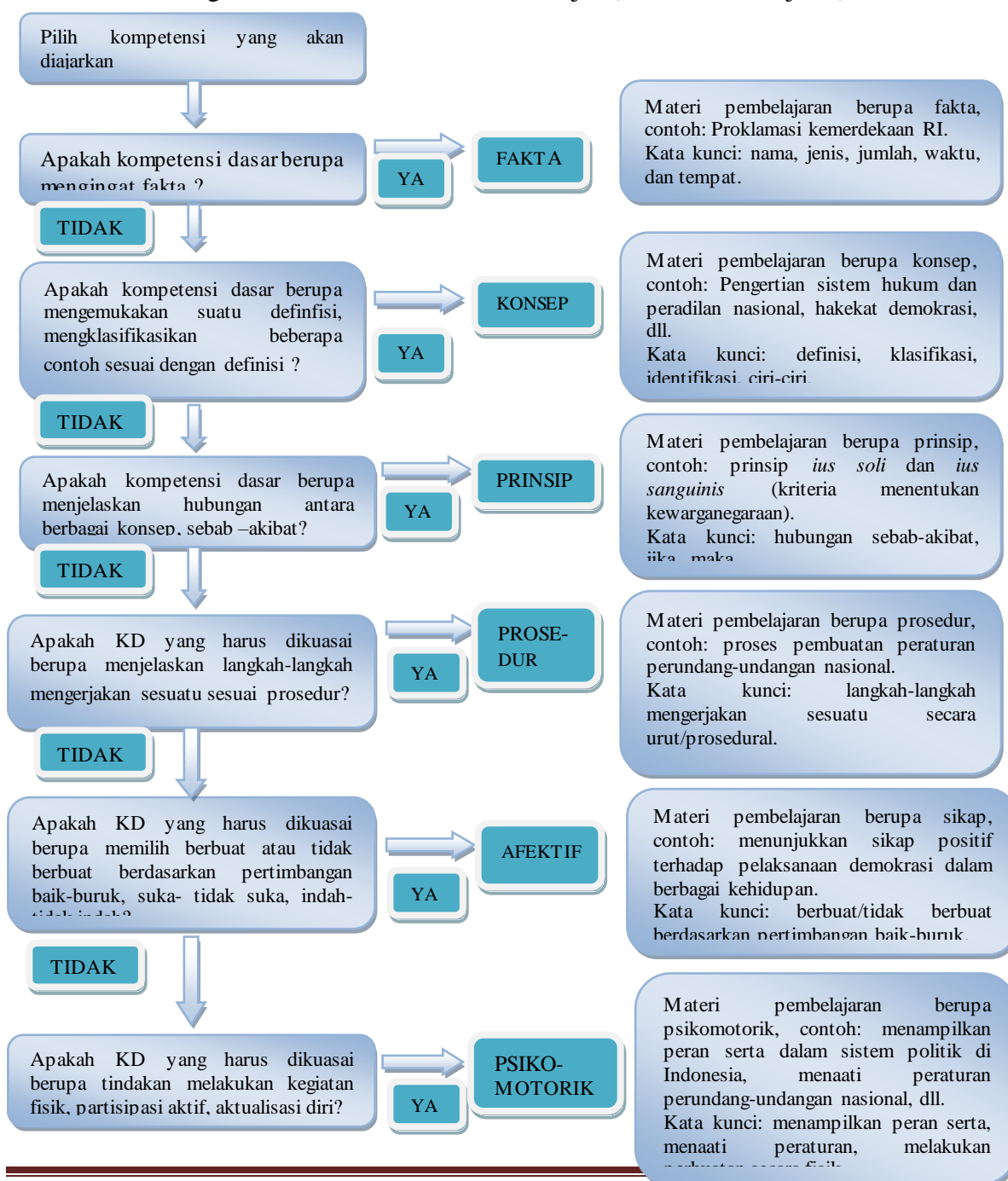
- (a) Mengidentifikasi aspek-aspek yang terdapat dalam Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang menjadi acuan atau rujukan pemilihan bahan ajar (materi pembelajaran). Yang dimaksud dengan identifikasi adalah menentukan apakah SK dan KD yang dipelajari siswa termasuk aspek kognitif, afektif, atau psikomotorik.
- (b) Mengidentifikasi jenis-jenis bahan ajar (materi pembelajaran), termasuk jenis materi fakta, konsep, prinsip atau prosedur

- (jika dalam ranah kognitif/pengetahuan), ranah afektif/nilai/karakter, atau psikomotorik/keterampilan.
- (c) Memilih bahan ajar (materi pembelajaran) yang sesuai atau sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi hingga pencapaian SK dan KD. Dan guru pun akan lebih mudah

relevan dengan SK dan KD yang telah teridentifikasi tadi. Selain itu diperlukan juga pertimbangan jumlah atau ruang lingkup yang cukup memadai

- dalam menransfer materi pembelajaran kepada siswa.
- (d) Memilih sumber bahan ajar (materi pembelajaran).

Diagram: Proses Pemilihan Bahan Ajar (Materi Pembelajaran)



Memilih Sumber Bahan Ajar (Materi Pembelajaran)

Kompetensi profesional seorang pendidik tidak terlepas dari kewajibannya untuk senantiasa berlatih hingga terampil mengembangkan bahan ajar sesuai dengan disiplin keilmuannya.

Sutedjo (<http://tedjo.21files.wordpress.com>) mengemukakan mengenai macam-macam sumber materi pembelajaran yang bisa dijadikan alternatif untuk memilih dan mengembangkan bahan ajar. Adapun ragam sumber bahan ajar tersebut meliputi:

(a) Buku teks.

Buku teks yang diterbitkan oleh berbagai penerbit dapat dijadikan pilihan untuk digunakan sebagai sumber bahan ajar (materi pembelajaran). Buku teks yang digunakan sebagai sumber materi pembelajaran untuk suatu jenis mata pelajaran termasuk Pendidikan Kewarganegaraan tidak harus hanya satu jenis, apalagi hanya dari satu pengarang atau satu penerbit. Hendaknya menggunakan sebanyak mungkin buku teks agar diperoleh wawasan yang luas.

(a) Laporan hasil penelitian.

Laporan hasil penelitian yang diterbitkan oleh lembaga penelitian atau para peneliti dapat dijadikan sumber bahan ajar yang aktual. Dan kita dapat memperoleh data/informasi yang akurat sesuai kebutuhan.

(b) Jurnal (penerbitan hasil penelitian atau pemikiran ilmiah).

Penerbitan berkala yang berisikan hasil penelitian atau hasil

pemikiran sangat bermanfaat digunakan sebagai materi pembelajaran. Jurnal-jurnal tersebut berisikan berbagai hasil penelitian dan pendapat dari para ahli dibidangnya masing-masing yang telah dikaji kebenarannya.

(c) Standar Isi.

Standar ini penting untuk digunakan sebagai sumber materi pembelajaran. Dengan merujuk pada standar isi, maka SKL, SK, dan KD dapat ditemukan.

(d) Pakar bidang studi.

Pakar atau ahli bidang studi penting digunakan sebagai sumber materi pembelajaran. Pakar selaku nara sumber merupakan konsultan yang dapat dimintai pertimbangan mengenai kebenaran materi pembelajaran, ruang lingkup, kedalaman dan urutan materi, dan sebagainya.

(e) Profesional.

Kalangan profesional adalah orang-orang yang bekerja pada bidang tertentu. Kalangan praktisi hukum misalnya tentu ahli dibidang hukum. Sehubungan dengan itu materi pembelajaran berkenaan dengan hukum dapat ditanyakan pada mereka.

(f) Penerbitan berkala seperti harian, mingguan, dan bulanan.

Penerbitan berkala seperti koran/surat kabar, banyak berisikan informasi yang berkenaan dengan materi pembelajaran pada suatu mata pelajaran. Penyajian dalam surat kabar atau mingguan menggunakan bahasa populer yang

mudah dipahami. Oleh karena itu baik sekali apabila penerbitan tersebut digunakan sebagai materi pembelajaran. Dalam era globalisasi penerbitan berkala seperti surat kabar dapat dilakukan secara *on line* sehingga kita bisa mengunduhnya melalui internet.

Bahan-bahan yang kita peroleh dapat dicetak atau dicopi.

- (h) Media audiovisual (TV, Video, VCD, kaset audio).

Berbagai jenis media audiovisual berisikan pula materi pembelajaran untuk berbagai jenis mata pelajaran. Misalnya untuk kepentingan pengembangan wawasan pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, dengan menyaksikan siaran televisi dapat diperoleh informasi mengenai jalannya sidang paripurna DPR, segmen hukum, masalah HAM, perkembangan politik dalam negeri maupun luar negeri, globalisasi, dan lain-lain.

- (i) Lingkungan (alam, sosial, seni budaya, teknik, industri, ekonomi).

Berbagai lingkungan, seperti lingkungan alam, sosial, seni budaya, teknik, industri, dan lingkungan ekonomi dapat digunakan sebagai sumber materi pembelajaran. Untuk mempelajari aplikasi norma-norma, kebiasaan, adat-istiadat, dan peraturan yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat misalnya kita dapat menggunakan lingkungan sosial sebagai sumber bahan ajar (materi pembelajaran).

Simpulan

Keterampilan guru dalam membuat/menyusun bahan ajar sangat membantu guru dalam menransfer materi pelajaran kepada siswa sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan peserta didik (*pedagogical content knowledge*)

- (g) Internet.

Internet merupakan sumber informasi yang luas. Melalui akses internet kita dapat memperoleh segala macam sumber materi pembelajaran. Meski demikian kita harus tetap selektif dalam memilih materi pembelajaran tersebut. dalam rangka pencapaian Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi (KD). Terlebih, materi Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yang bersifat dinamis menuntut guru PKn senantiasa *up-date* informasi dan ilmu pengetahuan sesuai dengan disiplin keilmuannya.

Dengan memperhatikan kualifikasi jenis-jenis materi pembelajaran, prinsip, cakupan/ruang lingkup dan urutan bahan ajar, serta ditunjang sumber materi pembelajaran yang variatif akan memudahkan guru dalam memilih dan mengembangkan materi pembelajaran (bahan ajar).

Daftar Rujukan

- _____, 2009. <http://ajichrw.wordpress.com/2009/07/18/f-i-l-s-a-f-a-t-i-l-m-u>. Diakses: 23 maret 2013.
- _____, 2009. <http://arudianto.blogspot.com/2009/12/pengembangan-bahan-ajar-html>. Diakses: 23 maret 2013.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses.
- Sudrajat, Akhmat, 2008. <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/03/04/konsep-pengembangan-bahan-ajar-2>. Diakses: 23 Maret 2013.
- Sutedjo, Bambang, 2009. <http://tedjo.21.files.wordpress.com>. Diakses: 23 Maret 2013.

Tim Diklat PLPG PMP/Kn UNESA,
2008. *Modul Pendidikan
Kewarganegaraan SMP/SMA*.
Surabaya: Unesa University Press.

MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA PADA TEKS DESKRIPSI MELALUI GAME MAKE –A MATCH PADA SISWA KELAS 7

(Noerotoel Aulianah)

Abstract

The objective of this paper is that to give an alternative teaching method on how to improve students of class VII's achievement in learning English especially in competence standar of speaking.

As the saying goes many ways to reach the 'Roma' and in this paper, the writer tries to present one alternative way to make students skill in speaking improved. One way to use is by applying the model of teaching and learning speaking in classroom using Game make a match. To apply this model, teacher should use picture as media, and here she uses some pictures of famous people and the students' teachers to make the learning meaningful in their daily life.

Usually students are reluctant to speak, cause they are shy or hesitate to produce words. By applying this method, hopefully students will be anthusiastic in learning speaking cause they are stimulated to speak in order to find out the same person in the picture they get. They will be more active, with the rules and the guidance sentences, students will reach better sentences to describe people. The pronunciation is practised first, thus, when they try to produce words in order to describe the people in the picture they get, they will be more confident.

The situation of the class applied this method is mostly students are active, all of them can find the match of their picture, means they are comfortable with the situation. Then the score of the students in the class applied this method is that students' speaking score indicates 85% of all students in the class researched, can pass the KKM. Students' improvement of their skill is shown by their final score that about 32 students can pass the KKM. They get score around 80 and more. For those who don't get successful, must try more to pass KKM.

This model of teaching and learning is good to be applied but it needs more explanation to the students so they understand the rule that it can make them enjoy to follow that speaking class. It can be applied for other genres, too. Also, it needs to practice to make it applied better. Cause practice makes perfect. The more practice to speak, the perfect result to get. And one alternative to practise to speak is using game make a match method. And the more we practice to apply this method, the perfection of this method will be resulted.

Key words: keterampilan berbicara, teks deskripsi, game *make a match*

Pendahuluan

Mengajar Bahasa Inggris adalah mengajar *how to communicate* (bagaimana berkomunikasi) menggunakan bahasa tersebut. Untuk bisa berkomunikasi dengan baik, secara lisan ataupun tertulis, dibutuhkan kemampuan menguasai keterampilan berbahasa dengan baik. Keterampilan berbahasa meliputi empat keterampilan dasar bahasa, yaitu:

mendengar/meniyimak, berbicara, membaca dan menulis.

Pada Peraturan Pemerintah tentang standar isi, disebutkan bahwa "Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah disebut Standar Isi mencakup materi minimal dan tingkat kompetensi minimal untuk mencapai kompetensi lulusan pada jenis dan jenjang pendidikan tertentu". Oleh karena itu, sebagai guru bidang studi Bahasa Inggris, penulis

mencoba mengajarkan keempat keterampilan berbahasa tersebut dengan sebaik-baiknya agar siswa bisa mencapai kompetensi lulusan dan pada akhirnya dapat menerapkan keterampilannya untuk berkomunikasi dengan lingkungan sekitar.

Dalam mengajarkan empat keterampilan tersebut, guru harus cerdas membaca situasi, mengkaji model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan didalam kelas dan dapat membuat siswa sebagai subyek dalam pembelajaran aktif, baik bertanya, menjawab pertanyaan, ataupun memahami materi. Bagaimana respon siswa selama pembelajaran? Dan bagaimana hasil pembelajaran? Hal-hal tersebut harus bisa dipahami guru sehingga dapat kiranya ditentukan metode yang tepat dalam pengajarannya.

Selama mengajar Bahasa Inggris di kelas, penulis menemukan kendala pada pengajaran untuk standar kompetensi berbicara (*speaking*) di kelas VII. Mereka cenderung malu dan ragu mengungkapkan kalimat-kalimat Bahasa Inggris, karena takut salah. Akibatnya, mereka tidak bisa berbicara dalam bahasa Inggris dengan baik, tidak bisa memproduksi kata-kata dalam Bahasa Inggris dengan lancar dan baik. Hasil analisis penulis selama mengajar di kelas VII menunjukkan bahwa umumnya peserta didik di kelas tersebut belum mampu mengungkapkan bahasa lisan atau berbicara dengan struktur kalimat, kosakata, lafal yang berterima terutama dalam mengungkapkan monolog deskripsi, materi genre pertama dalam pembelajaran Bahasa Inggris di SMP.

Karena dalam pembelajaran mereka kurang berpartisipasi aktif, maka hasil test bicara dengan kompetensi dasar monolog deskripsi pun tidak memuaskan. Dari hasil tes berbicara, dalam suatu kelas hanya 35% siswa dapat mengungkapkan monolog dengan struktur, kosakata dan lafal yang benar dan berterima selebihnya tidak dapat melakukannya. Kemudian penulis mencari model-model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan pada pembelajaran kompetensi dasar

berbicara untuk meningkatkan ketertarikan siswa dan kemudian meningkatkan keterampilannya dalam kompetensi dasar tersebut.

Tabel 1: Penilaian Siswa pada tes Berbicara “Mendeskrripsikan Teman”

No	Nama	Penilaian			Jumlah
		Struktur	Kosakata	Lafal	
1	Adelia wahyu	33,3	25	23	81,3
2	Adelia Amerta	33,3	25	23	81,3
3	Ana Mardiyah	0	0	0	0
4	Anastasia Tia	40	30	23	93
5	Andi Juniar	26,7	20	15	61,7
6	Arista C	40	25	30	95
7	Dimas Aufa	33,3	20	15	35
8	Donny F	40	30	23	93
9	Elisa Marrotul	26,7	25	15	66,7
10	Era H	20	25	15	60
11	Eric Hernando	26,7	20	15	61,7
12	Eric Prayoga	20	20	15	55
13	Intan Rachma	33,3	25	23	81,3
14	Kharisma R	26,7	20	23	69,7
26	Langgeng f.	26,7	20	15	61,7
16	M. Faisal	26,7	20	15	61,7
17	M. Saifudin G	6,7	5	8	19,7
18	Margareta S	33,3	30	30	93,3
19	Maslikah Dwi	26,7	30	23	79,7
20	Maulana Riski	20	20	15	55
21	Miladunka R	20	10	23	53
22	M. Dani	13,3	25	23	61,3
23	M. Dzikri F.	26,7	15	23	64,7
24	M. Fauzaan	6,7	5	8	19,7
25	M. Rafly A	33,3	25	15	73,3
26	M..Zainul R.	13,3	10	15	38,3
27	Natasha Erika	33,3	20	23	76,3
28	Niken Natalia	40	20	23	83
29	Nilam Radista	13,3	10	23	46,3
30	Novan Heri P.	33,3	25	23	81,3
31	Putrie Yasnin	13,3	10	15	38,3
32	RIKA Novita	33,3	15	23	71,3
33	Rizky Aurea	40	25	23	88
34	ROMADONI	33,3	15	23	71,3
35	Salsabilah A	33,3	15	15	63,3
36	Septa Puja L.	33,3	15	15	63,3
37	Vienda Ayu	33,3	25	23	81,3
38	Yulia Chilmia	26,7	20	15	61,7
Jumlah		986,5	740	715	2441,5
rata-rata		26,66216	19,47368	18,8157	64,951

Keterangan: Ana Mardiyah : Sakit

Dari data hasil tes *speaking* diatas, dapat diketahui kemampuan siswa dalam suatu kelas yang hanya 35% siswa saja dalam kelas tersebut yang mampu mencapai nilai diatas KKM dimana KKM di SMPN 30 Surabaya untuk tiap-tiap KD dalam Bahasa Inggris adalah 76.

Mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) nomor 22 tahun 2006 khususnya pada pasal satu dijelaskan bahwa “Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan

Menengah mencakup materi minimal dan tingkat kompetensi minimal untuk mencapai kompetensi lulusan pada jenis dan jenjang pendidikan tertentu". Karena ketrampilan pembelajaran bahasa meliputi empat keterampilan dasar, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis, maka peserta didik pun diharapkan bisa mencapai ketuntasan pada empat keterampilan tersebut.

Pada Lampiran Permendiknas nomor 41 tahun 2007 tentang Standar Proses juga dijelaskan bahwa salah satu prinsip pendidikan diselenggarakan sebagai proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat. Dan pada pembelajaran Bahasa Inggris siswa sangat diharapkan dapat mencapai nilai sesuai KKM meliputi empat keterampilan dasar berbahasa tersebut yang kemudian diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupannya sehari-hari.

Setelah penulis membaca dan memahami beberapa strategi atau cara-cara membelajarkan siswa yang mampu memberdayakan siswa secara efektif dan membuat siswa aktif, interaktif dan menyenangkan untuk mengungkapkan bahasa Inggris secara lisan, penulis menemukan cara yang dianggap dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam mengungkapkan monolog deskripsi kontekstual yaitu dengan metode permainan menemukan pasangan.

Permainan menemukan pasangan diterapkan pada jenis teks deskripsi KD *speaking* (berbicara), dimana indikator pencapaiannya adalah siswa dapat mendeskripsikan gambar secara lisan, dan pembelajaran dilakukan dengan cara permainan mencari pasangan agar siswa merasa lebih antusias mengungkapkan gagasannya. Tentu saja siswa tersebut sebelumnya telah mendapatkan kosakata dan keterangan pola kalimat yang benar yang diterangkan guru melalui ceramah. *Pronuciation* (pengucapan) juga telah dipraktikkan bersama-sama di kelas sehingga siswa sudah mengetahui

pengucapannya, yang pada gilirannya, ketika memainkan permainan mencari pasangan, siswa tinggal menirukan pengucapan yang sudah dipelajari.

Penulis menggunakan media dalam pembelajaran karena media pembelajaran memiliki manfaat yang besar dan memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran. Media pembelajaran juga menarik perhatian siswa pada proses belajar mengajar dan merangsang siswa untuk memiliki motivasi belajar yang besar. Dan media yang digunakan dalam penelitian ini berupa foto artis yang cukup terkenal diantara anak muda.

Permainan diharapkan bisa mengusir rasa stres, memacu semangat, dan menimbulkan kegembiraan. Karena itu pembelajaran ini disajikan dalam metode permainan. Dengan metode permainan diharapkan siswa senang dan bergembira, menikmati pembelajaran tersebut sehingga hasilnya akan meningkat karena siswa aktif dan paham materi yang dipelajari.

Permainan ini dapat juga diterapkan pada jenis teks lain dengan KD sama, yaitu *speaking*, disesuaikan materi ajar dengan tema yang akan disajikan di kelas.

1. Rumusan Masalah

Bagaimana metode permainan mencari pasangan (*game Make a Match*) meningkatkan keterampilan berbicara pada teks deskripsi pada siswa kelas 7?

2. Tujuan

Tujuan dari Karya Tulis Ilmiah ini adalah untuk mendeskripsikan meningkatnya keterampilan berbicara pada teks deskripsi melalui metode permainan mencari pasangan (*make a Match*) pada siswa kelas 7.

3. Manfaat

Hasil Penelitian Tindakan Kelas ini akan sangat bermanfaat bagi:

- (1) Siswa yang ingin meningkatkan keterampilan berbicara khususnya pada teks deskripsi, dengan ejaan, lafal dan intonasi yang tepat.

- (2) Guru bahasa Inggris yang ingin meningkatkan kompetensi didalam memelajarkan siswa untuk berbicara, khususnya pada teks deskripsi, melalui metode permainan mencari pasangan (*Make a Match*).
- (3) Sekolah sebagai literasi untuk mengembangkan kompetensi tenaga pendidik agar lebih profesional.

Kajian Pustaka

1. Uraian tentang masalah penelitian

Seperti yang telah dipaparkan pada bab pendahuluan bahwa kesulitan paling esensi yang dialami penulis ketika membelajarkan bahasa Inggris kepada siswa di kelas adalah bagaimana cara membelajarkan siswa agar mampu mengungkapkan bahasa lisan atau berbicara. Data terakhir dari penilaian berbicara hanya terdapat 35% siswa di salah satu kelas 7 yang mampu mengungkapkan teks monolog deskriptif sederhana dengan pola kalimat, kosakata serta lafal yang berterima sedangkan 65% lainnya belum terampil. Hal ini tidak sesuai dengan tuntutan Permendiknas nomor 22 tahun 2006 dan Permendiknas nomor 41 tahun 2007, untuk itu penulis mencoba memberikan metode alternatif dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berbicara dengan jenis teks *descriptive texts* siswa kelas 7 untuk kemudian dapat diterapkan pada jenis teks yang lain sesuai kebutuhan, dan berikut paparan kajiannya;

a. Monolog *Descriptive* Kontekstual

Pada Standar Kompetensi bahasa Inggris SMP kelas 7, ditawarkan dua jenis teks fungsional (*Genre*) pendek berupa monolog *descriptive* dan *procedure*. Penulis memilih untuk mengadakan Penelitian tindakan Kelas tentang monolog *descriptive* sebab sesuai dengan materi yang disajikan oleh penulis di kelas 7 pada awal semester pertama ini. Materi yang disajikan pada kelas 7 semester pertama awal ini adalah *describing people*, yaitu mendeskripsikan ciri-ciri seseorang, misalnya mengenai dari mana, warna kulit,

jenis rambut, jenis tubuh, kesukaan dan lain-lain. Agar pembelajaran lebih bermakna bagi siswa maka materi ini dikontekstualkan sehingga dapat digunakan atau terkait dalam kehidupan siswa sehari-hari misalnya: mendeskripsikan tokoh-tokoh terkenal, selebritis, serta bapak/ ibu guru mereka sendiri.

Menurut Leo Ardiana, 2001, seperti yang tercantum dalam pedoman diklat PLPG 2012: 34, bahwasanya yang dimaksud dengan pembelajaran kontekstual adalah konsepsi pembelajaran yang membantu guru menghubungkan mata pelajaran dengan situasi yang nyata dan pembelajaran yang memotivasi siswa agar menghubungkan pengetahuan dan terapanny dengan kehidupan sehari-hari sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Karena itu untuk kompetensi dasar berbicara pada materi *describing people* yang menjadi tema pembahasan di kelas oleh penulis kemudian disajikan dalam bentuk permainan mencari pasangan gambar yang sama (*Making a Match*), untuk merangsang mereka berbicara karena mereka ingin bercerita tentang gambar yang mereka pegang dan mencari pasangan siapa yang mempunyai gambar seperti mereka. Dan gambar yang digunakan adalah gambar artis-artis yang terkenal di kalangan remaja seusia mereka, tokoh-tokoh negara yang terkenal, serta bapak/ibu guru pengajar mereka, sehingga berhubungan erat dengan kehidupan mereka sehari-hari.

b. Metode Permainan dalam Pembelajaran

Sebagaimana kita, pendidik dan pengajar ketahui bersama bahwasanya guru adalah fasilitator, yang memfasilitasi penyajian proses pembelajaran dalam kelas, karena itu guru hendaknya merencanakan pembelajaran dengan skenario yang dapat membuat siswa merasa suka dan senang untuk mengikuti, melibatkan diri dan berpartisipasi aktif

dalam pembelajaran, sehingga siswa dapat menyerap ilmu pengetahuan sebanyak-banyaknya, sebagaimana Dr. Vernon A. Magnesen, 1983 menyatakan, bahwa kita belajar 90% dari apa yang kita katakan dan lakukan (dalam Quantum Teaching, 2002:57).

Disamping itu, belajar bahasa Inggris meliputi empat keterampilan dasar, mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Empat keterampilan tersebut harus dikuasai siswa dan disajikan dalam proses pembelajaran dalam kelas. Dan guru harus dapat mengemas rencana pembelajaran agar bisa mengajarkan keempat keterampilan tersebut pada tiap-tiap jenis teks.

Disini penulis mencoba penyajian pada keterampilan yang selama ini kurang dikuasai siswa, terutama kelas7, yaitu *speaking*, dengan metode yang dianggap bisa membuat siswa lebih aktif dan tentu saja lebih mampu dari sebelumnya, yaitu metode permainan, karena dengan bermain, kita membuat suasana yang lebih menyenangkan. Kegembiraan membuat siswa siap belajar dengan lebih mudah, dan bahkan dapat mengubah sifat negatif (De Porter, Bobbi, 2002:26).

Belajar yang sebenarnya adalah ketakjuban, penemuan, permainan, menanyakan sejuta pertanyaan, terlibat didalamnya dan benar, ... kegembiraan (DePorter, Bobbi dalam *Quantum Teaching*, 2002:27). Disebutkan juga oleh Bobbi, bahwa belajar adalah tempat yang mengalir, dinamis, penuh resiko, dan menggairahkan (De Porter, Bobbi, 2002: 29). Karena itu belajar adalah melakukan kesalahan, kreatifitas, pengembangan potensi dan mengembangkan diri. Metode bermain dalam pembelajaran adalah salah satu kegiatan yang dapat meningkatkan kualitas anak dalam kegiatan pembelajarannya. Menurut Ismail, Andang (2011) dalam cuplikan tulisannya di sebuah situs menyatakan bahwa bermain memiliki peranan yang penting dalam perkembangan anak pada hampir semua bidang perkembangan fisik-motorik,

bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional (<http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2134130-fungsi-permainan-edukatif>).

Kemampuan motorik adalah bahwasanya dengan bermain maka anak dapat berkembang secara bebas, kemampuan kognitif adalah bahwa dengan bermain maka anak akan banyak mendapatkan pengetahuan karena dia berinteraksi langsung dengan lingkungan, kemampuan afektif adalah kemampuan anak memahami aturan sehingga moral anak tersebut juga bisa berkembang dengan baik. Terakhir untuk perkembangan bahasanya, karena dalam bermain anak menggunakan bahasa yang sangat dibutuhkan untuk berkomunikasi.

2. Model *Make – a Match* (mencari pasangan)

Model ini adalah salah satu model pada pembelajaran cooperative (kelompok), dimana kelas dibagi menjadi 2 kelompok, masing – masing kelompok mendapatkan kartu, dimana 1 kelompok mendapatkan kartu berisi soal, kelompok yang lain mendapatkan kartu berisi jawaban yang kemudian setiap siswa saling mencari pasangan yang cocok antara pertanyaan dan jawaban (Curran, Lorna, 1994) sebagaimana yang dikutip oleh Jati, Wijaya (2000:11).

Untuk menyesuaikan dengan materi tentang *describing people* dalam pembelajaran di kelas, penulis membuat pembelajaran model *make –a - match* dengan cara berikut:

- a. Membagi kelas dengan 2 kelompok yang sama jumlah siswanya, dan menyebut kelompok yang 1 sebagai kelompok A dan yang lain kelompok B.
- b. Guru membagikan gambar dan biodatanya untuk kelompok A secara acak, diikuti dengan membagikan gambar dan biodatanya yang isinya sama kepada kelompok B.
- c. Menyuruhmasing-masing kelompok berdiri berhadapan.

- d. Setiap orang dalam kelompok A mengucapkan deskripsi sesuai gambar yang diterimanya.
- e. Kelompok lawan yang merasa memegang gambar sesuai deskripsi temannya mengacungkan tangan dan berteriak: I have it.
- f. Pasangan mencocokkan gambarnya, jika benar mereka ke depan dan siswa lawan (dari kelompok B tadi) melanjutkan deskripsi gambarnya yang belum disebutkan dari siswa pasangannya (dari kelompok A) dengan benar.
- g. Begitu seterusnya sampai semua gambar diketemukan pasangannya.

3. Pengertian Media dan Pembelajaran.

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti perantara atau pengantar. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 2002 : 6).

Menurut Sudjana dan Rivai (2002) dalam buku diklat PLPG Rayon 12 (2012:8) manfaat media dapat mempertinggi proses belajar, sehingga hasil belajar pun diharapkan meningkat dengan penggunaan media. Media tidak hanya memberikan pengalaman-pengalaman konkret tetapi juga membantu siswa mengintegrasikan pengalaman-pengalaman sebelumnya (soekanto, 1993) dalam diktat PLPG Rayon 12 (2012:8). Karenanya dengan media proses belajar diharapkan akan lebih lancar karena siswa lebih termotivasi, tertarik, sehingga hasil belajar pun lebih meningkat.

Dalam pembelajaran kompetensi berbicara ini peneliti menggunakan media pembelajaran berupa gambar, karena alat bantu (media) adalah benda yang mewakili suatu gagasan (De Porter, Bobbi, 2002:70). Karena peneliti menganggap

gambar artis, tokoh-tokoh terkenal, dan ibu/bapak guru pengajar mereka adalah media yang sesuai untuk mewakili gagasan dalam menyampaikan deskripsi tentang manusia.

Analisis

Karya Tulis Ilmiah ini berangkat dari kesulitan yang dialami guru atau penulis ketika membelajarkan siswa berbahasa Inggris lisan khususnya untuk mengungkapkan bahasa Inggris secara lisan dan berterima. Pada umumnya siswa kelas VII kurang mampu mengungkapkan bahasa lisan dengan kosakata dan lafal serta kelancaran yang berterima walaupun mereka telah mengalami pembelajaran beberapa bahasan pada siklus lisan. Masih terdapat 65% siswa belum terampil mengungkapkan bahasa Inggris secara lisan dengan unsur-unsur bahasa yang berterima. Sedangkan yang mampu hanya 35% lainnya mampu mengungkapkan dengan frekuensi rata-rata dua sampai dengan tiga kalimat saja dan dengan cara menghafalkan tulisan. Data ini diambil dari data empiris dokumen siswa kelas VII pada tiap-tiap pembelajaran Bahasa Inggris kompetensi dasar berbicara pada semester gasal tahun ini.

KTI ini diambil dari Penelitian Tindakan Kelas dimana guru berusaha mengatasi permasalahan dalam mengajar *speaking* dengan metode permainan *Make a Match* yang dalam pelaksanaannya dilengkapi dengan bahan ajar, media pembelajaran berupa gambar-gambar wajah orang dan alat penilaian.

Sebelum pelaksanaan permainan, guru menerangkan kalimat dengan pola subyek + to be, S+V dan bentuk possessive his/her serta contoh-contoh kalimat dengan pola tersebut untuk dilafalkan. Contoh kalimat yang dituliskan untuk dilengkapi dan dilafalkan :

1. He/she is an.....
2. He/she is from...
3. He/she is around..... years old
4. his hair is.....
5. his complexion is.....

6. he/she lives in....
7. he/she likes.....
8. he/she joins aclub/group
9. his/her club/group is.....
10. his/ her name is.....

Penyajian dalam kelas berupa penerapan permainan *making a match*. Dengan metode permainan, suasana kelas akan rileks, tidak tegang, sehingga para siswa akan lebih tidak ragu bersuara. Mereka terdorong aktif mencari pasangan gambar yang mereka bawa walaupun hanya dengan menirukan pola kalimat-kalimat yang dicontohkan di papan tulis. Disini materi tentang pola kalimat dengan *to be*, kata kerja dan *possessive adjective* juga dapat dicerna.

Di awal pembelajaran guru memperkenalkan menyapa siswa dengan sapaan awal pembelajaran, "how's life dear?" Tujuan sapaan ini untuk memfokuskan siswa pada materi yang akan dibahas, mengecek kehadiran, lalu melakukan *brainstorming* dengan cara memperlihatkan sebuah gambar dan mendeskripsikan bersama-sama sebagai contoh. Kemudian guru menjelaskan tujuan pembelajaran hari itu, yakni melakukan monolog *descriptive* dengan susunan kalimat, kosakata serta lafal yang bertema, sehingga dapat berguna dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Kedua, melakukan kegiatan inti yang dibagi menjadi 3 fase. Kegiatan inti pertama yaitu eksplorasi, guru membekali siswa dengan daftar kosakata tentang *describing people* yang mungkin diperlukan dalam permainan nanti. Selanjutnya membekali siswa dengan pola pada bab ini, kemudian memberi salam menutup pelajaran.

Apakah dari pembelajaran dengan metode *game making a match* ini? Hasilnya memang dapat meningkatkan ketrampilan siswa dalam berbicara, mendorong keaktifan siswa, dan lebih berfariatif dan tidak bosan.

Kenyataan-kenyataan yang ada di lapangan selama proses pembelajaran:

kalimat subyek + *to be*, S+V dan bentuk *possessive his/her*. Kemudian guru menuliskan 10 kalimat rumpang (5 untuk kelompok A dan 5 untuk kelompok B) untuk diisi secara lisan dengan kosakata-kosakata yang digunakan mendiskripsikan gambar contoh yang ditunjukkan guru dan melafalkan bersama-sama contoh kalimat-kalimat tersebut. Setelah melafalkan bersama-sama, siswa diberi kesempatan untuk mencatat dan mengingat-ingat peta konsep.

Kegiatan inti kedua, yaitu elaborasi, guru membagi gambar dengan biodatanya ke seluruh siswa di kelompok A, lalu kelompok B dengan gambar dan biodata yang sama, dan mengajak siswa melakukan permainan *make-a match* sampai 5 buah gambar diketemukan pasangannya.

Ahirnya sampailah pada tahap ketiga untuk kegiatan inti, yaitu konfirmasi. Disini guru mengganti 5 pasang siswa yang menemukan gambar tersebut dengan gambar dan biodata baru dan menggarisbawahi pola kalimat yang digunakan dan lafal yang diucapkan kemudian mempersilakan mereka kembali ke kelompoknya. Pola kalimat yang dituliskan kemudian dihapus untuk menghindari *reading* (membaca). Selanjutnya guru mengajak siswa untuk melakukan permainan *make-a match* sampai seluruh gambar ditemukan pasangannya. Pada fase ini sekaligus guru melakukan penilaian.

Paling ahir, kegiatan penutup, guru menggarisbawahi *pronunciation, structure dan vocabularies* yang dipelajari

1. Ketika permainan tersebut diperkenalkan pertama kali beberapa siswa berbisik "permainan..." dan berusaha memperhatikan aturan mainnya. Ekspresi tersebut merupakan respon positif sebagai respon awal untuk menggairahkan siswa. Dengan sebuah permainan (*game*) diharapkan siswa akan lebih tertarik dan tidak jenuh pada pelajaran yang sedang berlangsung.

2. Siswa yang antusias membuat mereka terbuka untuk mempelajari materi dengan sikap positif karena guru menekankan peraturan untuk tidak berisik menunjukkan angambarnya, tapi tetap konsentrasi memperhatikan kalimat deskripsi yang diucapkan temannya. menerapkan model *make a match* pada mata pelajaran Bahasa Inggris kompetensi dasar berbicara.
3. Beberapa siswa masih melakukan kesalahan polakalimat, sedikit kosakata dan lafal, akan tetapi tidak mengurangi keaktifan dan keantusiasan mereka dalam pembelajaran.

Tabel 2. Keaktifan siswa pada pembelajaran dengan game making a match

No	Nama	Keterangan
1.	Arista	Pada tahap elaborasi,
2.	Carolina.	guru mengajak siswa
3.	Donnny	melakukan permainan
4.	Febrianto	<i>make-a match</i> sampai 5
5.	Miladunka	buah gambar
	Rachmah	ditemukan
	Putrie	pasangannya, tapi guru
	Yasmine	hanya mencatat keaktifan
	Romadhoni	siswa saja dan hanya
		untuk dibahas
		kesalahannya, bukan
		diberikan penilaian.

Dari daftar nama tersebut dapat dilihat bahwa tidak hanya siswa yang kemampuan berbicara dalam Bahasa Inggrisnya bagus saja yang tampil, siswa yang kemampuannya kurang bagus pun tampil membaca kalimat rumpang tersebut.

Tabel III

Tabel penilaian siswa dengan penerapan metode game making a match

No	Nama	Struktur			Jumlah
		Struktur	Kosakata	Lafal	
1	Adelia wahyu	33,3	30	23	86,3
2	Adelia Amerta	33,3	25	23	81,3
3	Ana Mardiyah	0	0	0	0
4	Anastasia	40	30	30	100
5	Andi Juniar	26,7	25	23	74,7
6	Arista C	40	30	30	100
7	Dimas Aufa	33,3	20	15	68,3
8	Donny F	40	30	30	100
9	Elisa Marrotul	26,7	25	23	74,7

10	Era H	20	25	23	68
11	Eric Hernando	26,7	25	23	74,7
12	Eric Prayoga	20	25	23	68
13	Intan Rachma	33,3	25	23	81,3
14	Kharisma R	33,3	25	23	74,7
26	Langgeng f..	26,7	25	15	66,7
16	M. Faisal	33,3	30	23	79,7
17	M. Saifudin G	6,7	5	8	19,7
18	Margareta S.	40	30	30	100
19	Maslika Dwi	26,7	30	23	79,7
20	Maulana Riski	20	20	15	55
21	Miladunka R	20	10	23	53
22	M. Dani	33,3	25	23	61,3
23	M. Dziki F.	33,3	25	23	81,3
24	M. Fauzan	6,7	5	8	19,7
25	M. Rafly A	40	30	15	85
26	M. Zainul R.	26,7	20	23	69,7
27	Natasha Erika	33,3	20	23	76,3
28	Niken Natalia	40	30	23	93
29	Nilam Radista	20	25	23	68
30	Novan Heri P.	33,3	25	23	81,3
31	Putrie Yasmien	26,7	10	15	51,7
32	RIKA Novita	33,3	20	23	76,3
33	Rizky Aurea	40	30	30	100
34	ROMADONI	33,3	30	23	86,3
35	Salsabilah A.	33,3	15	23	71,3
36	Septa Puja L.	33,3	15	23	71,3
37	Vienda Ayu	33,3	30	23	86,3
38	Yulia Chilmia	26,7	30	23	79,7
Jumlah		1073,3	875	816	2764,3
rata-rata		28,244737	23,026316	21,47368	72,74474

Ket: Ana Mahdiyah: Sakit

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa jumlah siswa dalam 1 kelas yang digunakan sebagai sampel untuk dilakukan pengajaran dengan metode yang dipakai sebanyak 38 siswa, yang hadir dalam penelitian ini 37 siswa, dengan hasil untuk skor penilaian masing-masing aspek, menunjukkan peningkatan yang signifikan dari sebelumnya, ketika siswa masih pasif dan tidak aktif berbicara.

Simpulan

Rata rata nilai akhir mereka hanya sebanyak 13 siswa lulus KKM, selebihnya belum mencapai nilai ketuntasan minimal (35% lulus). Maka guru mencoba cara pengajaran berbicara model permainan untuk membangkitkan rasa percaya diri para siswa. Dan hasilnya adalah peningkatan hasil belajar yang signifikan, dimana siswa mendapatkan hasil nilai yang meningkat, menjadi 26 siswa menjadi lulus, (70 % lulus KKM), peningkatan 2x lipat. Dari uraian tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa metode game a match sebagai satu metode alternatif untuk dapat diterapkan dalam pembelajaran speaking..

Daftar Rujukan

- Andang Ismail. 2011. *Fungsi Permainan Edukatif*. (<http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2134130-fungsi-permainan-edukatif>).
- Arif S. Sadiman dkk. 2008. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bobby De Porter. 2002. *Quantum Teaching*. Bandung: Kaifa.
- Kurikulum 2004. *Standar Proses Pembelajaran*. Jakarta: Permendiknas.
- Kurikulum 2004. *Standar Isi*. Jakarta: Permendiknas.
- Panduan Diklat PLPG 2012 Rayon 114.2012. Surabaya: Unesa University Press.
- Wijaya Jati. 2000. *Model-model Pembelajaran Cooperative Learning*. Semarang: Kanwil Depdikbud Jateng.

MEMBENTUK KEARIFAN BERPIKIR SISWA MELALUI PEMBELAJARAN CERPEN (Esti Nugraheni)

Abstract

This paper describes the teaching and learning stories to junior high school students by emphasizing character education. Based on the indicators and literature on learning objectives lesson plans, learning the particular literary short story using the appreciation and understanding of the reading technique models the sequence Gordon. While the forms of literature class used is older stories. Based on this understanding of the short story form and the form of learning the lessons these stories, we conclude that learning the characters, especially critical thinking and thoughtful can be embedded effectively through the learning of literature in particular stories with lessons focusing on solving the conflicts that exist in the story.

Keywords: learning stories, learning the character, quality of student thinking

Pendahuluan

Pendidikan tata krama menjadi kebutuhan penting dalam setiap pembelajaran di kelas. Pengembangan kompetensi dasar dalam Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP), pendidikan karakter dihadirkan untuk kepentingan pembentukan budi pekerti luhur siswa. Ada sembilan pilar karakter yang berasal dari nilai-nilai luhur universal manusia yang harus disampaikan dan dikenalkan kembali kepada siswa melalui pembelajaran di kelas. Menurut Asmani (2012:50) sembilan pilar tersebut adalah *responsibility* (tanggung jawab), *respect* (rasa hormat), *fairness* (keadilan), *courage* (keberanian), *honesty* (kejujuran), *citizenship* (kewarganegaraan), *self-discipline* (disiplin diri), *caring* (peduli), dan *perseverance* (ketekunan). Untuk itulah Pendidikan karakter ini akan disinergikan dengan pembelajaran setiap mata pelajaran untuk membimbing siswa agar mampu bersosialisasi dengan masyarakatnya dan mampu menjadikan bangsa yang kuat mentalnya.

Pendidikan karakter akan menjadi efektif bila disinergikan dengan pembelajaran pada semua mata pelajaran. Salah satunya adalah pembelajaran sastra. Sastra sebagai mata pelajaran yang ada dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mendidik siswa agar mempunyai rasa empati terhadap gejala sosial. Sebagaimana kita ketahui, dalam kehidupan sehari-hari, sering kita menemui siswa bermasalah dalam bersosialisasi dengan sesama teman, guru, maupun lingkungan dalam keluarganya. Permasalahan siswa tidak lepas dari kompleksitas perkembangan zaman, perkembangan media elektronik, kebutuhan ekonomi keluarga, media elektronik seperti televisi, handphone, internet adalah alat media yang sangat berpengaruh di kehidupan siswa. Sinetron-sinetron yang isinya tidak dapat dipertanggungjawabkan, gambar atau film pornografi menghantui jiwa dan pikiran siswa, kekerasan dan tindak asusila kerap menjadi tontonan yang fenomenal. Keluarga yang tidak harmonis menyumbangkan pula sisi negatif perilaku siswa. Masalah yang terjadi semakin

kompleks seiring dengan perkembangan zaman. Banyak pula siswa belum mampu dan siap untuk berpikir kritis dalam menyikapi permasalahan hidup yang menimpanya. Cara-cara yang dipakai untuk mengatasi permasalahan sering menimbulkan masalah baru bagi siswa itu sendiri. Pendidikan di sekolah maupun orang tua ikut andil dalam mencetak perilaku siswa. Dengan kompleksnya dampak perkembangan zaman di era globalisasi ini, pemerintah melalui UU Sisdiknas tahun 2003 dan *grand design* Kemendiknas (2010) memberi penguatan kepada penulis untuk mengembangkan pembelajaran khususnya dibidang sastra yang mengarah kepada siswa agar memiliki kecerdasan, kepribadian, dan akhlak mulia sehingga lahir generasi bangsa yang tumbuh berkembang dengan karakter yang bernafas nilai-nilai luhur bangsa serta agama.

Berdasarkan masalah tersebut, maka rumusan masalah yang tampak dalam makalah ini adalah; (1) Bagaimanakah bentuk pelajaran cerpen bagi siswa SMP yang dapat menumbuhkan kualitas berpikir kritis terhadap kompleksitas kehidupan? (2) Bagaimanakah bentuk pembelajaran cerpen bagi siswa SMP yang dapat menumbuhkan kualitas berpikir kritis terhadap kompleksitas kehidupan?

Berdasarkan masalah di atas, maka makalah ini mendiskripsikan: (1) Bentuk pelajaran cerpen bagi siswa SMP yang dapat menumbuhkan kualitas berpikir kritis terhadap kompleksitas kehidupan (2) Bentuk pembelajaran cerpen bagi siswa SMP yang dapat menumbuhkan kualitas berpikir kritis terhadap kompleksitas kehidupan.

Pendek, Pendidikan Karakter, dan Pembelajaran Cerpen

1. Cerita Pendek

Cerita pendek menurut Edgar Allan Poe (dalam Nurgiyantoro, 1995: 10)

adalah sebuah cerita selesai dibaca dalam sekali duduk, kira-kira berkisar antara setengah sampai dua jam. Cerita pendek (cerpen) adalah bagian dari sastra yang memiliki nilai estetik yang mengandung unsur-unsur kehidupan masyarakat. Bersama unsur intrinsik dan ekstrinsiknya yang membentuk kesatuan, sastra (cerpen) memancarkan estetikanya sehingga dapat dinikmati penikmatnya. Medium sastra adalah bahasa. Kelebihan Cerpen atau cerita pendek adalah kemampuannya mengemukakan secara lebih banyak secara implisit dari sekadar yang diceritakan. Memahami sebuah cerita pendek adalah bagian dari kegiatan menikmati karya sastra secara lebih mendalam dan lebih serius. Karena di dalam cerita pendek terdapat cerita atau kisah secuil dari kehidupan yang bermakna. Sebagai karya sastra, cerita pendek mengandung makna yang perlu diinterpretasikan. Seperti yang dikatakan Budi Darma (2004:47) bahwa karya sastra yang merangsang pembaca untuk menafsirkan atau menginterpretasikan karya sastra itu disebut sastra serius atau *interpretative literature*. Penikmatan karya sastra tidak lepas dari memahami unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri, diantaranya adalah tokoh, karakter, alur, setting, dan amanat. Tokoh dalam karya sastra merupakan salah satu unsur penunjang dalam keberhasilan cerita. Lewat tokoh pula, pengarang dapat mempengaruhi pembaca untuk menerima ide-ide pengarang. Menurut Budi Darma (2004:47). bahwa kendati masing-masing pengarang/sastrawan mempunyai gagasan dan tujuan masing-masing, pada dasarnya fiksionalitas tidak dapat membebaskan diri dari a). masalah nasib b). masalah keagamaan, kepercayaan perlindungan dan keselamatan c). masalah alam d). masalah manusia e). masalah masyarakat.

Menurut Ratna (2007:39) bahwa hasil karya manusia selalu dalam kondisi

interdependensi, tetapi bukan dalam hubungan substansial melainkan fungsional. Secara fungsional sastra berhubungan dengan karya seni yang lain, berhubungan juga dengan agama, mitos, filsafat, ilmu pengetahuan, arsitektur, politik, ekonomi, dan sebagainya. Karya sastra harus dipahami sesuai dengan hakikatnya.

Dengan demikian cerita pendek adalah dunia fiksi yang digambarkan pengarang seolah-olah menyerupai dunia sesungguhnya. Sehingga cerita yang mengalir dan terjalin itu seolah panggung kehidupan. Adanya cerita seperti layaknya kehidupan nyata itu tidak dipungkiri bahwa segala yang terjadi dalam dunia nyata dapat tercakup dalam karya sastra. Seperti yang dikatakan oleh Ratna (2007: 77) bahwa hubungan sosial menjelaskan genesis karya sebagai salah satu akibat interaksi berbagai interaksi yang terjadi. Karya sastra adalah respon-respon interaksi sosial.

Cerita pendek dengan segala variasinya memberi sumbangsih pemikiran bagi pembaca sehingga dapat lebih bijak dalam mengarungi kehidupan. Menurut Sastrowardoyo (1999:57) bahwa karya sastra tidak memberikan rumus-rumus berharga bagi intelektual, tetapi lebih menyarankan berbagai kemungkinan moral, sosial, dan psikologis, mendorong kemampuan pikiran untuk merenung, bermimpi, dan membawa pikiran ke semua macam situasi dan dibentuk oleh pengalaman-pengalaman imajinatif.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa cerita pendek yang sarat dengan permasalahan perlu diinterpretasikan. Cerpen dengan segala kreasinya tersebut merupakan ide cemerlang pengarang sebagai kepedulian terhadap keadaan sosial. Hal inilah yang menjadi alasan cerpen sebagai karya sastra dapat digunakan sebagai media pembentukan budi luhur siswa dalam pembelajaran

Bahasa Indonesia khususnya di bidang sastra.

2. Pendidikan Karakter

Sebagai orang yang berkecimpung di bidang pendidikan, praktisi pendidikan khususnya guru sudah saatnya mengembalikan jati diri sebuah pendidikan. Pendidikan yang hakiki adalah pendidikan yang mengajarkan kemanusiaan yaitu membentuk pribadi yang unggul dan berkompeten. Pendidikan karakter menjadi penting bila kita melihat jauh ke depan masa depan generasi bangsa. Bahkan bapak pendiri bangsa, Bung Karno menegaskan: "Bangsa ini harus dibangun dengan mendahulukan pembangunan karakter (*character building*) karena *character building* inilah akan membuat Indonesia menjadi bangsa yang besar, maju dan jaya, serta bermartabat. Kalau *character building* ini tidak dilakukan, maka bangsa Indonesia akan menjadi bangsa kuli" (Samani:2).

Menurut Koesoema (2010:124) bahwa pendidikan karakter adalah sebagai keseluruhan dinamika relasional antarpribadi dengan berbagai macam dimensi, baik dari dalam maupun dari luar dirinya, agar pribadi itu semakin dapat menghayati kebebasannya sehingga ia dapat semakin bertanggung jawab atas pertumbuhan dirinya sendiri sebagai pribadi dan perkembangan orang lain dalam hidup mereka. Implementasi pendidikan karakter di sekolah lebih berkaitan dengan bagaimana menanamkan nilai-nilai tertentu dalam diri peserta didik di sekolah.

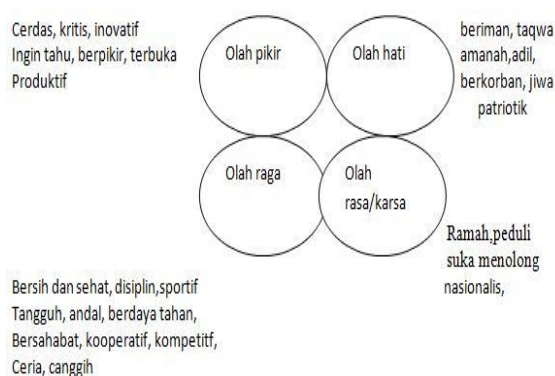
Dari pemahaman tersebut di atas maka pendidikan karakter juga perlu melakukan tindakan penguatan perilaku baik kepada siswa. Penguatan itu akan melekat pada diri siswa karena siswa merasa dihargai. Bentuk-bentuk penguatan itu adalah sejumlah motivasi yang mampu mendorong siswa untuk

lebih senang dan sadar diri untuk melakukan perilaku yang baik.

Dasar filosofi pendidikan karakter di Indonesia menurut Samani (2011: 22-23) harus dijiwai oleh kelima sila dalam Pancasila secara utuh dan komprehensif yaitu sebagai berikut:

- (1) Bangsa Indonesia adalah bangsa yang berketuhanan Yang Maha Esa,
- (2) Bangsa Indonesia adalah bangsa yang menjunjung kemanusiaan yang adil dan beradab.
- (3) Bangsa Indonesia adalah bangsa yang mengedepankan persatuan dan kesatuan bangsa.
- (4) Bangsa Indonesia adalah bangsa yang demokratis dan menjunjung tinggi hukum dan hak asasi manusia.
- (5) Bangsa Indonesia adalah bangsa yang mengedepankan keadilan dan kesejahteraan dan kegotongroyongan.

Masih menurut Samani bahwa secara psikologis, karakter bangsa secara individu dimaknai sebagai hasil keterpaduan antara olah hati, olah pikir, olah raga, olah rasa/ karsa. Keterpaduan itu jika ditunjukkan dalam gambar adalah sebagai berikut:



(sumber: Samani 2011: 25)

Selanjutnya posisi pendidikan karakter dalam pendidikan nasional menurut Samani (2011) sudah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari upaya pencapaian visi pembangunan nasional yang tertuang dalam Rencana

Pembangunan Jangka Panjang Tahun 2005-2025. Selain itu, pendidikan karakter sejalan dengan prioritas pendidikan nasional, dapat dicermati dari standar kompetensi kelulusan pada setiap jenjang pendidikan.

Menurut Asmani (2012:58) bahwa pendidikan karakter yang terpadu dengan pembelajaran merupakan pengenalan nilai-nilai, diperolehnya kesadaran akan pentingnya nilai-nilai, dan internalisasi nilai-nilai ke dalam tingkah laku peserta didik sehari-hari melalui proses pembelajaran, baik yang berlangsung di dalam maupun di luar kelas pada semua mata pelajaran. Dengan demikian pembelajaran sastra yang dikaitkan dengan pendidikan karakter akan membimbing guru dalam menyiapkan pembelajaran di kelas atau di luar kelas kaitannya dengan tujuan yang hendak dicapai sesuai tujuan pembelajaran jangka pendek maupun jangka panjang.

3. Pembelajaran Cerpen

Sastra sebagai bagian integral materi pelajaran di sekolah, sebagai suatu kreasi dan seni (Wellek dalam Ambarita:2) yang dapat menyentuh kehidupan manusia, menunjang keterampilan, meningkatkan pengetahuan budaya, mengembangkan rasa karsa, serta membentuk watak (Moody dalam Ambarita:3). Untuk itu pembelajaran cerpen dapat juga diambil sebagai bahan pelajaran yang dapat mengembangkan rasa dan emosi, mengubah sikap, dan membentuk watak yang dapat meningkatkan kualitas pribadi. Dengan cerita fiksi dalam cerpen tersebut, guru dapat memasukkan unsur karakter di dalamnya. Sebagaimana diketahui bahwa cerita fiksi dalam cerpen merupakan cermin atau gambaran mengenai kenyataan. Menurut Ambarita (2008: 80) bahwa kandungan sastra demikian kompleks. apa yang terjadi pada masa silam, masa kini, dan juga nanti ada dalam sastra. Hal inilah agaknya yang

mendasari mengapa sejak lama sastra difungsikan untuk membantu manusia memahami kehidupan yang bukan saja kehidupan yang sedang berlangsung tetapi juga kehidupan yang akan datang.

Telah kita ketahui bahwa tujuan pengajaran sastra adalah agar siswa memiliki rasa peka terhadap karya sastra yang berharga sehingga ia merasa terdorong dan tertarik untuk membacanya. Menurut Ambarita (2008:92) bahwa tujuan pokok pengajaran sastra untuk mencapai kemampuan apresiasi kreatif atau dengan kata lain agar siswa memiliki respon sastra yaitu respon yang menyangkut aspek kejiwaan, terutama berupa perasaan, imajinasi, dan daya kritis.

Berdasar dari pemahaman tersebut maka sastra khususnya cerpen sangat tepat untuk dijadikan media untuk membuka hati siswa. Selain itu menurut Moody dalam Ambarita (2008:81) bahwa dalam keutuhan bentuknya, sastra dapat menyentuh pribadi kehidupan manusia, menjunjung keterampilan berbahasa, meningkatkan pengetahuan budaya, mengembangkan rasa karsa, dan membentuk watak sehingga dapat dikatakan bahwa pembelajaran sastra diberikan untuk pengembangan daya pikir kritis dan daya kreatif siswa.

Ambarita (2008: 27) mengatakan bahwa Pengajaran sastra menekankan pada aspek pengenalan dan aspek pemahaman siswa. Siswa diharapkan mampu berkomunikasi dengan karya sastra dan mampu pula mengkomunikasikan secara lisan/ tulisan. Selain itu, tujuan pengajaran sastra adalah untuk mengapresiasi nilai-nilai luhur yang terkandung dalam sastra.

Pembelajaran sastra adalah pembelajaran nilai-nilai kehidupan lewat peristiwa-peristiwa fiksi. Sehingga siswa diajak untuk berpikir dan mengapresiasi persoalan-persoalan yang dihadirkan melalui cerita. Dalam menyampaikan

pembelajaran sastra diperlukan metode yang tepat untuk mencapai tujuan. Menurut Rusyana dalam Ambarita (2008: 31) bahwa metode atau cara yang dilakukan guru untuk mencapai tujuan dapat bermacam-macam. Setiap cara yang diterapkan dalam pengajaran sastra tidak terlepas dari hasil sastra yang disajikan, sarana yang mendukung, metode pengajaran, serta motivasi guru.

Pembelajaran Cerpen dengan Karakter.

1. Cerpen dalam Pelajaran Sastra

Cerpen untuk pembelajaran siswa SMP adalah cerpen yang sesuai dengan karakteristik siswa. Usia siswa SMP antara 13 s.d 15 tahun. Usia ini adalah usia anak yang mencari jati diri, suka mengidolakan orang lain, ekspresif, selalu ingin mencoba. Untuk itu cerpen-cerpen yang diberikan kepada siswa adalah cerpen dengan tema moral, persahabatan, kekeluargaan, pendidikan, religi. Ada banyak cerpen yang dapat diambil untuk pembelajaran di kelas. Contoh cerpen yang dijadikan model oleh penulis adalah cerpen dari Kumpulan Cerpen Karya Anak Bangsa *CERPENMU*. Cerpen tersebut berjudul *Pemahat Mimpi* karangan Ajeng Laksmi dan *Arti yang Sesungguhnya* karya Salsabila Nakhahul 'Azizah.

Cerpen *Pemahat Mimpi* menceritakan seorang tokoh bernama Danu yang merasa kesal dengan kemampuannya sendiri dalam hal prestasi olah raga. Danu akan mengikuti lomba lari tingkat provinsi. Selama dalam latihan dan persiapan menghadapi lomba lari tingkat provinsi, dia selalu kalah cepat dengan temannya yang bernama Topan. Danu merasa putus asa, apalagi Topan selalu meledeknya. Namun kakak Danu yang bernama Karin tetap menyemangati adiknya. Dengan motivasi dari kakaknya dan dari dirinya sendiri, akhirnya Danu mengikuti pertandingan dengan rasa percaya diri bersama mimpinya. Sedangkan cerpen *Arti yang Sesungguhnya*

menceritakan persahabatan antara Sila dan Tasya. Sila adalah anak orang kaya, sedangkan Tasya anak orang tak mampu. Awalnya Sila selalu meremehkan Tasya karena kederhanaannya. Saat Sila mendapat musibah, Tasya selalu menemani dan membantu. Sikap dan perhatian Tasya menyadarkan Sila bahwa persahabatan tidak harus melihat dari materi tetapi dari isi hati.

Cerpen *Pemahat Mimpi* dan *Arti Sesungguhnya* sangat relevan bagi siswa SMP sebagai bahan ajar untuk pembelajaran sastra. Adapun relevansi antara isi cerita dalam cerpen tersebut dengan dunia siswa tampak pada tokoh, karakter tokoh, serta konflik.

(1) Tokoh

Tokoh dalam cerpen *Pemahat Mimpi* dan *Arti Sesungguhnya* adalah tokoh anak remaja yang masih sekolah.

“Kita beruntung, sekolah kita punya dua kandidat yang lolos”
(Pemahat Mimpi)

“Pada suatu hari ada lima sahabat. Mereka selalu bersama. Mereka memang cantik-cantik, mapan (kaya) dan sangat populer di sekolahnya tapi sayangnya mereka sombong dan angkuh.” (Arti Sesungguhnya)

Tokoh-tokoh dalam cerpen tersebut menunjukkan kesamaan dengan siswa sebagai pembelajar yaitu sama-sama sebagai siswa. Hal ini tentu memudahkan untuk daya bayang siswa serta apresiasi siswa.

(2) Karakter tokoh

Karakter atau watak tokoh dalam cerpen *Pemahat Mimpi* dan *Arti Sesungguhnya* adalah karakter anak usia belasan tahun. Karakternya tentu tidak jauh berbeda dengan karakter siswa sebagai penikmat sastra.

“Aku memimpin di detik awal. Tiba-tiba si Topan melewatiku dan bertahan di depan. Aku tahu dia mendapat pelatihan

ekstra dari Pak Setya, lagi pula sepatu larinya itu sangat mahal dan berkualitas, ringan dan membantu pelari ortodok seperti dia, melesat bagai angin, kurang ajar”
Danu ngedumel. (Pemahat Mimpi)

“Pasti kalian yang nyebabin bokap gue kayak gini kan!?” bentak Sila

“Nggak kok Sil, bukan kita, justru kita yang nyelametin Om Danu dari kroyokan orang-orang” jelas Tasya

“Alah, gak usah alasan deh!” bentak Sila
(Arti Sesungguhnya)

Karakter tokoh dalam cerpen *Pemahat Mimpi* menunjukkan sifat anak yang melihat sesuatu itu dari yang dilihat. Kemenangan Topan lawan mainnya dalam lomba lari dianggapnya karena Topan dilatih pelatih handal, sepatu yang mahal. Hal ini menunjukkan bahwa Danu sebagai tokoh yang belum dewasa, belum bisa berpikir secara logis dan menuruti apa kata hatinya tanpa dipikir panjang. Sedangkan tokoh Sila dan Tasya dalam cerpen *Arti Sesungguhnya* memiliki karakter yang emosional, meledak-ledak. Penyelesaian masalah dengan saling bertengkar bersaut-sautan dengan suara tinggi. Hal ini menunjukkan karakter tokoh Sila dan Tasya belum bisa memilih penyelesaian yang baik dan santun. Hal yang sering dijumpai pula dalam sosialisasi siswa-siswa di sekolah.

(3) Konflik

Konflik dalam cerpen *Pemahat Mimpi* dan *Arti Sesungguhnya* adalah konflik internal antar teman dan keluarga. Masalah yang munculpun adalah masalah-masalah tidak penting. Masalah atau konflik muncul karena cara pandang yang keliru terhadap perbedaan pendapat dan perilaku. Tokoh mengatasi masalah masih perlu bimbingan orang lain, seperti tokoh Danu dalam *Pemahat Mimpi*. Sedangkan

tokoh Tasya sudah mampu mengatasi masalah karena didikan keluarga.

“Aku lebih suka mengisi harian kriminal, dengan headline tebal bertuliskan Mutilasi Rival Mulut Ember” Kata Danu dingin (Pemahat Mimpi)

*“Gimana sih kamu, tanya, terus dijawab ..eee malah marah-marah gitu” kata Tira
“Loe berani sama gue..mau gue hajar, iya! Bentak Sila (Arti Sesungguhnya)*

Pelajaran cerpen yang berjudul *Pemahat Mimpi* dan *Arti Sesungguhnya* jika dikaitkan dengan pendidikan karakter sebagai berikut:

- (1) Karakter tokoh Danu dalam cerpen *Pemahat Mimpi* suka berprasangka buruk kepada teman. Hal ini tidak sesuai dengan bagian pendidikan karakter rasa hormat kepada orang lain (*respect*). Untuk itu guru menekankan kepada siswa bahwa rasa hormat kepada orang lain akan menghindarkan kita dari prasangka buruk kepada orang lain.
- (2) Karakter Sila dalam cerpen *Arti Sesungguhnya* menunjukkan perilaku yang meremehkan teman, melihat teman dari segi materi. Hal ini tidak sesuai dengan pendidikan karakter rasa hormat kepada orang lain dan peduli (*respect*). Guru dalam hal ini menekankan betapa pentingnya menghargai orang lain tidak berdasarkan materi yang dia punya tetapi dari hatinya. Persahabatan yang dilandasi rasa saling menghargai dan saling empati akan memberi dampak yang baik dalam sosialisasi.
- (3) Nasihat kakak Danu yang bernama Karin menunjukkan kematangan berpikirnya. Karin sangat peduli kepada adiknya. Dia mengajarkan *courage* (keberanian), *responsibility* (tanggung jawab), *respect* (rasa hormat), *honesty* (kejujuran), *self-discipline* (disiplin diri), *caring*

(peduli), dan *perseverance* (ketekunan). Semua itu adalah bagian dari sembilan pilar pendidikan karakter.

- (4) Karakter Tasya dalam cerpen *Arti Sesungguhnya* adalah baik. Dia tetap berbuat baik kepada Sila, meskipun selalu disakiti. Karakter Tasya sesuai dengan pendidikan karakter *respect* (rasa hormat), *fairness* (keadilan), *courage* (keberanian), *honesty* (kejujuran). Dalam hal ini guru menekankan bahwa sifat baik kepada teman tidak akan rugi, justru memberi manfaat yang nyata yaitu orang lain akan menghargai kita dan memberi rasa hormat dengan tulus.

Cerita pendek (cerpen) *Pemahat Mimpi* dan *Arti Sesungguhnya* membuktikan bahwa cerpen tersebut dapat dijadikan media pembelajaran yang mengedepankan pendidikan karakter yaitu *responsibility* (tanggung jawab), *respect* (rasa hormat), *fairness* (keadilan), *courage* (keberanian), *honesty* (kejujuran), *citizenship* (kewarganegaraan), *self-discipline* (disiplin diri), *caring* (peduli), dan *perseverance* (ketekunan).

Pembelajaran Sastra

Pembelajaran cerpen tidak lepas dari Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang ada dalam kurikulum SMP. Rincian pembelajaran yang terencana akan memberi kesiapan mengajar bagi guru untuk mentransfer ilmunya kepada siswa. Materi pembelajaran cerpen dalam kurikulum SMP kelas VII ada pada Standar Kompetensi nomor 7 dan Kompetensi Dasar nomor 2. SK nomor 7 itu tertulis: memahami isi berbagai teks bacaan sastra dengan membaca. Sedangkan KD adalah mengomentari buku cerita yang dibaca. Dari SK dan KD tersebut dikerucutkan dalam indikator yaitu: 1. Mampu menentukan unsur-unsur bagian cerita yang akan dikomentari; 2. Mampu mengomentari cerita dengan alasan yang logis dan bahasa

yang santun. Berdasar SK dan KD tersebut guru mempersiapkan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yaitu pembelajaran cerpen yang mengandung nilai moral. Cerpen yang diambil disesuaikan dengan usia dan psikologi siswa, seperti cerpen *Pemahat Mimpi* dan *Arti Sesungguhnya*.

Untuk menunjang kualitas pengajaran cerpen ditunjang dari beberapa hal diantaranya:

(1) Tujuan Pengajaran Cerpen

Tujuan pengajaran cerpen mengacu pada indikator pada rencana pembelajaran. Selain itu tujuan pengajaran cerpen tidak melupakan unsur pendidikan karakter yang akan ditanamkan kepada siswa. Tujuan pengajaran cerpen ini ada dua yaitu untuk jangka pendek adalah siswa dapat memahami unsur intrinsik dan ekstrinsik dalam cerpen sesuai dengan yang ada dalam SK/KD. Sedangkan tujuan jangka panjang adalah siswa mampu dan terbiasa menyikapi dan mengkritisi permasalahan hidup yang akan dijalaninya nanti di masyarakat dengan baik, santun, dan sesuai norma-norma susila. Secara terinci tujuan pengajaran cerpen dalam hal ini adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa dapat menentukan unsur-unsur intrinsik dalam cerpen.
- 2) Siswa dapat menentukan unsur-unsur ekstrinsik dalam cerpen.
- 3) Siswa dapat mengomentari cerita dengan alasan yang logis.
- 4) Siswa dapat memberi alternatif penyelesaian secara baik dan logis terhadap konflik yang ada dalam cerpen.

(2) Bahan Pengajaran Cerpen

Cerpen *Pemahat Mimpi* dan *Arti Sesungguhnya* sebagai bahan pengajaran cerpen yang relevan. Dikatakan relevan karena bahan pengajarannya sesuai untuk disajikan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran sastra itu sendiri. Cerpen *Pemahat Mimpi* dan *Arti Sesungguhnya*

menekankan pada apresiasi terhadap karya sastra itu sendiri. Apresiasi cerpen *Pemahat Mimpi* dan *Arti Sesungguhnya* ditinjau dari segi unsur intrinsik dan ekstrinsiknya. Unsur intrinsik meliputi unsur-unsur yang ada dalam karya sastra itu sendiri seperti tokoh, karakter, alur cerita, latar cerita, konflik, sudut pandang, gaya bahasa, dan nilai moral. Sedangkan unsur ekstrinsik meliputi unsur-unsur yang ada di luar karya sastra yaitu melihat karya sastra dari segi agama, sosial, dan budaya. Guru memberi contoh bentuk cerpen *Pemahat Mimpi* dan *Arti Sesungguhnya* sebagai bacaan siswa, namun dengan contoh dan panduan guru, siswa diwajibkan untuk mencari cerpen sendiri atau bahkan cerpen karya siswa sendiri untuk dijadikan bahan pengajaran cerpen. Semakin banyak cerpen yang dibaca siswa, semakin kompleks permasalahan yang dihadirkan cerpen untuk diapresiasi siswa dengan penalaran yang baik dan bernilai moral yang tinggi.

(3) Metode dan teknik pengajaran sastra

Menurut Rusyana dalam Ambarita (2008:28) bahwa metode pengajaran sastra dimaksudkan cara yang digunakan dalam pengajaran sastra kepada murid yang meliputi cara pemilihan, cara penahapan, cara penyajian, dan cara pengulangan pengajaran. Pemilihan metode pengajaran cerpen disesuaikan dengan bahan ajar, tujuan, dan kondisi siswa karena metode pengajaran yang tepat sangat menentukan bagi jalannya kegiatan belajar mengajar saat itu. Berkaitan dengan hal tersebut, pengajaran cerpen ini menggunakan metode apresiasi. Pengajaran cerpen dengan metode apresiasi menekankan pada pemahaman isi wacana. Dengan demikian teknik yang digunakan adalah teknik membaca pemahaman. Teknik membaca pemahaman adalah cara siswa membaca dengan tujuan memahami secara detail isi wacana. Model Gordon menyarankan penggunaan tiga teknik yang saling berkaitan yakni: 1) analogi personal yaitu

siswa mengidentifikasi masalah. 2) Analogi langsung, yaitu siswa dianalogikan menjadi tokoh dalam cerita yang dibacanya. 3) konflik, yaitu mempertahankan dua sudut pandang yang berbeda antara siswa sebagai pengarang dengan siswa dalam sudut pandang pribadinya (Ambarita: 55). Kegiatan pembelajaran cerpen *Pemahat Mimpi* dan *Arti Sesungguhnya* dengan berdasar model Gordon ini tampak urutan sebagai berikut:

- 1) Siswa membaca di dalam hati dengan penuh saksama.
- 2) Guru menanyakan seputar unsur intrinsik untuk mengetahui kephahaman siswa terhadap cerpen yang dibacanya.
- 3) Guru memediasi siswa untuk menemukan konflik dalam cerpen.
- 4) Siswa berdiskusi terhadap konflik atau permasalahan yang ada dalam cerpen yang dibacanya dengan memberi tanggapan, komentar, dan pendapat dengan dua sudut pandang yaitu siswa sebagai pengarang dan siswa sebagai pribadinya.
- 5) Siswa memberi pemecahan masalah alternatif untuk konflik yang ada dalam cerpen yang dibacanya.
- 6) Siswa diberi kepercayaan untuk memberi alur cerita lain dalam cerpen yang dibacanya dengan maksud agar konflik atau permasalahan tidak terjadi.
- 7) Guru memberi penguatan bahwa segala permasalahan dapat diatasi dengan ilmu, pikiran jernih, dan menjunjung tinggi adat-istiadat serta norma yang berlandaskan nilai luhur bangsa Indonesia.

Selain itu, selama pembelajaran berlangsung, guru senantiasa menanamkan perilaku yang baik dengan memberi contoh dalam hal bertutur kata yang sopan, baik, serta menghargai pendapat siswa. Hal ini selaras dengan tujuan pembelajaran sastra dengan menekankan pada pendidikan karakter.

(4) Sarana dan sumber bahan pengajaran yang memadai

Persiapan guru sebelum mengajarkan cerpen mempengaruhi jalannya pembelajaran di kelas. Persiapan guru tersebut antara lain menyiapkan materi cerpen yang relevan untuk siswanya serta lembar kerja siswa yang mengacu pada apresiasi yang akan diterapkannya dalam KBM. Bahan ajar cerpen tidak harus bersumber dari buku paket yang menjadi pegangan siswa, tetapi guru dapat menyediakan cerpen dari referensi lain seperti cerpen yang diambil dari majalah, koran atau karangan siswa sendiri. Cerpen yang diambil penulis dalam pembelajaran cerpen tersebut dari Kumpulan Cerpen Karya Anak Bangsa berjudul *Pemahat Mimpi* karangan Ajeng Laksmi dan *Arti yang Sesungguhnya* karya Salsabila Nakhahul 'Azizah

(5) Evaluasi

Menurut Ambarita (2008:68) bahwa evaluasi dalam pengajaran sastra tidak hanya evaluasi pemahaman, keterampilan, dan mengenal isi dan bentuk karya sastra tetapi juga evaluasi dalam hal kematangan jiwa. Untuk evaluasi pemahaman sastra dan keterampilan sastra, siswa diukur dengan soal secara tertulis dan lisan (tanya jawab). Evaluasi secara tertulis berkaitan dengan unsur intrinsik yang ada dalam cerpen seperti menanyakan siapa tokoh-tokohnya, bagaimana karakter tokoh, bagaimana alur ceritanya, di mana latar cerita, bagaimana sudut pandang pengarang dan sebagainya. Sedangkan untuk evaluasi yang mengukur kematangan siswa setelah pembelajaran sastra adalah dengan pengamatan saat pembelajaran berlangsung yaitu kepekaan siswa terhadap bentuk dan isi karya sastra. Untuk pembelajaran cerpen pilihan guru yang berjudul *Pemahat Mimpi* dan *Arti yang Sesungguhnya*, kematangan jiwa siswa dapat dilihat saat siswa membaca cerita, reaksi siswa saat menemukan masalah, kandungan bahasa

yang digunakan saat memberi pendapat, memberi komentar, serta tindak-tanduknya saat mengikuti diskusi dan pembelajaran sastra di kelas. Dalam mengakhiri kegiatan pembelajaran sastra, Guru memberi pemahaman dan penguatan tentang berdiskusi yang baik, bertutur kata yang baik, dan menghargai pendapat orang lain, sehingga siswa dapat secara gamblang memahami dan membedakan perilaku yang baik sesuai norma masyarakat dan perilaku yang tidak sesuai norma masyarakat.

Simpulan

Sastra sebagai mata pelajaran yang ada dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mendidik siswa agar mempunyai rasa empati terhadap gejala sosial. Rasa empati terhadap gejala sosial dapat dimiliki siswa melalui pendidikan karakter yang diintegritaskan ke dalam pembelajaran sastra. Pendidikan karakter memiliki sembilan pilar tersebut dimasukkan secara terstruktur dan terencana dalam pembelajaran sastra. Dalam makalah ini, pembelajaran sastra yang dikaitkan dengan pendidikan karakter dapat disimpulkan sebagai berikut:

- (1) Cerita pendek berjudul *Pemahat Mimpi* karangan Ajeng Laksmi dan *Arti yang Sesungguhnya* karya Salsabila Nakhahul 'Azizah adalah dua cerita pendek yang digunakan sebagai bahan pelajaran sastra dengan menekankan pendidikan karakter. Cerpen ini relevan bagi siswa SMP sebagai bahan ajar pembelajaran sastra. Adapun relevansi antara isi cerita dalam cerpen tersebut dengan dunia siswa tampak pada tokoh, karakter tokoh, serta konflik.
- (2) Pembelajaran cerpen untuk menunjang kualitas pengajaran sastra ditunjang beberapa hal diantaranya:
 - 1) Tujuan Pengajaran Cerpen
Tujuan pengajaran cerpen ada dua yaitu tujuan jangka pendek dan jangka panjang. Tujuan jangka pendek adalah sesuai dengan yang

ada dalam SK/KD. Sedangkan tujuan jangka panjang adalah siswa mampu dan terbiasa menyikapi dan mengkritisi permasalahan hidup yang akan dijalaninya nanti.

2) Bahan Pengajaran Cerpen

Cerpen *Pemahat Mimpi* dan *Arti Sesungguhnya* menekankan pada apresiasi terhadap karya sastra itu sendiri yaitu dari unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik, serta pendidikan karakter.

3) Metode dan teknik pengajaran sastra.

Pengajaran cerpen ini menggunakan metode apresiasi yang menekankan pada pemahaman isi wacana yang disesuaikan dengan model Gordon.

4) Sarana dan sumber bahan pengajaran yang memadai.

Sarana dan sumber belajar dari cerpen adalah cerpen yang dicontohkan guru, cerpen yang di bawa siswa, atau cerpen buatan siswa sendiri. Evaluasi

5) Evaluasi pembelajaran cerpen melalui tes tulis, tes lisan, dan pengamatan.

Daftar Rujukan

- Ambarita, Biner. 2008. *Berbagai Pendekatan dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jilid I*. Medan: USU Press
- _____. 2008. *Berbagai Pendekatan dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jilid II*. Medan: USU Press
- Asmani, Jamal Ma,mur. 2012. *Buku Panduan Intenalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta: DIVA Press
- Darma, Budi. 2004. *Pengantar Teori Sastra*. Jakarta: Pusat Bahasa
- Koesoema, Doni. 2010. *Pendidikan Karakter*. Jakarta: Grasindo

- Nugiyantoro, Burhan. 1995. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press
- Ratna, Nyoman Kuntha. 2007. *Estetika Sastra dan Budaya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Samani, Muchlas dan Hariyanto. 2011. *Pendidikan karakter*.
- Sastro wardoyo, Subagio. 1999. *Sekilas Soal sastra dan Budaya*. Jakarta: Balai Pustaka

**PEMBELAJARAN MATEMATIKA
DENGAN ALAT PERAGA PAPAN BERPASANGAN
(Sri Mulyani)**

Abstract

Learning math is a form of learning activity which promotes the involvement of students to construct mathematical knowledge in its own way. Learning mathematics is meaningful if the process priority to construct or build their own knowledge, and the teacher's role as facilitator and motivator only give confidence to students to exploited capabilities of the students and help the process. To understand the concept of abstract mathematical objects children need concrete as an intermediary or medium. The use of prop as a bridge or visualization to understand abstract concepts.

The prop "papan berpasangan" is a media prop's mathematical form of a set of concrete objects are created, designed and developed, which consists of the column or row and column positive or negative line and is used to help instill the concept of addition and subtraction of integers, which prop was created and developed based on the concept of single family (one-to-one). The function of each props "papan berpasangan" in the learning of mathematics, namely: (a) to conduct an experiment to instill in students the concept of a round sum, (b) to conduct an experiment to instill the concept of integers reduction in students, (c) to make an abstract subject matter the addition and subtraction of whole numbers become more concrete, (d) to be able do and find yourself on the basic concepts of addition and subtraction of integers, (e) to make the learning process becomes more clear, to be more interesting and interactive.

Keywords : pembelajaran matematika, alat peraga, papan berpasangan

Pendahuluan

Salah satu faktor utama peningkatan mutu dalam dunia pendidikan adalah peningkatan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang didalamnya terdapat guru dan peserta didik yang memiliki perbedaan kemampuan, keterampilan, filsafat hidup, karakteristik, kepribadian dan lain sebagainya. Adanya perbedaan tersebut menjadikan pembelajaran sebagai proses pendidikan memerlukan model, metode, strategi dan alat yang bermacam-macam sehingga peserta didik dapat menguasai materi dengan baik dan mendalam.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak siswa kelas VII menyatakan kesulitan untuk pokok bahasan aljabar khususnya materi bilangan bulat. Siswa mengalami kesulitan pada operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan

bulat.

Kesulitan ataupun kendala tersebut disebabkan karena konsep dasar yang diterima siswa selama belajar di bangku sekolah dasar belum kuat. Siswa sering menemui kesulitan jika menjumlahkan dan mengurangi bilangan bulat negatif dan positif atau sebaliknya.

Data hasil post test sebelum materi operasi pada bilangan bulat diajarkan, menunjukkan bahwa rata-rata 60 % siswa masih kurang memahami konsep pengurangan ataupun penjumlahan bilangan bulat. Didukung hasil wawancara yang telah dilakukan pada siswa kelas VII, diperoleh keterangan bahwa masih banyak siswa belum paham tentang operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat. Hal ini merupakan problematika pembelajaran

yang perlu dicari solusinya. Soedjadi menyatakan bahwa matematika merupakan pelajaran yang salah satu karakteristiknya adalah objek kajiannya bersifat abstrak (Soedjadi, 2007). Sifat abstrak matematika tersebut juga terdapat pada matematika sekolah, dan sifat inilah yang merupakan salah satu penyebab guru sulit mengajarkan. Senada dengan pendapat diatas, jadi kesulitan yang dialami siswa bukan karena siswa belum mampu tetapi dimungkinkan karena untuk memahami konsep abstrak pada matematika diperlukan sarana atau cara.

Dalam KTSP 2006 disebutkan bahwa matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar, untuk membekali peserta didik dengan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, serta mempunyai kemampuan bekerja sama (Depdiknas, 2006). Demikian halnya tujuan pembelajaran matematika adalah untuk membantu melatih pola pikir siswa agar dapat memecahkan masalah dengan kritis, logis, cermat dan tepat. Berdasarkan sifat abstrak dan tujuan matematika tersebut maka pembelajaran matematika sekolah sebaiknya tidak harus langsung menggunakan objek-objek abstrak, namun dapat dibantu menggunakan objek-objek konkret sebagai jembatan untuk memahami matematika dari objek abstrak tersebut.

Menurut Soedjadi (2007) seorang guru matematika, sesuai dengan perkembangan siswanya, harus mengusahakan agar fakta, konsep, operasi ataupun prinsip dalam matematika itu terlihat konkret. Melalui proses abstraksi dan asimilasi, objek matematika dalam pikiran yang bersifat abstrak tersebut dapat dibantu pemahamannya dengan benda-benda nyata yang sifatnya kongkrit. Untuk itu, dalam memahami konsep abstrak, anak memerlukan benda-benda kongkrit (riil) sebagai perantara atau visualisasinya.

Menurut Piaget, siswa SD berada pada fase operasional konkret, dan siswa SMP kelas VII berada pada tahap operasional konkret ke formal. Pembelajaran matematika pada jenjang SD seharusnya menjadi fondasi yang kuat bagi siswa, terutama penanaman konsep-konsep dasar matematika berdasarkan karakteristik matematika itu sendiri, karena penguasaan konsep dasar matematika yang kuat sangat diperlukan oleh siswa. Apabila konsep dasar yang diberikan kurang tepat dan diterima oleh siswa, maka sangat sulit mengubah konsep pikiran siswa tersebut. Seperti yang telah diuraikan bahwa konsep abstrak matematika juga dapat tersajikan dalam bentuk kongkrit.

Untuk dapat membantu memperjelas apa yang akan disampaikan guru dan mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa, maka dibutuhkan media. Media difungsikan sebagai jembatan untuk menyampaikan informasi dari guru kepada siswa dengan tepat. Penggunaan media yang berupa alat peraga, yaitu sebagai jembatan atau visualisasi untuk memahami konsep abstrak. Diharapkan juga dengan bantuan media dalam proses belajar, siswa akan termotivasi, senang, terangsang, dan tertarik. Tetapi kegunaan alat peraga tersebut akan gagal bila konsep abstrak dari representasi kongkrit itu tidak tercapai. Untuk itu perlu dirancang media berupa alat peraga sebagai alat bantu memahami konsep dasar tentang penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat.

Penulis mencoba merancang alat peraga yang membantu konsep penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat dengan menggunakan konsep berpasangan. Alasan menggunakan konsep berpasangan karena bilangan bulat terdiri dari bilangan negatif dan bilangan positif. Alat peraga matematika ini sengaja dirancang, dibuat, dihimpun atau disusun untuk membantu menanamkan

atau mengembangkan konsep-konsep atau prinsip-prinsip dalam matematika.

Konsep ini nantinya bukan hanya pada bilangan bulat satuan saja tetapi juga bisa bilangan bulat puluhan maupun ratusan, dan apabila di kembangkan bisa untuk ribuan. Sebagai jembatan atau visualisasinya menggunakan papan yang terdiri dari simbol-simbol yang berbentuk lingkaran, dan disusun berpasangan atau berdampingan (atas-bawah) dan berjumlah 10 buah, sebagai simbol angka 1 sampai dengan 10. Alat peraga ini disusun, dirancang dan digunakan untuk operasi penjumlahan dan pengurangan pada bilangan bulat. Alat peraga ini dinamakan *alat peraga* papan berpasangan.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka pada tulisan ini akan dipaparkan tentang penggunaan alat peraga papan berpasangan pada penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat. Melalui penggunaan alat peraga ini, diharapkan siswa mampu untuk; (1) mengetahui pembelajaran bilangan bulat dengan menggunakan alat peraga papan berpasangan, (2) mengetahui cara penjumlahan bilangan bulat dengan menggunakan alat peraga papan berpasangan, (3) mengetahui cara pengurangan bilangan bulat dengan menggunakan alat peraga papan berpasangan.

Kajian Pustaka

1. Pembelajaran Matematika

Beberapa ahli memberikan batasan definisi tentang belajar. Belajar menurut Hamalik (1991) adalah proses perubahan tingkah laku pada diri seseorang berkat pengalaman dan pelatihan. Senada dengan pernyataan tersebut, Slameto menyatakan bahwa belajar merupakan proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri

dalam interaksi dengan lingkungan (Slameto, 2003).

Demikian halnya James L. Mursell (dalam Aminuddin Rasyad (2003) dalam bukunya *Succesful Teaching: "Learninng is experience, exploration and discopery"*, mendefinisikan belajar sebagai upaya yang dilakukan dengan mengalami sendiri, menjelajahi, menelusuri sendiri, dan memperoleh sendiri. Jadi belajar merupakan proses perubahan tingkah laku pada diri seseorang.

Proses perubahan tersebut tentu berbeda pada setiap individu dan kadang memerlukan waktu lama. Hal senada diungkapkan Henry E. Garret (dalam Aminuddin Rasyad, 2003), bahwa belajar merupakan proses yang berlangsung dalam jangka waktu lama melalui latihan maupun pengalaman yang membawa kepada perubahan diri dan perubahan cara mereaksi terhadap suatu rangsangan tertentu.

Berbagai pendapat para ahli tentang pengertian belajar di atas, maka dapat ditarik simpulan mengenai pengertian belajar. Belajar adalah kegiatan mental dan psikis maupun fisik, yang berlangsung dalam interaksi aktif dan menghasilkan perubahan setelah proses, yaitu proses perubahan dari pengalaman individu dengan lingkungannya, dan perubahan yang diharapkan adalah perubahan dalam pengetahuan pemahaman, keterampilan, kecakapan, kebiasaan maupun sikap mental.

Depdiknas (2006) menekankan bahwa dalam mengelola pembelajaran matematika, siswa dikondisikan untuk menemukan kembali rumus, konsep, atau prinsip dalam matematika melalui bimbingan guru. Ditegaskan bahwa belajar akan bermakna bagi siswa apabila mereka aktif dengan berbagai cara untuk mengonstruksi atau membangun sendiri pengetahuannya. Hal ini dikarenakan para siswa

mempunyai perbedaan dalam banyak hal, seperti karakteristik, latarbelakang, gaya belajar, pengalaman, dan aspirasi.

Perbedaan-perbedaan itu diakui dan diterima dalam kegiatan proses belajar mengajar antara guru dan peserta didik, dan bahkan diperlukan untuk meningkatkan mutu pencapaian hasil bersama dalam proses belajar.

Pernyataan tersebut didukung oleh pendapat Soedjadi (2007) menyatakan, guru hendaknya jangan punya anggapan bahwa siswa harus selalu diberi tahu, tetapi harus mulai percaya bahwa siswa pun memiliki kemampuan-kemampuan yang dapat muncul dari dirinya sendiri.

Demikian halnya pendapat Slavin (1997), yang menyatakan bahwa salah satu prinsip yang paling penting dari psikologi pendidikan adalah guru tidak hanya semata-mata memberikan pengetahuan kepada siswa, tetapi siswa harus membangun pengetahuan di dalam pikiran mereka sendiri. Dalam kegiatan ini tugas guru untuk memudahkan proses pembelajaran dengan cara-cara mengajar yang membuat informasi menjadi sangat bermakna dan sangat relevan bagi siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa belajar akan bermakna bagi siswa apabila mereka aktif dengan berbagai cara untuk mengonstruksi atau membangun sendiri pengetahuannya, dan peran guru dalam kegiatan belajar hendaknya memberikan kepercayaan pada siswa untuk mengeksplorasi kemampuan yang dimiliki siswa dan membantu proses tersebut. Jadi dapat dinyatakan bahwa belajar akan bermakna bila mengutamakan proses yaitu mengonstruksi atau membangun sendiri pengetahuannya dari pada hanya menerima pengetahuan yang sudah ada.

Terkait dengan pembelajaran, pada kurikulum di sekolah tentang

sistem penilaian hasil belajar yang dirumuskan oleh Pusat Kurikulum Balitbang Depdiknas (2006) dinyatakan bahwa aspek penilaian matematika dikelompokkan menjadi 3 aspek, yaitu; (a) pemahaman konsep, (b) penalaran dan komunikasi dan (c) pemecahan masalah. Oleh karena itu perlu dikembangkan materi, serta proses pembelajaran yang dapat memenuhi tuntutan diatas.

Hal utama yang perlu diperhatikan bahwa dalam pembelajaran matematika hendaknya bertujuan untuk membantu melatih pola pikir siswa agar dapat memecahkan masalah dengan kritis, logis, cermat dan tepat. Untuk itu dalam pembelajaran matematika antara lain ditujukan untuk membina kompetensi (kognitif) siswa dalam tiga hal yaitu pemahaman konsep dan prosedur, penalaran, dan pemecahan masalah agar pembelajaran menjadi bermakna.

Senada diungkapkan Ausubel (dalam Suparno, 2001) menyatakan bahwa pembelajaran secara bermakna adalah pembelajaran yang lebih mengutamakan proses terbentuknya suatu konsep daripada menghafalkan konsep yang sudah jadi. Konsep-konsep dalam matematika tidak diajarkan melalui definisi, melainkan melalui contoh-contoh yang relevan dengan melibatkan konsep tertentu yang sudah terbentuk dalam pikiran siswa. Pembelajaran secara bermakna terjadi bila siswa mencoba menghubungkan fenomena baru ke dalam struktur pengetahuan mereka, bukan hanya sekedar menghafal.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli yang dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika adalah merupakan suatu bentuk kegiatan pembelajaran yang mengutamakan keterlibatan siswa untuk membangun pengetahuan matematika dengan caranya sendiri. Dalam kegiatan

tersebut guru berperan sebagai fasilitator dan mediator. Sebagai fasilitator, guru diharapkan menyediakan berbagai sarana pembelajaran yang memudahkan siswa membangun pengetahuan matematikanya sendiri.

Sebagai mediator, guru menjadi perantara dalam interaksi antar siswa dengan ide matematikanya, dan menghindari pemberian pendapatnya sendiri ketika siswa sedang mengemukakan pendapat. Misalnya, dalam mempelajari materi pelajaran siswa harus terlibat secara aktif, siswa perlu mengasimilasi, mengintegrasikan materi baru ini dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya, sehingga siswa mampu membangun makna atau mengkonstruksi pengetahuan yang ada dengan pengetahuan yang baru yang terkait dengan materi pelajaran.

2. Alat Peraga Matematika

Istilah media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara berarti perantara atau pengantar. Kata media, secara umum mempunyai makna adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi atau pesan dari sumber informasi kepada penerima informasi. Kegiatan pembelajaran pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.

Asosiasi Teknologi Komunikasi Pendidikan (AECT) misalnya, mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan (Herman, 2007). Senada dengan pernyataan tersebut, Briggs (dalam Djamarah, 2005) mengartikan media sebagai alat untuk memberikan perangsang bagi siswa agar terjadi proses belajar. Sekarang timbul

pertanyaan, bagaimana hubungan media pembelajaran dengan alat peraga?

Berdasarkan berbagai pengertian dan uraian pada pendahuluan, maka dapat disimpulkan bahwa; (a) media adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai alat atau sarana untuk menyampaikan pesan, dan (b) alat peraga adalah media yang berupa alat (benda) yang digunakan untuk memperagakan fakta, konsep, prinsip atau prosedur tertentu agar tampak lebih nyata/konkrit. Jadi alat peraga merupakan media pembelajaran.

Siswa pada usia anak SD/MI umurnya berkisar antara 6 sampai 13 tahun, menurut Piaget (dalam Dahar, 1988) masih pada tahap operasi konkrit, yang belum bisa menangkap informasi-informasi yang bersifat abstrak.

Pada tahap perkembangan kognitif, siswa SD masih terikat dengan objek konkret yang dapat ditangkap oleh panca indera. Dalam pembelajaran matematika yang abstrak, siswa memerlukan media sebagai alat bantu, yang berupa alat peraga. Dengan alat peraga, diharapkan dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa.

Menurut Piaget (dalam Dahar, 1988) bahwa anak pada umur 11 atau 12 tahun ke atas berada tahap operasional formal. Tahap operasional formal ini, juga merupakan tahap tertinggi dalam perkembangan intelektual. Pada tahap ini, seseorang sudah mampu berpikir logis, berpikir teoritis formal, dan logikanya mulai berkembang. Siswa SMP rata-rata berumur 12 tahun keatas, menurut teori perkembangan kognitif Piaget, mereka berada pada tahap operasional formal.

Secara fungsional, siswa SMP sudah mampu berpikir logis, mampu melakukan koordinasi terhadap operasi-

operasi penalaran, serta mampu mengkombinasikan pengetahuan yang dimilikinya. Menurut teori dari Brunner (dalam Dahar, 1988), anak akan belajar dengan baik jika melalui 3 tahap, yakni tahap *enaktif*, *ikonik* dan *simbolik*.

Tahap enaktif merupakan tahap pengalaman langsung dimana siswa berhubungan dengan benda-benda nyata. Pada tahap enaktif ini siswa harus menggunakan benda nyata dalam memulai belajar matematika. Benda yang dianggap kongkrit atau nyata dalam matematika adalah media atau alat peraga tersebut. Tahap ikonik berkaitan dengan gambar, lukisan, foto atau film, sedangkan tahap simbolik merupakan tahap pengalaman abstrak. Pada tahap simbolik ini, siswa mampu mengabstraksi dari pemahaman yang kongkrit tersebut.

Secara umum penggunaan alat peraga sangat membantu siswa dalam belajar sesuai teori Brunner. Selain itu penggunaan alat peraga membantu pembentukan konsep, tetapi dapat pula digunakan untuk pemahaman konsep, latihan dan penguatan, pelayanan terhadap perbedaan individu, pemecahan masalah, dan lain sebagainya. Sehingga dapat dinyatakan bahwa alat peraga merupakan media pembelajaran, sedangkan alat peraga matematika adalah alat atau media yang digunakan dalam pembelajaran untuk memperagakan fakta, konsep, prinsip atau prosedur matematika yang tampaknya abstrak agar tampak lebih nyata.

Senada dengan Hamalik (dalam Rahadi, 2003) menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi, dan rangsangan kegiatan belajar, dan akan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa serta membantu siswa meningkatkan pemahaman. Berdasarkan uraian

tersebut maka penggunaan media termasuk alat peraga dalam proses pembelajaran mempunyai nilai-nilai praktis.

Manfaat praktis alat peraga diantaranya, sebagai berikut ;

- (1) memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan;
- (2) dapat menghasilkan keseragaman pengamatan oleh siswa;
- (3) menanamkan konsep dasar yang benar, kongkrit dan realistis;
- (4) membangkitkan keingintahuan, kesukaan dan minat yang baru;
- (5) membangkitkan motivasi dan merangsang siswa belajar;
- (6) memberikan pengalaman yang integral dari suatu yang kongkrit sampai kepada yang abstrak.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa alat peraga matematika adalah seperangkat benda kongkret yang sengaja dirancang, dibuat, dihimpun atau disusun yang digunakan untuk membantu menanamkan atau mengembangkan konsep-konsep atau prinsip-prinsip dalam matematika.

3. Alat Peraga Papan Berpasangan

Penggunaan alat peraga dalam pembelajaran matematika disekolah sangatlah penting, utamanya dalam mengajarkan suatu konsep yang abstrak. Dalam pembelajaran matematika khususnya materi operasi bilangan bulat sangat penting sekali kedudukannya, karena materi aljabar ini merupakan materi dasar bagi materi lainnya. Untuk melakukan operasi pada bilangan bulat khususnya penjumlahan dan pengurangan, banyak siswa yang mengalami kesulitan. Kesulitan sering nampak pada penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat negatif. Untuk membantu mengatasi kesulitan yang sering dihadapi oleh siswa, maka penulis berusaha mengembangkan suatu

media berupa alat peraga. Papan berpasangan merupakan alat peraga yang dibuat dan dikembangkan berdasarkan konsep berpasangan satu-satu (korespondensi satu-satu). Konsep ini juga digunakan dalam menanamkan konsep penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat. Bahan yang digunakan untuk pembuatan alat peraga ini, sangat mudah dan murah karena bisa menggunakan bahan bekas. Alat ini terdiri dari lajur/baris positif dan lajur/baris negatif yang dikembangkan untuk bilangan bulat satuan, puluhan dan ratusan.

Manfaat alat peraga secara umum dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Adapun fungsi dan manfaat alat peraga papan berpasangan pada pembelajaran matematika sebagai berikut:

- (1) Melakukan suatu percobaan untuk menanamkan konsep penjumlahan bilangan bulat pada siswa.
- (2) Melakukan suatu percobaan untuk menanamkan konsep pengurangan bilangan bulat pada siswa.
- (3) Alat peraga papan berpasangan dapat membuat materi pelajaran yang abstrak yaitu penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat menjadi lebih kongkrit.
- (4) Memberikan kesan bermakna dan lebih lama tersimpan pada diri siswa. Dengan alat peraga ini siswa tidak hanya melihat tetapi mereka dapat berpartisipasi aktif melakukan dan menemukan sendiri konsep dasar pada penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat.
- (5) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. Pembelajaran materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat dapat lebih jelas dan sajiannya bisa membangkitkan rasa keingintahuan siswa.
- (6) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, artinya dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran. Sehingga bukan guru sendiri yang aktif tetapi juga siswanya.
- (7) Efisiensi waktu dan tenaga. Dengan alat peraga papan berpasangan, guru tidak harus menjelaskan materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat berulang-ulang, sebab dengan sekali sajian menggunakan alat peraga ini siswa akan lebih mudah memahami konsep penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat.
- (8) Kualitas belajar dapat ditingkatkan. Penggunaan alat peraga papan berpasangan bukan hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi penjumlahan dan pengurangan lebih bermakna. Bila hanya mendengarkan informasi verbal dari guru saja, siswa mungkin kurang memahami materi secara baik. Tetapi jika hal itu diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, mengalami sendiri dengan alat peraga ini, maka pemahaman siswa pasti akan lebih baik.

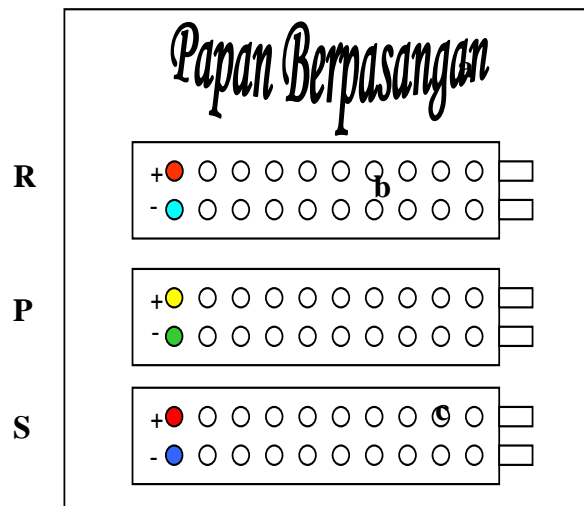
Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa alat peraga papan berpasangan merupakan alat peraga matematika yang berupa seperangkat benda konkret yang dibuat, dirancang dan disusun, yang terdiri dari lajur/baris positif dan negatif dan digunakan untuk membantu menanamkan konsep penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat. Dimana alat peraga ini dibuat dan dikembangkan berdasarkan konsep pasangan satu-satu (korespondensi satu-satu).

Berdasarkan konsep dan fungsinya maka alat peraga ini dinamakan "Papan Berpasangan". Alat peraga ini sangat mudah dibuat dan tidak memerlukan

biaya yang mahal. Bahannya pun sangat sederhana dan dapat memanfaatkan barang bekas. Adapun bahan yang diperlukan adalah; kertas karton (bisa diganti kertas kardus bekas yang tebal), lem, gunting, kertas warna, pelubang dan alat tulis. Tahapan atau langkah pembuatan yakni;

- (1) langkah pertama, yang dilakukan adalah menyediakan dua buah kertas karton dengan ukuran yang berbeda;
- (2) langkah kedua, kertas karton 1 dibentuk persegi panjang sebagai dasar dan kertas karton 2 juga dibentuk persegi panjang tetapi lebih kecil dari kertas karton 1;
- (3) langkah ketiga, kertas karton 2 diberi lubang bisa berbentuk (lingkaran, segitiga atau persegi) yang letaknya berpasangan antara atas dan bawah;
- (4) langkah keempat, kertas karton tersebut digabungkan dengan menggunakan kertas karton ukuran besar sebagai penyangga. sebaiknya pada alasnya diberi kertas berwarna untuk membedakan antara positif dan negatifnya;
- (5) langkah kelima, membuat papan penutup berupa papan berbentuk persegi panjang sebanyak jumlah lubang, yang bisa ditarik maju atau mundur dan berguna untuk membuka lubang dengan cara menarik papan putih tersebut;
- (6) langkah keenam, papan kecil tersebut dipasang pada setiap lajur/baris positif maupun negatif yang dapat ditarik (maju atau mundur);
- (7) langkah ketujuh, melengkapi tanda positif, negatif dan keterangan lainnya.

Berikut gambar alat peraga papan berpasangan dengan penjelasannya.



Gambar 1 : alat peraga papan berpasangan

Keterangan;

a = kertas karton i ;

b = kertas karton 2;

c = kertas yang bisa ditarik;

+ → mewakili bilangan bulat positif;

– → mewakili bilangan bulat negatif;

R, P dan S mewakili lajur satuan, lajur puluhan dan lajur ribuan.

Untuk banyaknya lubang pada kertas karton ke-2 ditetapkan sebanyak 10 lubang. Setiap daerah satuan masing-masing mempunyai 10 lubang yang mewakili bilangan bulat; 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9. Setiap daerah puluhan masing-masing mempunyai 10 lubang yang mewakili bilangan bulat; 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90 dan 100. Untuk daerah ratusan masing-masing mempunyai 10 lubang yang mewakili bilangan bulat; 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900 dan 1000. Setiap lajur/baris terdiri atas dua tanda. Tanda (+) untuk menandakan atau mewakili bilangan bulat positif dan ditempatkan pada lubang atas.

Untuk membedakan lajur/baris positif dan negatif dapat ditambahkan dengan penggunaan warna yang berbeda. Penggunaan warna, misalnya; warna merah untuk bilangan positif satuan, warna kuning untuk bilangan positif puluhan dan warna orange untuk bilangan positif ratusan. Sedangkan

tanda (-) untuk menandakan atau mewakili bilangan bulat negatif dan ditempatkan pada lubang pada lajur/baris bawah. penggunaan warna, misal; warna biru untuk bilangan negatif satuan, warna hijau untuk bilangan negatif puluhan, warna biru muda untuk bilangan negatif ratusan. Pemberian warna ini bisa ditentukan sendiri, sesuai yang dikehendaki dengan syarat warna tanda (+) dan (-) harus berbeda. Dalam alat ini, bilangan nol diperlihatkan oleh dua buah lubang dengan tanda yang berbeda atau lubang yang letaknya berpasangan.

Model alat peraga papan berpasangan yang akan dipaparkan dan diuraikan dibawah ini:

- (1) Untuk papan berpasangan *bilangan bulat satuan* hanya terdiri dari dua baris, baris pertama sebagai bilangan bulat positif dan baris kedua sebagai bilangan bulat negatif.
- (2) Untuk papan berpasangan *bilangan bulat puluhan dan satuan* terdiri dari 2 papan. Papan kedua pada baris pertama sebagai bilangan bulat positif satuan dan baris kedua sebagai bilangan bulat negatif satuan. Papan pertama pada baris pertama sebagai bilangan bulat positif puluhan dan baris kedua sebagai bilangan bulat negatif puluhan.
- (3) Untuk papan berpasangan *bilangan bulat ratusan, puluhan dan satuan* terdiri dari 3 papan. Papan pertama pada baris pertama sebagai bilangan bulat positif ratusan dan baris kedua sebagai bilangan bulat negatif ratusan. Papan kedua pada baris pertama sebagai bilangan bulat positif puluhan dan baris kedua sebagai bilangan bulat negatif puluhan. Papan ketiga pada baris pertama sebagai bilangan bulat positif satuan dan baris kedua sebagai bilangan bulat negatif satuan.

Tujuan alat peraga papan berpasangan yaitu untuk memudahkan

pemahaman dan penanaman konsep penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat. Materi yang relevan dengan alat peraga papan berpasangan berdasarkan KTSP yaitu;

- (1)menjumlahkan dan mengurangkan bilangan bulat (kelas SD/MI);
- (2)bilangan bulat (kelas VII SMP/MTs).

Alat peraga papan berpasangan juga sangat fleksibel, karena dapat digunakan untuk menemukan dan mengembangkan konsep penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat, diantaranya;

- (1) $(+) + (+) = (+)$, artinya bilangan bulat positif + bilangan bulat positif = bilangan bulat positif
- (2) $(-) + (-) = (-)$, artinya bilangan bulat negatif + bilangan bulat negatif = bilangan bulat negatif
- (3) $(+) + (-) = (+)$ atau $(-)$, artinya bilangan bulat positif + bilangan bulat negatif = bilangan bulat positif atau bilangan bulat negatif
- (4) $(-) + (+) = (+)$ atau $(-)$, artinya bilangan bulat negatif + bilangan bulat positif = bilangan bulat positif atau bilangan bulat negatif
- (5) $(+) - (+) = (+)$ atau $(-)$, artinya bilangan bulat positif - bilangan bulat positif = bilangan bulat positif atau bilangan bulat negatif
- (6) $(-) - (-) = (-)$ atau $(+)$, artinya bilangan bulat negatif - bilangan bulat negatif = bilangan bulat positif atau bilangan bulat negatif
- (7) $(+) - (-) = (+)$, artinya bilangan bulat positif - bilangan bulat negatif = bilangan bulat positif
- (8) $(-) - (+) = (-)$, artinya bilangan bulat negatif - bilangan bulat positif = bilangan bulat negatif

Dalam pembelajaran matematika menggunakan alat peraga papan berpasangan perlu diperhatikan proses atau tahapan. Beberapa hal yang harus dijalankan dalam melakukan proses penjumlahan, adalah:

- (1) Jika a dan b keduanya merupakan bilangan bulat positif atau bilangan bulat negatif, maka tariklah penutup pada barisan lubang yang bertanda positif atau negatif sejumlah bilangan tersebut.
- (2) Jika a bilangan bulat positif dan b bilangan bulat negatif atau sebaliknya, maka tariklah penutup pada barisan lubang yang bertanda positif sejumlah bilangan tersebut dan tariklah penutup pada barisan lubang yang bertanda negatif sejumlah bilangan tersebut. Kemudian, pasangkan masing-masing lubang yang bertanda positif dan negatif yang bertujuan mencari sebanyak-banyaknya lubang. Lubang yang saling berpasangan bernilai nol. Setelah proses ini dilakukan akan menyisakan lubang dengan tanda tertentu yang merupakan hasilnya.
- (3) Jika bilangan tersebut menyatakan puluhan maka pada lubang puluhan ditarik, dan jika bilangan tersebut menyatakan ratusan maka pada lubang ratusan ditarik.

Untuk operasi pengurangan bentuk-bentuk operasi hitung seperti $9 + (-4)$ atau $2 - (-5)$ yang penulisannya $+$ $(-...)$ ditafsirkan sebagai bentuk perkalian antara positif dan negatif. Sedangkan $-$ $(-...)$ ditafsirkan sebagai bentuk perkalian antara negatif dan negatif. Bentuk-bentuk operasi hitung seperti di atas dalam penyampaian atau dalam menjelaskan proses penyelesaiannya diarahkan berdasarkan konsep, yaitu;

“ $a - b = a + (-b)$ ” atau “ $a - (-b) = a + b$ ”

Konsep tersebut artinya yaitu mengurangi dengan sebuah bilangan sama dengan menambah lawan dari bilangan itu. Sehingga bentuk-bentuk $9 + (-4)$ atau $2 - (-5)$ sebelum dikerjakan dapat ditulis sebagai $9 - 4$ atau $2 + 5$.

Beberapa hal yang harus dijalankan dalam melakukan proses pengurangan, adalah:

- (1) Sebelum mempergunakan alat peraga, terlebih dahulu dijelaskan kepada siswa bahwa operasi pengurangan merupakan invers atau lawan dari operasi penjumlahan.
- (2) Setelah soal pengurangan bilangan bulat dirubah menjadi soal penjumlahan bilangan bulat, selanjutnya soal tersebut diselesaikan berdasarkan tata cara penjumlahan bilangan bulat dengan menggunakan alat peraga papan berpasangan.
- (3) Jika a dan b keduanya merupakan bilangan bulat positif atau bilangan bulat negatif, maka tariklah penutup pada barisan lubang yang bertanda positif atau negatif sejumlah bilangan tersebut.
- (4) Jika a bilangan bulat positif dan b bilangan bulat negatif atau sebaliknya, maka tariklah penutup pada barisan lubang yang bertanda positif sejumlah bilangan tersebut dan tariklah penutup pada barisan lubang yang bertanda negatif sejumlah bilangan tersebut. Kemudian, pasangkan masing-masing lubang yang bertanda positif dan negatif yang bertujuan mencari sebanyak-banyaknya lubang, lubang yang saling berpasangan bernilai nol. Setelah proses ini dilakukan akan menyisakan lubang dengan tanda tertentu yang merupakan hasilnya.
- (5) Jika bilangan tersebut menyatakan puluhan maka pada lubang puluhan ditarik, dan jika bilangan tersebut menyatakan ratusan maka pada lubang ratusan ditarik.

Simpulan

Alat peraga papan berpasangan merupakan media pembelajaran matematika yang berupa seperangkat benda konkret yang dibuat, dirancang dan disusun, yang terdiri dari lajur/baris positif dan lajur/baris negatif dan digunakan untuk membantu menanamkan konsep penjumlahan dan pengurangan bilangan

bulat. Dimana alat peraga ini dibuat dan dikembangkan berdasarkan konsep pasangan satu-satu (korespondensi satu-satu).

Cara penggunaan alat peraga papan berpasangan, yaitu:

- 1) Untuk operasi penjumlahan bilangan bulat, yaitu dengan menarik penutup pada lubang yang bertanda positif/negatif sesuai dengan bilangan yang telah ditentukan kemudian pasang masing-masing lubang bertanda positif dan negatif. Lubang yang saling berpasangan mempunyai nilai 0 dan lubang yang tidak berpasangan adalah hasilnya. Letak lubang menunjukkan bilangan bernilai positif atau negatif.
- 2) Untuk operasi pengurangan bilangan bulat, yaitu dengan terlebih dahulu mengubah bentuk operasi pengurangan ke bentuk operasi penjumlahan dengan invers dari bilangan tersebut, lalu diselesaikan dengan langkah operasi penjumlahan diatas.
- 3) Untuk operasi bilangan bulat satuan (misal angka 1 – 10) menggunakan lajur/baris satuan. Untuk bilangan bulat yang

menyatakan puluhan dan satuan (misal angka 11 – 99) menggunakan lajur/baris puluhan dan satuan, demikian halnya dengan ratusan.

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka untuk peningkatan hasil belajar siswa dapat dikemukakan saran sebagai berikut:

- (1) Seorang guru dapat menggunakan alat peraga papan berpasangan sebagai alat peraga alternatif dalam memberikan pemahaman, menanamkan atau mengembangkan konsep penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat.
- (2) Alat peraga ini hanya digunakan pada konsep penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat. Oleh karena itu disarankan kepada guru untuk dapat meneliti apakah juga dapat digunakan pada perkalian dan pembagian bilangan bulat.
- (3) Alat peraga ini hanya digunakan pada bilangan bulat, oleh karena itu disarankan untuk dapat meneliti apakah juga dapat digunakan untuk bilangan pecahan.

Daftar Rujukan

- | | |
|--|---|
| <p>Cappelo, Richardo. 2007. <i>Hakekat belajar</i>. http:// farhanzen.wordpress.com.</p> <p>Dahar, RW. 1988. <i>Teori-teori Belajar</i>. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta</p> <p>Departemen Pendidikan Nasional. 2006. <i>Kurikulum Pendidikan Dasar 2006. Pedoman Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar di Sekolah Dasar</i>. Jakarta : Depdiknas</p> <p>Herman Hudojo, 2007. <i>Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer</i>. Bandung: UPI</p> <p>Oemar, Hamalik. 1991. <i>Guru, Konsep dan Strategi</i>. Bandung : Mandar Maju Proyek Pembinaan</p> | <p>Pendidikan Guru (P3G) Departemen Pendidikan Nasional.</p> <p>Rahadi, Aristo, 2003. <i>Media Pembelajaran</i>. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan</p> <p>Rasyad, Aminuddin. 2003. <i>Teori belajar dan Pembelajaran</i>. Jakarta:Uhamka Press.</p> |
|--|---|

EFEKTIVITAS *THINK PAIR SHARE*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
MATERI SISTEM PEMERINTAHAN INDONESIA
SISWA KELAS VIII G SMPN 3 SURABAYA TAHUN PELAJARAN 2011/2012
(Kamisun, S.Pd.)

Abstrak

The development of such materials is focused on improvement of student learning at the core of the school activities must be supported by: (1) the process of teaching quality with competent teachers, (2) the school can facilitate organizational keterlaksanaan learning and teaching everywhere, e.g., classroom, school or community, (3) in respect of the provision of sources of encouragement, the public can help students and educators create teaching-learning environment. (Mone, 2002: iv)

Cooperative learning approach is one step of innovation and skills which can be done by the teacher in classroom management to be able to deliver students achieve the desired goal in a more effective and fun. Among the models of learning in the cooperative learning approach is learning a Share, Thank the Pair demanded cooperation from students in improving his knowledge of the material system of Government Indonesia. The outline of the issues that I raise in this research is "whether the cooperative learning model using Thank Pair Share can increase understanding of the material system of Government Indonesia grade VIII SMP Negeri Surabaya G 3 Years Lessons 2011 – 2012".

Whereas the aim of this research is to know the effectiveness of model learning Thank Pair Share in improving the understanding of students of the material system of Government Indonesia grade VIII SMP Negeri 3 G.

Analysis of the results shows the improvement in Learning Motivation, activity, and the cooperation of students, from (72%) increased to (100%). For an understanding of the material from the I-cycle average value of students (7.4). Cycle II average value increased student reach (8.6), whereas aspects of student response to learning Thank Pair Share can be more active in the class of a (80%) (100%). For cooperation between pupils (89%) increased to (100%). Thus it can be concluded the application Model Learning Thank Pair Share can increase understanding of material about the system of Government Indonesia

Keyword : Study Of Think Pair Share

Pendahuluan

Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam menentukan kualitas dan kuantitas pengajaran yang dilaksanakan. Oleh sebab itu, guru harus memikirkan dan membuat perencanaan secara seksama dalam meningkatkan kesempatan belajar bagi siswanya dan memperbaiki kualitas pengajarannya.

penggunaan metode mengajar, strategi belajar mengajar, maupun sikap dan karakteristik guru dalam mengelola proses belajar mengajar. Guru berperan sebagai pengelola proses belajar mengajar, bertindak sebagai fasilitas yang berusaha menciptakan kondisi belajar mengajar yang efektif, sehingga memungkinkan proses belajar, mengembangkan bahan pelajaran

Hal ini menuntut perubahan – dengan baik, dan meningkatkan perubahan dalam mengorganisasikan kelas, kemampuan siswa untuk menyimak

pelajaran dan menguasai tujuan – tujuan pendidikan yang harus mereka capai. Untuk memenuhi hal tersebut di atas, guru dituntut mampu mengelola proses belajar mengajar yang memberikan rangsangan kepada siswa, sehingga ia mau belajar karena siswalah subyek utama dalam belajar.

Untuk mengembangkan hal ini perlu adanya suatu tindakan khusus yaitu melakukan tindakan penelitian kelas sebagai upaya untuk meningkatkan pembelajaran pada siswa. Di dalam penerapan model pembelajaran tersebut, diatas, khususnya pada pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, diperlukan metode yang tepat dan efektif. Penulis memilih model pembelajaran *Cooperative Learning THINK PAIR SHARE* dengan alasan karena dalam strategi think pair share atau berpikir berpasangan berbagi adalah merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. Strategi think pair share ini berkembang dari penelitian belajar kooperatif dan waktu tunggu. Pertama kali dikembangkan oleh *Frang Lyman* dan koleganya di *Universitas Maryland sesuai dikutip Arends (1997)*, menyatakan bahwa think pair share merupakan suatu cara yang efektif untuk membuat variasi suasana pola diskusi kelas. Dapat memberi siswa lebih banyak waktu berpikir, untuk merespon dan saling membantu.

Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam pendahuluan maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini, yaitu “Dengan menggunakan Pembelajaran kooperatif THINK PAIR SHARE apakah dapat meningkatkan hasil belajar materi Sistem Pemerintahan Indonesia siswa kelas VIII G SMP Negeri 3 Surabaya Tahun Pelajaran 2011 - 2012”.

Hipotesis Tindakan

Dengan demikian dapat diduga bahwa:

- (1) Pembelajaran kooperatif THINK PAIR SHARE dapat meningkatkan hasil belajar materi Sistem Pemerintahan Indonesia siswa kelas VIII G SMP Negeri 3 Surabaya Tahun Pelajaran 2011 - 2012.
- (2) Pendekatan Pembelajaran kooperatif THINK PAIR SHARE dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran aktif, efektif, kreatif, dan menyenangkan.

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah :

- (1) Mengetahui dan mengidentifikasi hasil belajar siswa tentang Sistem Pemerintahan Indonesia.
- (2) Mengetahui kemampuan siswa dalam belajar tentang materi Sistem Pemerintahan Indonesia.
- (3) Mengetahui efektivitas Pembelajaran kooperatif THINK PAIR SHARE sebagai alternatif model pembelajaran.

Manfaat Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian Tindakan Kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa, dan guru, yaitu :

1. Untuk Siswa

- a. Mampu meningkatkan hasil belajar siswa materi Sistem Pemerintahan Indonesia
- b. Melatih siswa bekerjasama berpasangan berbagi untuk memecahkan tugas tentang Sistem Pemerintahan Indonesia
- c. Terciptanya suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran THINK PAIR SHARE

2. Untuk Guru .

- a. Memberikan sumbangan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan di SMP Negeri 3 Surabaya.
- b. Menjadi bahan masukan atau tambahan pengalaman guru dalam menerapkan model-model pembelajaran.

Kajian Pustaka

Berdasarkan suatu teori belajar, diharapkan suatu pembelajaran dapat lebih meningkatkan pemahaman siswa sebagai hasil belajar. Gagne (1985) menyatakan untuk terjadi belajar pada diri siswa diperlukan kondisi belajar, baik kondisi internal maupun eksternal.

Gagne menekankan pentingnya kondisi internal dan kondisi eksternal dalam suatu pembelajaran, agar siswa memperoleh hasil belajar yang diharapkan. Dengan demikian sebaiknya memperhatikan atau menata pembelajaran yang memungkinkan mengaktifkan memori siswa yang sesuai agar informasi yang baru dapat dipahami.

1. Pengertian Belajar

Beberapa pakar pendidikan mendefinisikan belajar sebagai berikut :

- a. Gagne
Belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh secara alamiah
- b. Travers
Belajar adalah proses menghasilkan penyesuaian tingkah laku
- c. Cronbach
Learning is shown by a change in behavior as a result of experience (Belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman)
- d. Morgan
Learning is any relatively permanent change in behavior that is a result of past experience (Belajar adalah

perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman).

2. Prinsip Belajar

Prinsip Belajar, Gagne mengemukakan, bahwa prinsip belajar ada empat pilar pendidikan universal, yaitu: Belajar mengetahui (learning to know), belajar melakukan (learning to do), belajar menjadi diri sendiri (learning to be) dan belajar hidup dalam kebersamaan (learning to live together).

3. Tujuan Belajar

Tujuan belajar sebenarnya sangat banyak dan bervariasi. Tujuan belajar yang eksplisit diusahakan untuk dicapai dengan tindakan instruksional, lazim dinamakan instructional effects, yang biasa berbentuk pengetahuan dan ketrampilan. Sementara, tujuan belajar sebagai hasil yang menyertai tujuan belajar instruksional lazim disebut nurturant effects, bentuknya berupa kemampuan berpikir kritis dan kreatif, sikap terbuka dan demokratis, menerima orang lain, dan sebagainya. Tujuan ini merupakan konsekuensi logis dari peserta didik “menghidupi” (Live in) suatu sistem lingkungan belajar tertentu.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian – pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan ketrampilan. Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa :

- (1) Informasi Verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan

- masalah maupun penerapan aturan.
- (2) Ketrampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambing. Ketrampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasikan, kemampuan analitis-sintesis fakta konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Ketrampilan intelek merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
 - (3) Strategi kognitif yaitu percakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
 - (4) Ketrampilan Motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani
 - (5) Sikap adalah kemampuan menerima dan menolak obyek berdasarkan penilaian terhadap obyek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku. Menurut Bloom, hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah knowledge (Pengetahuan ingatan), comprehension (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), application (menerapkan), analysis (menguraikan, menentukan hubungan), synthesis (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan evaluation (menilai). Domain afektif adalah receiving (sikap menerima),

responding (memberikan respon), valuing (nilai), organization (organisasi), characterization (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi initiatory, pre-routine, dan routinized. Psikomotor juga mencakup ketrampilan produktif, teknik, fisik, social, manajerial dan intelektual. Sementara, menurut Lindgren hasil hasil pembelajaran meliputi kecakapan, informasi, pengertian, dan sikap.

Yang harus diingat, hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut diatas dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif.

Think Pair And Share

Model Pembelajaran *Think Pair Share* dilaksanakan sebagai berikut :

Langkah-langkah :

- (1) Guru menyampaikan inti materi dan kompetensi yang ingin dicapai
- (2) Siswa diminta untuk berfikir tentang materi/permasalahan yang disampaikan guru
- (3) Siswa diminta berpasangan dengan teman sebelahnya (kelompok 2 orang) dan mengutarakan hasil pemikiran masing-masing
- (4) Guru memimpin pleno kecil diskusi, tiap kelompok mengemukakan hasil diskusinya
- (5) Berawal dari kegiatan tersebut mengarahkan pembicaraan pada pokok permasalahan dan menambah materi yang belum diungkapkan para siswa
- (6) Guru memberi kesimpulan dan refleksi
- (7) Penutup

Metode Penelitian

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendidikan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendidikan kualitatif yaitu pendidikan yang datangnya dianalisa tanpa menggunakan statistik, sedangkan jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Variabel bebasnya adalah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif THINK PAIR SHARE dan variabel terikatnya adalah meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Setting Penelitian

Subyek Penelitian adalah siswa kelas VIII G SMP Negeri 3 Surabaya. Lokasi penelitian di SMP Negeri 3 Surabaya dengan alamat Jl. Praban No. 3 Kota Surabaya. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Maret 2012 sampai dengan bulan April 2012.

3. Prosedur Penelitian

Penelitian berupa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) direncanakan sejak bulan Maret 2012 – April 2012, Siklus ke-1 pelaksanaan tindakan dilakukan pada bulan Maret 2012 siklus ke-2 dilaksanakan pada bulan April 2012.

Prosedur atau langkah-langkah penelitian yang dilakukan terbagi dalam bentuk siklus kegiatan mengacu pada model yang diadopsi dari Arend,(1997), dimana setiap siklus terdiri atas empat kegiatan pokok adalah kegiatan : Perencanaan Tindakan, Pelaksanaan, Observasi, dan Refleksi. Empat kegiatan ini berlangsung secara simulator yang urutannya dapat dimodifikasi.

Penelitian yang telah dilakukan penulis sebagai peneliti hingga siklus kedua pada bulan April 2012, yang dibantu oleh seorang guru rekan sejawat yang bertindak sebagai observer dan berfungsi sebagai teman diskusi dalam setiap refleksi.

Ternyata pemahaman siswa pada akhir pelajaran mengalami peningkatan yang cukup tinggi dibanding pada saat sebelum pelaksanaan pembelajaran. Hal tersebut didasarkan pada perolehan nilai pada saat observasi diperoleh hasil seperti termuat di bawah ini.

Ur	NIS	Nomor	N a m a	L / P	A S P E K								
					Motivasi Belajar			Aktifitas			Kerjasama		
					B	C	K	B	C	K	B	C	K
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)								
1	19335	ELLA PUTRI NIGA PANGESTU	P	√	√			√			√		
2	19336	FANDI PUTRA SETIAWAN	L	√				√			√		
3	19345	OLIVIA KELLYLESMANA	P	√	√			√			√		
4	19350	RISKA WULANDARI	P	√				√			√		
5	19352	RIZKA MAULIA AGUSTIAWATY	P		√			√			√		
6	19363	WIDYATNA WIRYAWAN	L	√	√			√			√		
7	19375	FIRDHA GITA AMALIA	P	√	√			√			√		
8	19392	PANDU BAGUS PRAMUDITA	L	√	√			√			√		
9	19395	REVIN GILANG ANUGRAH	L	√	√			√			√		
10	19403	VENNA NOVIANA	P	√				√			√		
11	19413	ANDHIKA PATRIA TAMTAMA PUTRA	L	√	√			√			√		
12	19415	AUFA ANASTASIA	P	√	√			√			√		
13	19420	DESSY FADILLAH ISWAHYUDLP	P		√			√			√		
14	19424	ELLA YURIKA	L	√				√			√		
15	19426	FENNY RAHA YU	P	√				√			√		
16	19444	ACHMAD BAGUS ADITYA CHANDRA	L	√	√			√			√		
17	19448	ANGGITA SUTRA PRATIWI	P	√				√			√		
18	19469	NIKEN AYU PALUPI	P	√	√			√			√		
19	19499	GALANG GREZANTO	L	√				√			√		
20	19491	DAMANG GALUH WAHYUDIANTO	L	√				√			√		
21	19493	DINA PURNAWITASARI	P	√				√			√		
22	19506	MOCHAMAD ILHAM	L	√				√			√		
23	19515	RYAN ILHAM FIBRIANSYAH	P	√	√			√			√		
24	19521	VENA SAFIRA ADELITA	P	√				√			√		
25	19527	CECILIA VIENNA ERNESTINE	P	√	√			√			√		
26	19528	CICILIA INDRAMARTONO	P	√				√			√		

Keterangan : B = Baik

C = Cukup

Pembahasan

1. Hasil Penelitian

K = Kurang

Berdasarkan pada Tabel 4.1 di atas, tampak bahwa 20 orang siswa memiliki motivasi belajar baik, 15 orang cukup dan 3 orang tergolong kurang. Dari aspek Aktivitas dalam belajar, tampak bahwa 23 orang tergolong baik, 14 orang tergolong cukup, dan 1 orang tergolong kurang. Pada aspek Kerjasama dalam pembelajaran, tampak bahwa 16 orang tergolong baik, 19 orang tergolong cukup, dan 3 orang tergolong kurang. Berdasarkan ini tampaknya tindakan yang dilakukan pada siklus pertama belum optimal karena masih ada tindak belajar siswa tergolong cukup. Oleh karena itu perlu adanya penyempurnaan-penyempurnaan sehingga tidak ada siswa tergolong cukup dan kurang dalam tindak belajar pada setiap aspek.

Tabel 4.3													
Hasil Penelitian Tindak Belajar Siswa dalam mengikuti pembelajaran Materi Sistem Pemerintahan Indonesia													
Siswa Kelas VIII G SMP Negeri 3 Surabaya Tahun Pelajaran 2011 - 2012 pada Siklus II.													
Urut	NIS	Nomor	N a m a	L/P	A S P E K								
					Motivasi Belajar			Aktifitas			Kerjasama		
					B	C	K	B	C	K	B	C	K
(1)		(2)		(3)	(4)			(5)			(6)		
1	19335	ELLA PUTRI NIGA PANGESTU	P	✓				✓			✓		
2	19336	FANDI PUTRA SETIAWAN	L	✓				✓			✓		
3	19345	OLIVIA KELLY LESMANA	P	✓				✓			✓		
4	19350	RISKA WULANDARI	P	✓				✓			✓		
5	19352	RIZKA MAULIA AGUSTIAWATI	P		✓			✓			✓		
6	19363	WIDYATNA WIRYAWAN	L	✓				✓				✓	
7	19375	FIRDHA GITA AMALIA	P	✓				✓			✓		
8	19392	PANDU BAGUS PRAMUDITA	L	✓				✓			✓		
9	19395	REVIN GILANG ANUGRAH	L		✓			✓				✓	
10	19403	VENNA NOVIANA	P	✓				✓			✓		
11	19413	ANDHIKA PATRIA TAMTAMA PUTRA	L	✓				✓			✓		
12	19415	AUFA ANASTASIA	P	✓				✓			✓		
13	19420	DESSY FADILLAH ISWAHYUDI L P	P		✓			✓			✓		
14	19424	ELLA YURIKA	L	✓				✓			✓		
15	19426	FENNY RAHA YU	P	✓				✓			✓		
16	19444	ACHMAD BAGUS ADITYA CHANDRA	L	✓				✓			✓		
17	19448	ANGGITA SUTRA PRATIWI	P	✓				✓			✓		
18	19469	NIKEN A YU PALUPI	P		✓			✓			✓		
19	19499	GALANG GREZANTO	L	✓				✓			✓		
20	19491	DAMANG GALUH WAHYUDIANTO	L	✓				✓			✓		
21	19493	DINA PURNANITASARI *	P	✓				✓			✓		
22	19506	MOCHAMAD ILHAM	L	✓				✓			✓		
23	19515	RYAN ILHAM FIBRIANSYAH	P	✓				✓			✓		
24	19521	VENA SAFIRA ADELITA	P	✓				✓			✓		
25	19527	CECILIA VIENNA ERNESTINE	P	✓				✓			✓		
26	19528	CICILIA INDRAMARTONO	P		✓			✓			✓		
27	19533	EVITA DHANY	P	✓				✓			✓		
28	19537	GHEAVANY GRABIELLA MULYONO M	P	✓				✓			✓		
29	19539	HENOKH VIDHI SURYANDARU	L	✓				✓				✓	
30	19540	INIGO PUTERA BAGUS YUWONO	L	✓				✓			✓		
31	19544	KOMANG AGUS PUTRA SARASWATI	L	✓				✓			✓		
32	19546	MAYSHEL YOLANDA SITORUS	P	✓				✓			✓		
33	19549	NATALIA PERMATA SARI	P	✓				✓			✓		
34	19550	NATANAEEL ANDRE HERMAWAN	L	✓				✓			✓		
35	19552	OKTAFIAN YUSUF PRASETYA *	L		✓			✓			✓		
36	19553	RACHEL TUSA DIANIRA	P	✓				✓			✓		
37	19559	TRISHA MEDIA PANGESTIKA	P	✓				✓			✓		
38	19560	YOHANES DAVID SANJAYA	L	✓				✓				✓	

Keterangan : B = Baik
C = Cukup
K = Kurang

Berdasarkan pada Tabel 4.3 di atas, tampak bahwa 32 orang siswa memiliki motivasi belajar baik, 6 orang cukup dan tidak ada siswa tergolong kurang. Dari aspek Aktifitas dalam belajar, tampak bahwa 34 orang tergolong baik, 4 orang tergolong cukup, dan tidak ada siswa tergolong kurang. Pada aspek Kerjasama dalam pembelajaran, tampak bahwa 34 orang tergolong baik, 4 orang tergolong cukup, dan tidak ada siswa tergolong kurang. Berdasarkan ini tampaknya tindakan yang dilakukan pada siklus kedua sudah optimal dari segi proses. Hal ini tampak bahwa tidak ada siswa tergolong kurang dalam setiap aspek.

Daftar Rujukan

- Arikunto, Suharsimi, 2007, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta : PT. Bumi Aksara
- Asmani, JM., 2010, *Tips menjadi guru Inspiratif, Kreatif, dan Inovatif* jogjakarta, Diva Press
- Depdiknas, 2004, *Materi Pelatihan Terintegrasi Metode Pembelajaran*, Jakarta: Bagian Proyek
- Isjoni, 2010 *cooperatif Learning*, Bandung : Alfabeta
- Kusnandar, S, Pd, MSi. (2010), *Langkah mudah Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta : PT. RajaGrafindo Persada
- Robert E. Slavin 1995. *Cooperatif learning second edition*. Jakarta
- Sumarsono, MBA “ et al .” 2006, *Pendidikan Kewarganegaraan*,
- Trianto, 2007, *Model-model Pembelajaran Inovatif berorientasi Konstruktivistik*, Jakarta Prestasi Pustaka

**PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATERI MENGHITUNG
KELILING DAN LUAS LINGKARAN DENGAN METODE DISKUSI DAN KERJA
KELOMPOK DI KELAS VIII B
SMP NEGERI 30 SURABAYA
(Erna Kustiyowati)**

Abstract

In the process of learning mathematics, a math teacher should be able to respond to any problems that occur in the classroom. The cause of the problem that arises is the lack of dynamics in the application of the learning model. A teacher should be able to choose what learning model that students should be able to absorb all the material well and not boring. Researchers interested in applying methods of discussion and group work as one solution

From the results of the study can be drawn the conclusion that learning by discussion and group work methods to improve student learning outcomes. It can be seen from the graph calculation results of the assessment and presentation of appreciation before the end of each cycle of class VIII B showed a significant increase in learning outcomes in cycle 1 to cycle 2 at 11.03%. of the data can be presented that turns the method of discussion and group work methods in this study can improve student achievement in math.

Kata Kunci : *Metode diskusi, kerja kelompok, prestasi belajar*

Pendahuluan

Pembelajaran adalah upaya untuk proses belajar peserta didik. Dalam definisi ini terkandung makna bahwa dalam pembelajaran tersebut ada kegiatan memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode atau strategi yang optimal untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. (Muhaimin, 1996;133)

Pada pembelajaran menghitung keliling dan luas lingkaran adalah salah satu materi yang sulit dan hasil ulangan nilainya rendah. Hal ini berdasarkan pengalaman mengajar tahun sebelumnya. Nilai ulangan pada materi tersebut tidak tuntas secara klasikal, masih banyak siswa yang nilainya dibawah kkm (70). Pembelajaran matematika terutama materi Geometri sering dianggap sebagai kegiatan yang membosankan, kurang menantang dan tidak bermakna. Pembelajaran masih berpusat pada guru dimana siswa hanya mendengar, mencatat, serta tidak terlibat aktif dalam pembelajaran. Suhardjono (2000),

menyatakan gambaran pendidikan saat ini adalah bahwa : (1) Proses pendidikan di somasi dengan penyampaian informasi, bukan pemrosesan informasi, (2) Proses pendidikan masih terpusat pada kegiatan menghafal , belum terinterpretasi terhadap apa yang akan dipelajari dan upaya membangun pengetahuan, (3) Proses pendidikan masih didominasi oleh guru yang otoriter, bukan memberikan suasana yang menyenangkan, memberikan peluang bagi siswa berkreasi, memberikan kesempatan untuk mengembangkan dan menunjukkan kemampuannya yang beragam sehingga tercipta suasana yang demokratis.

Dalam pembelajaran terdapat tiga faktor penting, yaitu (1) kondisi pembelajaran, adalah factor yang mempengaruhi metode dalam meningkatkan hasil belajar, (2) Strategi pembelajaran dan (3) hasil pembelajaran, yang menyangkut efektifitas, efisiensi dan daya tarik pembelajaran, maka pikiran dan

tindakannya harus teruju kepada ketiga factor tersebut, dalam arti selalu mempertimbangkan kondisi pembelajaran dan hasil pembelajaran (Rostiyah, 1989 ; 94)

Beberapa usaha dalam rangka menciptakan kondisi yang efektif dan kondusif, salah satunya adalah kecekatan dan ketrampilan seorang guru dalam memilih sebuah metode pendekatan emosional terhadap siswa, pengembangan bahan pelajaran, menguasai teknik pengelolaan kelas, ketrampilan mengajar, pemanfaatan sumber belajar, penguasaan emosional siswa, dan penguasaan kondisi kelas.

Berbicara teknik pengelolaan kelas dan penguasaan emosional siswa, biasanya sangat tergantung pada metode pengajaran guru disaat kegiatan pembelajaran berlangsung. Jika guru kurang jeli dalam memilih metode mengajar, maka akan menimbulkan kondisi yang menjemukan, membosankan, monoton, dan kurang respon (perhatian) siswa. Oleh karena itu untuk menghindari keadaan seperti itu, maka harus diambil sebuah solusi dengan menerapkan metode yang sekiranya dapat mengantisipasi demi tercapainya tujuan belajar..Pada hakekatnya metode mengajar adalah baik, karena mengandung unsur keaktifan belajar dari semua komponen.

Sebagai seorang guru matematikaharus bisa memilih metode apa yang dapat diterapkan agar siswa mampu menyerap semua materi dengan baik, dalam pembelajaran tidak monoton dan juga tidak membosankan. Seringkali kita mendengar keluhan-keluhan baik dari guru-guru matematika ataupun dari siswa itu sendiri. Hal ini disebabkan karena ada beberapa factor ;*Pertama* , factor ketakutan siswa itu sendiri yang menganggap pelajaran Matematika adalah pelajaran yang paling sulit. Ketika seorang guru memberikan materi, saat itu juga siswa ,merasa kurang berminat, kurang termotivasi untuk mempelajari atau untuk menerima materi pelajaran. *Kedua*, dari factor guru yang

biasanya terkenal garang, keras, menakutkan dan sebagainya yang itu semua menyebabkan pembelajaran matematika tidak berjalan secara efektif.*Ketiga* , factor yang umum dirasakan oleh semua siswa, menganggap bahwa Matematika identik dengan angka-angka, rumus-rumus yang paten, yang berkaitan dengan proses perhitungan dengan langkah-langkah yang rumit. Sehingga menyebabkan siswa jenuh dan malas untuk berfikir jika hasil yang didapatkan tidak sesuai dengan jawaban yang sebenarnya.

Dari ketiga factor tersebut, peneliti tertarik untuk menerapkan metode diskusi dan kerja kelompok sebagai salah satu solusinya. Agar pembelajaran Matematika pada materi menghitung keliling dan luas lingkaran menjadi pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Dengan bekerja kelompok dan diskusi diharapkan ; (1) siswa dapat bersosialisasi, berinteraksi, bertukar pikiran, sehingga setiap masalah yang muncul bisa dipecahkan bersama, dan ikatan emosional antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan.guru dapat terjalin, (2) Siswa dapat berkreasi dalam memecahkan masalah matematika, dengan tidak berpatok pada teori yang ada, tidak dengan langkah, atau dengan cara yang paten dalam buku pegangan mereka, menyelesaikan hitungan matematika dengan berbagai cara yang mereka kembangkan sendiri, sehingga diharapkan siswa lebih mudah untuk memahami berbagai teori menurut pendapat mereka sendiri.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa pada materi Menghitung Keliling dan Luas Lingkaran dengan metode Diskusi dan Kerja Kelompok. Manfaat yang diharapkan bagi (1) lembaga adalah dijadikan bahan pertimbangan dalam menentukan metode dan kurikulum yang lebih baik,(2)guru adalah meningkatkan ketrampilan dan penguasaan guru,serta mengembangkan perangkat pembelajaran,(3)siswa adalah

meningkatkan hasil belajar dan ketrampilan dalam berdiskusi dan kerja sama

Kajian Pustaka

Metode Diskusi

Diskusi adalah pelibatan dua atau lebih individu untuk berinteraksi secara verbal dan saling berhadapan muka membahas mengenai tujuan atau sasaran tertentu melalui tukar informasi, mempertahankan pendapat dan memecahkan masalah. Diskusi tidak sama dengan berdebat, diskusi selalu diarahkan kepada pemecahan masalah yang menimbulkan berbagai macam pendapat dan akhirnya diambil suatu kesimpulan yang dapat diterima oleh anggota dalam kelompoknya. (Ahmadi, 1986 ; 86)

Sedangkan menurut Muhaimin 1996, *metode diskusi* adalah metode mengajar yang sangat erat hubungannya dengan belajar memecahkan masalah (*problem Solving*), metode ini lazim disebut sebagai diskusi kelompok (*Group discussion*) dan resitasi bersama (*socialitized recitation*). Dan metode diskusi sendiri dimaksudkan untuk merangsang pemikiran serta berbagai jenis pandangan. (Muhaimin, 1996 ; 82).

Diskusi sebagai suatu metode mengajar lebih cocok digunakan bila guru hendak 1).Mengeluarkan berbagai kemampuan yang ada pada siswa, 2) Memberikan kesempatan pada siswa untuk menyalurkan kemampuannya 3) membantu siswa agar berfikir kritis 4) Mendapat balikan dari siswa apakah tujuan telah tercapai 5) Membantu siswa belajar menilai kemampuan dan peran diri sendiri Maupun orang lain.6)membantu siswa menyadari dan merumuskan berbagai masalah yang dilihat baik dari pengalaman maupun dari pelajaran sekolah. 7) Mengembangkan motivasi belajar lebih lanjut

Kerja Kelompok

Ramayulis berpendapat bahwa metode kerja kelompok adalah penyajian materi dengan pemberian tugas-tugas untuk mempelajari sesuatu kepada kelompok – kelompok belajar yang sudah ditentukan dalam rangka mencapai tujuan bersama agar tugas-tugas tersebut dikerjakan dalam kelompok secara bergotong-royong. Suatu kelas dapat dipandang sebagai suatu kesatuan kelompok tersendiri dapat pula dibagi-bagi menjadi beberapa kelompok, yang kemudian dapat dibagi menjadi beberapa kelompok yang lebih kecil lagi.

Metode kerja kelompok adalah suatu metode mengajar, murid-murid disusun dalam kelompok-kelompok pada waktu menerima pelajaran atau pada waktu mengerjakan tugas-tugas tertentu.

Adapun variable-variabel yang menentukan terhadap hasil kerja kelompok adalah 1) Kecerdasan setiap anggota kelompok dalam memahami masalah, merencanakan dan melaksanakan secara efisien. 2) Sifat-sifat kepribadian setiap anggota kelompok terutama dalam hubungan dengan orang lain. 3) Lapangnya masalah yang menjadi perhatian kelompok merupakan hal yang sudah dikenal. 4) Pemahaman terhadap kerja kelompok. 5) Struktur tugas yang harus dilaksanakan oleh pemimpin kelompok. 6) Motivasi kelompok. 7) Besarnya kelompok. 8) Sukarnya tugas yang harus dihadapi. 9) Persiapan diluar kelompok dengan anggota didalam kelompok (Ramayulis, 1990 ; 171). Agar metode kerja kelompok dan diskusi dapat mencapai sasarannya, guru harus memperhatikan langkah-langkah pelaksanaannya, a) Guru membagi murid-murid kedalam kelompok-kelompok yang mempertimbangkan minat dan kemampuan murid. b) Hendaknya diusahakan, agar jumlah masing-masing anggota kelompok tidak terlalu besar (cukup terdiri dari 4-5 orang). c) Jumlah setiap anggota kelompok hendaknya seimbang dan merata dalam hal perbandingan murid yang pandai dan yang kurang pandai, pertimbangan anggota pria

dan wanita. (Mahfudz Salahuddin dkk, 1987;64)

Dengan melihat data yang terdapat dalam format daya serap siswa dalam pelajaran dan persentase keberhasilan siswa dalam mencapai kompetensi dasar dapatlah diketahui keberhasilan proses belajar mengajar yang telah dilakukan siswa dan guru (Pasaribu, 1986;102)

Prestasi Belajar

Arti prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai berkat proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai pengalamannya sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan

Perubahan yang terjadi dalam diri seseorang banyak sekali baik sifat maupun jenisnya, karena itu sudah tentu tidak setiap perubahan dalam diri seseorang merupakan perubahan dalam arti belajar. Prestasi belajar penting dalam dunia pendidikan karena pencapaian perubahan sesuai dengan tujuan pembelajaran atau tidak. Pentingnya prestasi belajar, antara lain : 1) Bagi siswa prestasi belajar dapat digunakan untuk melihat posisi dirinya (dibandingkan dengan standar atau teman-temannya) dan digunakan meningkatkan semangat atau gairah dalam belajar. 2) Digunakan oleh guru bidang studi untuk memperbaiki PBM, baik media, metode serta materi pelajaran dan menentukan materi berikutnya. 3) Bagi orang tua akan mengetahui kemajuan-kemajuan yang telah dicapai anaknya, jika mendapatkan kesulitan belajar dapat mencari alternative cara pemecahannya.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 30 Surabaya , dengan obyek penelitian adalah siswa kelas VIII B yang berjumlah 38 siswa dengan karakteristik dan kemampuan yang berbeda atau beragam

Subyek dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran matematika yang siswanya sebagai obyek penelitian

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dan dokumentasi. Instrumen penelitian dalam penelitian adalah lembar observasi aktivitas siswa, lembar hasil belajar siswa dan tanggapan siswa tentang metode diskusi dan kerja kelompok. Instrument pembelajaran yang dipakai dalam penelitian ini adalah silabus, RPP, LKS

Desain dan Langkah Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR) dengan menerapkan siklus penelitian. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Tujuan pembelajaran adalah setelah pembelajaran peserta didik dapat : 1) menemukan nilai Phi, 2) menentukan rumus keliling dan luas lingkaran, 3) menghitung menggunakan rumus keliling dan luas lingkaran. Adapun langkah-langkah dalam pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas adalah sebagai berikut:

(1) Perencanaan (Planning)

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah menyusun rencana pembelajaran dengan menerapkan metode diskusi dan kerja kelompok, menyusun lembar observasi siswa, lembar penilaian hasil belajar siswa, lembar angket. Selain itu juga menyiapkan Lembar Kerja Siswa (LKS) serta alat bantu/media pembelajaran

(2) Tindakan (Action)

Pada Tahap kegiatan awal adalah (1) Guru memberi salam dan mengabsensi siswa, (2) mengkomunikasikan tujuan pembelajaran, (3) memotivasi siswa, (4) Mengingat kembali tentang prasyarat, Kegiatan inti adalah (1) membagi siswa menjadi beberapa kelompok dengan anggota 4-5 orang, (2) membagikan LKS (3) bersama siswa menemukan nilai phi dengan alat

peraga,(4) bersama siswa mendiskusikan cara menentukan rumus keliling dan luas lingkaran,(5) Dengan Tanya jawab, memberikan contoh soal dalam menghitung keliling dan luas lingkaran,(7) memberikan beberapa soal kepada kelompok untuk dikerjakan,(8) Setiap kelompok berdiskusi dan mengerjakan soal yang diberikan,(9) Guru berkeliling memantau , memfasilitasi kerja siswa dalam kelompok dan membantu siswa yang mengalami kesulitan,(10) Beberapa kelompok mempresentasikan hasil diskusi dan kelompok lain memberi tanggapan, masukan/alternative atau sanggahan. Pada kegiatan akhir adalah (1) bersama siswa membahas penyelesaian dan membuat kesimpulan,(2) refleksi atas pembelajaran yang dilakukan,(3) memberikan penghargaan kepada siswa atas partisipasi aktifnya dalam pembelajaran,(4) memberikan soal untuk dikerjakan di rumah

(3) Pengamatan (Observation)

Tahap observasi dilakukan selama kegiatan belajar mengajar dilakukan dengan tujuan agar memperoleh informasi yang lebih konkret tentang data hasil belajar siswa dan suasana pembelajaran dari awal sampai akhir tindakan.

(4) Refleksi (Revlective)

Tahap refleksi dilakukan untuk mengetahui kekurangan yang ada pada setiap siklus yang selanjutnya dijadikan bahan refleksi dalam rangka memperbaiki tindakan pada pembelajaran berikutnya

Untuk mengetahui perubahan sikap siswa setelah diadakan tindakan dapat diperoleh dari hasil angket yang diisi oleh siswa pada akhir pembelajaran,.Perubahan sikap yang terjadi pada siswa dengan mendiskripsikan: a) Pada proses pembelajaran maupun sesudah pembelajaran, b) Data hasil penghitungan angket siswa pada setiap akhir siklus, c) Perbandingan hasil yang dicapai tiap-tiap siklus

Jika melihat hasil pengamatan, angket dan test akhir siklus masih menemui

kekurangan, maka dilakukan hipotesis factor penyebabnya pada pertemuan perpekan atau mingguan. Selanjutnya mencari jalan pemecahannya untuk disusun sebagai rancangan tindakan siklus tahap kedua

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penbahasan hasil penelitian disajikan dan dibahas meliputi hasil observasi kegiatan siswa saat pembelajaran, hasil angket siswa pada setiap akhir siklus, dan hasil ulangan sebelum dan setiap akhir siklus

Siklus 1 (Pertama)

a. Perencanaan

Sebelum penelitian dilakukan pada titik yang sebenarnya, penelitian ini memiliki rencana untuk memperbaiki efektifitas dan efisiensi kinerja proses belajar mengajar di dalam kelas, maka pertama-tama peneliti menyiapkan bahan diskusi sebagai aplikasi dari metode diskusi untuk meningkatkan kemampuan siswa memberikan pendapat tentang persoalan actual. Bahan diskusi diambil dari materi pelajaran sesuai dengan sub pokok bahasan dalam buku paket tersebut.

b. Pelaksanaan

Selanjutnya peneliti membentuk kelompok dengan anggota masing-masing 4-5 orang untuk berdiskusi untuk menemukan rumus keliling dan luas lingkaran. Setelah selesai diskusi, beberapa kelompok mempresentasikan hasil diskusi. Akhirnya peneliti dan siswa membuat kesimpulan tentang materi yang didiskusikan. Test akhir diberikan setelah selesai membuat kesimpulan .Kegiatan belajar mengajar ini diakhiri setelah siswa mengisi angket yang diberikan peneliti tentang kegiatan diskusi.

Hasil penelitian pada siklus pertama ini mengungkapkan bahwa pada dasarnya pembelajaran dengan menerapkan metode diskusi yang dilakukan oleh guru telah berjalan 70 % sesuai dengan apa yang direncanakan.

c. Pengamatan

Hasil pengamatan dilapangan menunjukkan bahwa pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada dasarnya telah berjalan sesuai dengan apa yang telah direncanakan. Ini terlihat dari motivasi yang tinggi dari siswa untuk berdiskusi dan mempelajari materi pelajaran.

d. Refleksi

Sesuai dengan hasil pengamatan di lapangan, maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan kegiatan pembelajaran telah berjalan dengan baik. Ini terlihat dengan adanya motivasi yang tinggi dari siswa untuk berdiskusi dan mempelajari materi (memberikan pendapat tentang persoalan factual). Namun ada beberapa siswa yang kurang aktif dalam bertanya, menanggapi dalam diskusi kelompok, karena mereka masih asing dengan metode diskusi

Dari hasil pengamatan pada siklus 1 maka langkah yang harus dilakukan adalah menjaga agar aspek kualitas belajar siswa yang sudah membaik dapat dipertahankan dan terus memberi motivasi siswa supaya meningkatkan keinginannya untuk lebih menyenangi matematika dan mengusahakan agar semua siswa bisa menjadi lebih aktif pada pertemuan berikutnya

Siklus 2 (kedua)

a. Perencanaan

Siklus kedua ini pada dasarnya merupakan perbaikan dari siklus pertama dengan tetap menggunakan metode diskusi dan kerja kelompok. Jika permasalahan pada siklus pertama adalah sebagian siswa masih pasif, maka peneliti akan lebih memantau jalannya pembelajaran agar lebih efektif.

b. Pelaksanaan

Pada tahap ini pembelajaran akan dilakukan dengan memakai strategi yang sama, yaitu metode diskusi dan kerja kelompok. Yang menjadi pertimbangan memilih strategi yang sama adalah agar pembelajaran tetap menarik dan lebih memaksimalkan pembelajaran. Hal ini penting untuk menimbulkan keaktifan belajar yang lebih tinggi.

Dalam pelaksanaannya, kelas tetap dibagi menjadi beberapa kelompok yang berbeda dari kelompok pada siklus 1. Guru kemudian menuliskan tema bahasan diskusi dan tujuan yang ingin dicapai. Siswa diberi soal-soal latihan (LKS) dan diberi waktu 25 menit untuk berdiskusi dan mempresentasikan hasil diskusinya. Guru dan siswa bersama-sama membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari. Setelah semua siswa paham materi yang telah dipelajari, peneliti memberikan test akhir / post test. Selesai test, siswa mengisi angket yang diberikan peneliti tentang metode diskusi dan metode kerja kelompok.

c. Pengamatan

Hasil observasi dilapangan menunjukkan bahwa pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada dasarnya telah berjalan sesuai dengan apa yang telah direncanakan. Keaktifan siswa dalam berdiskusi dan mengeluarkan pendapat lebih meningkat daripada pelaksanaan tindakan saat siklus 1

d. Refleksi

Sesuai dengan hasil pengamatan, maka permasalahan – permasalahan yang dapat dijadikan bahan refleksi adalah bagaimana pertemuan selanjutnya, pembelajaran dapat berjalan lebih efektif, untuk itu perlu sedikit perbaikan-perbaikan. Salah satunya adalah dengan cara mengembangkan terus strategi yang telah diterapkan dengan terus memotivasi siswa agar lebih aktif dalam belajar dan pembelajaran, menambahkan peran siswa dalam proses pembelajaran serta meningkatkan kerja sama dengan siswa yang lain.

Hasil dari data yang diperoleh dikelas penelitian ini dapat disajikan adalah

1. Hasil pengamatan

Hasil pengamatan peneliti terhadap kegiatan siswa selama pembelajaran berlangsung pada setiap siklus terangkum dalam table I berikut :

Tabel 1
Hasil pengamatan kegiatan siswa saat
pembelajaran matematika
Kelas VIIIB SMP 30 Surabaya

N o	Kegiatan	Pra siklus	Siklus 1	Siklus 2
1	Perhatian siswa selama mengikuti penjelasan guru	Baik	Baik	Baik
2	Aktifitas siswa dalam pelaksanaan diskusi dan kerja kelompok	Cukup	Cukup	Baik
3	Antusiasme siswa dalam menyampaikan pendapat/ mempresentasikan idenya	Cukup	Cukup	Baik
4	Respon terhadap ide/pertanyaan/tanggapan guru atau siswa	Cukup	Cukup	Baik
5	Kedisiplinan siswa dalam berdiskusi dan kerja kelompok	Cukup	Baik	Baik
6	Kemampuan siswa berpikir logis, kritis dan kreatif	Cukup	Baik	Baik

2. Hasil Angket

Hasil angket siswa yang diambil pada setiap siklus disajikan dalam table berikut

Tabel 2
Hasil angket kegiatan siswa saat
pembelajaran matematika
Kelas VIII B SMPN 30 Surabaya

N o	Pertanyaan	Jawa ban	Siklus		
			Pra (%)	1 (%)	2 (%)
1	Apakah pembelajaran dengan diskusi dan kerja kelompok menyenangkan	Ya	71,8	80,2	89,8
		Tidak	28,2	19,8	10,2
2	Apakah pembelajaran dengan diskusi dan kerja kelompok memudahkan dalam	Ya	67,9	76,9	86,2
		Tidak	32,1	23,1	13,8

	memahami materi				
3	Apakah kamu mengalami kesulitan dalam pembelajaran diskusi dan kerja kelompok	Ya	30,5	16,7	11,2
		Tidak	69,5	83,3	88,8
4	Apakah kamu dalam belajar lebih baik dengan diskusi dan kerja kelompok	Ya	70,1	79,6	84,9
		Tidak	29,9	20,4	15,1
5	Bagaimana jika materi pokok lain menggunakan pembelajaran dengan diskusi dan kerja kelompok	Ya	65,0	75,6	80,4
		Tidak	35	24,4	19,6

3. Hasil Test Akhir

Hasil test prasiklus, siklus1 dan siklus 2 dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 3
Hasil tes siswa prasiklus, siklus 1 dan siklus
2
Kelas VIII B SMPN 30 Surabaya

Hasil Kegiatan	Skor		
	Pra siklus	Siklus 1	Siklus 2
Jumlah nilai 38 siswa	2530	2747	3050
Rata-rata Nilai Tes	66,57	72,29	80,26
Persentase nilai	30,38 %	32,99 %	36,63 %
Persentase peningkatan nilai		8,59 %	11,03 %

Dari penghitungan pada analisis diatas dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Dari hasil pengamatan peneliti pada pelaksanaan tindakan siklus 1, respon yang terjadi dari siswa masih rata-rata berimbang. Hal ini disebabkan adanya keberagaman kemampuan pada diri siswa dalam mengungkapkan pendapat dan menerima pendapat siswa lain

2. terjadi peningkatan minat siswa pada siklus 2 dalam memberikan pendapat,

saran dan alasan terhadap persoalan yang dikemukakan oleh peneliti. Minat siswa meningkat karena memperoleh pengetahuan dan pengalaman pada saat dilaksanakan kerja kelompok

3. Grafik penghitungan menunjukkan kenaikan hasil belajar yang signifikan pada siklus 1 ke siklus 2. Dari data peningkatan prosentase tersebut dapat dipaparkan bahwa ternyata dengan metode diskusi dan kerja kelompok pada pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan siswa memberikan pendapat tentang persoalan faktual

Simpulan

Dari uraian diatas dapat diketahui bahwa metode diskusi dan kerja kelompok ini dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas VIII B SMP Negeri 30 Surabaya. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil analisis ulangan harian sub pokok bahasan menghitung keliling dan luas Lingkaran. Selanjutnya dapat diambil suatu kesimpulan yang patut dicermati, yaitu :

1. Untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa perlu suatu metode yang efektif dan kreatif
2. Metode diskusi dan metode kerja kelompok adalah salah satu dalam metode pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa selain juga dapat mengasah daya nalar dan kritis siswa
3. Untuk merangsang daya pikir dan minat siswa perlu adanya stimulus-stimulus yang dapat menggugah perasaan mereka, sehingga respon yang terjadi mempunyai dampak positif
4. Dalam setiap materi seharusnya sebisa mungkin selalu melibatkan siswa untuk mencoba mencari pemecahannya, agar siswa juga berperan aktif dalam proses pembelajaran
5. Diskusi sederhana ini juga sekaligus sebagai pengenalan untuk tingkat debat selanjutnya, agar siswa sudah terbiasa dengan kondisi saling keterbukaan yang

tidak saling menjatuhkan antara yang satu dengan yang lain

6. Juga menjadi salah satu alat untuk mengkomunikasikan para siswa dikelas, terlebih kelas satu yang masih belum terlalu saling mengenal.

Saran

Selaku peneliti dan penulis dalam hal ini, mempunyai beberapa saran yang bersifat konstruktif dan positif untuk kelangsungan laju pendidikan kelas VIII B SMP Negeri 30 Surabaya, utamanya dalam pelajaran matematika. Adapun saran-saran tersebut adalah :

1. Dalam menyampaikan materi, gunakanlah metode dan pendekatan yang relevan dengan kondisi siswa dikelas, sehingga siswa tidak merasa bosan, jenuh dan monoton untuk memperhatikan penjelasan guru
2. Diharapkan bagi semua guru untuk menyiapkan segala sesuatu yang berkaitan dengan pembelajaran dengan cermat, efektif dan efisien
3. Dalam setiap diskusi yang berlangsung di dalam kelas, setiap siswa hendaknya diberi porsi peran yang sama, agar keaktifan siswa dikelas bisa merata
4. pada tingkat diskusi awal yang masih sederhana janganlah terlalu menuntut siswa untuk aktif semua, karena masing-masing siswa memiliki kecenderungan yang berbeda-beda, ada yang langsung berani mengemukakan pendapatnya di dalam kelas, tapi ada juga yang masih belum berani, namun bukan berarti mereka tidak punya pendapat
5. Para pengajar di lembaga pendidikan khususnya para guru bidang studi matematika harus tidak bosan untuk dapat mayakinkan siswanya, bahwa pelajaran matematika bukanlah pelajaran yang menakutkan, mengerikan, melelahkan dan membosankan

Daftar Rujukan

- Muhaimin, dkk. 1996. “ *Strategi Belajar mengajar : Penerapannya Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama* “. Surabaya : CV. Citra Media
- Muhaimain. 2001. “ *Paradigma Pendidikan Islam : Upaya mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah* “. Bandung : Remaja Rosda karya.
- Pasaribu, I.I. 1986, “ *Didaktik dan Metodik* “. Bandung : Tarsito
- Ramayulis. 1990. “ *Metodologi Pengajaran Agama Islam* “. Jakarta : Kalam Mulia
- Roestiyah. 1989. “ *Strategi Belajar mengajar* “. Jakarta : Bina Aksara
- Syah, Muhibbin. 1999. “ *Psikologi Pendidikan : Dengan Pendekatan Baru, Cet. IV* “. Bandung : PT. Remaja Rosda Karya
- Zuharini, dkk. 1983. “ *Metode khusus Pendidikan Agama* “. Malang : Biro Fak. Tar . IAIN Sunan Ampel Malang

DAMPAK PENGGUNAAN HAND PHONE TERHADAP PRESTASI SISWA (Astin Nikmah)

Abstract

The research was conducted to determine the effect of mobile phones on student achievement. The method used in this research is a method of sampling and direct observation of the object under study, the study population was all students in grade 7 SMP Negeri 10 Surabaya. Given the population in this study was quite large, the authors draw a sample of grade 7 students consisting of 10 representatives from each class. The results of this study indicate that the phone lowers student achievement. Boys and girls need to restrict the use of mobile phones. Parental supervision when at home, and teachers if the school also needs to be done so that student achievement does not decrease anymore.

Kata Kunci : handphone, prestasi

Pendahuluan

Telepon genggam atau Handphone adalah sebuah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon fixed line sehingga konvensional namun dapat dibawa kemana-mana (portable) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (nirkabel, wireless). Handphone saat ini memang bukan barang yang mewah dan aneh bagi masyarakat Indonesia. Industri handphone, bergerak sangat cepat, setara dengan melesatnya kecepatan suaranya. Kini semakin banyak teknologi pendukung yang terintegrasi dengan produk handphone, seperti radio FM, kamera digital dan pemutar MP3. Belum lagi ukuran handphone yang berlomba untuk makin kecil dan menarik. Pilihan operator dan jangkauan operator pun menjadi yang semakin banyak dipasaran, turut memanjakan konsumen. Handphone kini bukan lagi sekadar alat untuk berkomunikasi. Namun juga sebagai gaya hidup, penampilan, tren dan prestise. Kini dunia handphone adalah dunia untuk berkomunikasi, berbagi, mencipta dan menghibur baik dengan suara, tulisan, gambar, musik maupun video.

Di zaman serba teknologi seperti sekarang ini, handphone atau ponsel bukanlah barang asing bagi siapapun. Bahkan, anak-anak kecil pun sudah banyak yang bermain dengan handphone. Anak-anak ini sebagai siswa di sekolah, memiliki kewajiban untuk belajar. Lalu adakah pengaruh handphone terhadap prestasi belajar siswa? Sebagai seorang guru, penulis sering menemui siswa kurang perhatian saat pelajaran dan terkadang saat diajak bicara mereka tidak mengerti. Selain itu banyak ditemui siswa enggan mengerjakan tugas, hampir 50 % tidak tugas. Prestasi siswa juga menurun, hal ini dapat dilihat bahwa hampir 50 % siswa mendapat nilai dibawah KKM.

Handphone adalah teknologi yang diciptakan oleh manusia untuk mempermudah komunikasi. Saat ini handphone sudah beragam macamnya, walau fungsi utamanya adalah untuk menelepon/berbicara jarak jauh, fitur handphone sudah banyak berkembang. Mulai dari penambahan fitur kamera, MP3, bahkan jaringan internet. Kemajuan teknologi komunikasi banyak memberikan manfaat bagi kehidupan manusia, secara khusus juga bermanfaat bagi dunia pendidikan.

terutama dalam proses pembelajaran, baik dalam proses perencanaan pembelajaran, pengelolaan pembelajaran serta penilaian pembelajaran. Produk teknologi yang saat ini lagi marak adalah handphone mampu memperpendek jarak yang jauh, sehingga dapat saling berkomunikasi pada saat bersamaan dan kapan saja. HP banyak membantu komunikasi antar individu dan bahkan antar kelompok dengan berbagai fasilitas layanan yang disediakan jasa telekomunikasi.

Penggunaan HP dalam dunia pendidikan merupakan sebuah permasalahan yang perlu dikaji secara mendalam karena dalam pikiran kita sepertinya HP hanya berguna untuk menyampaikan Short Message Service (SMS), mendengarkan musik, menonton tayangan audiovisual, dan game. Tak ada manfaat yang berarti sehingga harus dilarang untuk dibawa dan dipergunakan siswa di lingkungan sekolah. Sebenarnya, HP juga dapat bermanfaat bagi kalangan pelajar jika digunakan untuk kepentingan belajar. HP yang dapat terhubung dengan layanan internet akan membantu siswa menemukan informasi yang dapat menopang pengetahuannya di sekolah. Namun, pada kenyataannya sangat sedikit pelajar yang memanfaatkan pada sisi ini, HP yang mereka miliki umumnya digunakan untuk sms-an, main game, dengar musik, nonton tayangan audiovisual, serta facebook-an. Memfungsikan HP bukan untuk fungsinya, dll. Selanjutnya, ini akan berdampak terhadap prestasi belajarnya di sekolah.

Perkembangan teknologi semakin memasyarakat di kalangan anak didik. kini handphone (Hp) adalah sakunya anak didik, hampir semua anak didik mengantongi handphone. Hal ini merupakan kebanggaan bagi Orang tua, karena mempunyai anak yang tidak ketinggalan zaman. Orang tua menyadari akan pentingnya handphone bagi anaknya

dengan berbagai alasan, namun Orang tua tidak menyadari bahwa disamping itu handphone juga mempunyai dampak negative.

.Tantangan dunia pendidikan adalah etika, etika moral seorang siswa, hal ini tercermin dari ditemukannya beberapa handphone siswa yang berisikan video porno, hal ini menunjukkan kurangnya kesadaran siswa akan moral. Jika nilai-nilai moral telah tertanam dengan baik di kalangan siswa, maka penggunaan handphone justru menjadi sangat positif. Dewasa ini dengan kemajuan teknologi, secara tidak sadar kita menjadi budak alat komunikasi khususnya di kalangan pelajar. Ada orang yang gelisah dan tidak bisa hidup tanpa handphone. Memang betul alat komunikasi itu penting tapi harus tahu menempatkannya.

Hp pada awalnya hanya digunakan oleh orang – orang yang memang benar – benar membutuhkannya, seperti para pekerja kantoran, pebisnis, pejabat atau guru. Namun, sekarang HP tidak hanya digunakan oleh orang – orang penting saja tetapi juga anak – anak usia sekolah. Lebih parahnya lagi anak – anak usia sekolah dasar pun sudah mengenal dan menggunakan HP. Mengingat tujuan diciptakannya, HP memang diharapkan bisa memberi kemudahan komunikasi kepada manusia, terutama untuk komunikasi jarak jauh. Namun ternyata hal ini juga bisa membawa dampak pada prestasi belajar siswa tersebut. Baik dapat meningkatkan prestasi belajarnya tetapi juga bisa menurunkan prestasi belajar siswa.

HP memiliki dampak positif dan dampak negatifnya. Yang termasuk dampak positif dari HP diantaranya adalah:

1. Menambah pengetahuan tentang perkembangan teknologi.

Teknologi selalu berkembang sesuai dengan jaman dan pola pikir

manusia yang selalu menuju ke arah modernisasi. Oleh sebab itu ada baiknya juga jika siswa juga mampu mengikuti perkembangan teknologi dan informasi untuk pengetahuan siswa juga.

2. Mempermudah komunikasi terutama jarak jauh.
Untuk membantu siswa yang kesulitan dalam mengerjakan PR, HP bisa membantu menghubungi teman yang rumahnya jauh untuk bertanya PR karena dapat menghemat waktu.
3. Memperluas jaringan persahabatan.
Dengan menggunakan HP siswa bisa menambah teman dengan mudah melalui telepon langsung atau pesan singkat(SMS)
4. Sebagai penghibur pada saat siswa jenuh belajar.
Dalam HP terdapat fitur – fitur MP3 atau game yang dapat memberi hiburan pada siswa sehingga apabila siswa mengalami kejenuhan dalam belajar siswa dapat mendengarkan musik atau sekedar main game.
5. Terdapat fitur internet yang dapat membantu siswa mencari informasi.
Hal ini mampu membantu siswa untuk mencari informasi atau materi pelajaran melalui fitur internet yang terdapat di HP.
6. Memiliki banyak memory.
Handphone memiliki banyak memory untuk menyimpan banyak data dengan mudah dan dapat dibawa kemana-mana, baik informasi materi pelajaran, foto – foto, video, hasil ujian, informasi tentang buku terbaru dan musik. Ini bisa digunakan untuk membantu dan

mempermudah siswa memahami pelajaran.

Selain dampak positif dari penggunaan HP yang cukup banyak, namun cukup banyak juga dampak negatif bagi siswa yang patut di waspadai dan seharusnya di hindari, antara lain;

1. Terdapat efek radiasi yang mampu mempengaruhi kesehatan siswa, sehingga sebaiknya untuk anak SD jangan diberi HP untuk digunakan secara permanen.
2. Rawan tindak kejahatan, karena anak – anak di anggap kurang bisa menjaga diri menyebabkan anak – anak menjadi target utama dari kejahatan pencurian.
3. Mengganggu perkembangan anak, karena tidak jarang anak sekolah malah lebih tertarik melihat HP yang bergetar ketika pelajaran berlangsung. Parahnya lagi, HP digunakan untuk mencontek jawaban pada saat ujian akhir/nasional.
4. HP juga bisa mengakibatkan pemborosan, karena menambah pengeluaran untuk pulsa. Apalagi pulsa tersebut tidak digunakan dengan baik, maka akan membuang sia – sia pulsa tsb.
5. Penyalahgunaan fitur internet
Internet yang selayaknya digunakan untuk mempermudah siswa mencari informasi atau materi pelajaran bisa disalah gunakan untuk mencari gambar atau video yang kurang baik (porno).
6. Menurunkan mental belajar siswa
Siswa kurang berani mengambil resiko dalam ujian, sehingga sering mencari jalan aman dengan mencontek teman melalui HP. Ini yang menjadikan minat belajar siswa juga berkurang yang mengakibatkan prestasi belajar siswa pun turun

Handphone dan Prestasi Siswa

Telepon genggam atau Handphone adalah sebuah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon fixed line sehingga konvensional namun dapat dibawa keman-mana (portable) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (nirkabel, wireless). Handphone saat ini memang bukan barang yang mewah dan aneh bagi masyarakat Indonesia.

Teknologi handphone pertama kali diperkenalkan pada tanggal 3 April 1973. Komunitas bisnis telepon bergerak mengingatnya sebagai hari lahirnya handphone. Saat itu untuk pertama kalinya pembicaraan jarak jauh dengan perangkat telepon bergerak portable dilakukan. Yang pertama kali mencobanya adalah Martin Cooper, General Manajer Divisi Sistem Komunikasi Motorola. Ide handphone datang dari Cooper yang bermimpi untuk membuat alat komunikasi yang fleksibel. Ia menginginkan untuk dapat keluar dari keterbatasan telepon tetap (fixed phone). Handphone Mr. Cooper ini memiliki berat hampir 1 kg dengan ukuran tinggi 33 cm. Sebagai teknologi baru, handphone tersebut tidak langsung dijual ke masyarakat. Perlu waktu sampai 10 tahun sampai tersedia layanan komersial telepon bergerak.

Tepatnya pada tahun 1983, ketika Motorola memperkenalkan DynaTAC 8000X. Inilah handphone pertama yang mendapat izin dari Federal Communications Commission) FCC dan bisa dipergunakan untuk tujuan komersial. FCC adalah badan pemerintah di AS yang mengatur semua regulasi menyangkut penyiaran (broadcasting) dan pengiriman sinyal radio atau televisi lewat gelombang udara. Handphone ini tersedia di pasaran pada bulan April

1983. Beratnya sekira 16 ons atau 1/5 kg. Dijual

Perkembangan teknologi semakin memasyarakat kalangan anak didik. Kini handphone (Hp) adalah sakunya anak didik, hampir semua anak didik mengantongi handphone. Hal ini merupakan kebanggaan bagi Orang tua, karena mempunyai anak yang tidak ketinggalan zaman. Orang tua menyadari akan pentingnya handphone bagi anaknya dengan berbagai alasan, namun Orang tua tidak menyadari bahwa disamping itu handphone juga mempunyai dampak negatif

Belajar adalah suatu proses perubahan sikap dan tingkah laku setelah terjadinya interaksi dengan sumber belajar. Sumber belajar ini termasuk buku, guru, atau sesama teman. Yang dimaksud dengan perubahan sikap disini, apabila seseorang yang semula tidak tahu, maka setelah mempelajari sesuatu ia akan berubah menjadi tahu yang selanjutnya akan terjadi perubahan tingkah laku.

Keberhasilan atau kegagalan seseorang siswa menunjukkan prestasi belajar yang dicapai, sedangkan kecerdasan seseorang akan mempengaruhi prestasi belajar. Prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan / keterampilan yang dikembangkan dengan nilai tes (nilai/angka) yang diberikan oleh guru / pendidik. Dengan demikian, jika peran serta orang tua tinggi diharapkan tingkat prestasi peserta didik juga tinggi.

Pengertian Prestasi belajar adalah sebuah kalimat yang terdiri dari dua kata yaitu prestasi dan belajar. Antara kata prestasi dan belajar mempunyai arti yang berbeda. Oleh karena itu, sebelum pengertian prestasi belajar, ada baiknya pembahasan ini diarahkan pada masing-masing permasalahan terlebih dahulu untuk mendapatkan pemahaman lebih jauh mengenai makna kata prestasi dan belajar. Hal ini juga untuk memudahkan

dalam memahami lebih mendalam tentang pengertian prestasi belajar itu sendiri. Di bawah ini akan dikemukakan beberapa pengertian prestasi dan belajar menurut para ahli.

Prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan baik secara individu maupun secara kelompok (Djamarah, 1994:19). Sedangkan menurut Mas'ud Hasan Abdul Dahar dalam Djamarah (1994:21) bahwa prestasi adalah apa yang telah dapat diciptakan, hasil pekerjaan, hasil yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja.

Dari pengertian yang dikemukakan tersebut di atas, jelas terlihat perbedaan pada kata-kata tertentu sebagai penekanan, namun intinya sama yaitu hasil yang dicapai dari suatu kegiatan. Untuk itu, dapat dipahami bahwa prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, yang menyenangkan hati, yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja, baik secara individual maupun secara kelompok dalam bidang kegiatan tertentu.

Menurut Slameto (1995 : 2) bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Secara sederhana dari pengertian belajar sebagaimana yang dikemukakan oleh pendapat di atas, dapat diambil suatu pemahaman tentang hakekat dari aktivitas belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri individu. Sedangkan menurut Nurkencana (1986 : 62) mengemukakan bahwa *prestasi belajar* adalah hasil yang telah dicapai atau diperoleh anak berupa nilai mata pelajaran. Ditambahkan bahwa prestasi belajar merupakan hasil yang mengakibatkan perubahan dalam diri

individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar.

Setelah menelusuri uraian di atas, maka dapat dipahami bahwa prestasi belajar adalah hasil atau taraf kemampuan yang telah dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam waktu tertentu baik berupa perubahan tingkah laku, keterampilan dan pengetahuan dan kemudian akan diukur dan dinilai yang kemudian diwujudkan dalam angka atau pernyataan

Adapun faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar siswa ada 2 macam, yaitu : faktor intern dan ekstern.

- a. Faktor dari dalam diri siswa (intern) ada 3 macam, yaitu :
 1. faktor jasmani;
 2. faktor psikologis;
 3. faktor kelelahan.
- b. Faktor yang berasal dari luar (faktor ekstern) ada 3 macam, yaitu :
 1. faktor keluarga;
 2. faktor sekolah;
 3. faktor lingkungan masyarakat.

BAGAIMANA CARA MENINGKATKAN PRESTASI SISWA

Penulis telah membuat daftar pertanyaan untuk mendapatkan data tentang dampak handphone terhadap prestasi siswa.

No	Pertanyaan	Ya	Tdk	Ket
1	Apakah anda mempunyai handphone ?			
2	Apakah Orang tua anda mengizinkan anda menggunakan Handphone di sekolah?			
3	Apakah pada saat belajar di rumah handphone anda di Nonaktifkan?			

No	Pertanyaan	Ya	Tdk	Ket
4	Apakah Orang Tua anda menegur saat melihat anda belajar sambil memainkan Handphone ?			
5	Apakah anda sering menggunakan handphone pada saat jam pelajaran di sekolah?			
6	Menurut anda, apakah Handphone merupakan kebutuhan yang harus terpenuhi ?			
7	Apakah penggunaan handphone membuat anda merasa malas belajar?			
8	Apakah anda merasa adanya perubahan positif setelah menggunakan handphone ?			
9	Apakah anda pernah merasa adanya perubahan negatif dalam penggunaan handphone?			
10	Apakah anda merasa dpengaruhi oleh handphone?			
11	Apakah waktu belajar anda lebih banyak dibandingkan dengan memainkan Handphone (SMSan) ?			
12	apakah anda pernah termasuk peringkat 10 besar dikelas?			
13	Apakah setelah orang tua anda mengetahui nilai raport anda menurun, mereka mengambil handphone anda?			
14	Apakah anda mengisi waktu luang anda dengan membahas pelajaran?			

No	Pertanyaan	Ya	Tdk	Ket
15	.Apakah handphone merupakan salah satu alat motivasi belajar anda?			
16	Bisakah anda mengurangi sedikit kebiasaan memainkan handphone secara berlebihan?			
17	Apakah anda bisa untuk sementara waktu tidak memegang handphone?			
18	Sanggupkah anda hidup tanpa sebuah handphone?			
19	Menurut anda, apakah dengan cara menyibukkan diri anda mengikuti les-les (bimble) diluar jam sekolah, merupakan salah satu cara yang efektif untuk mengurangi kebiasaan memainkan handphone?			
20	setujukah anda dengan adanya larangan membawa handphone ke sekolah ?			

Dari perhitungan yang dilakukan penulis dapat diambil kesimpulan sebagian besar (99%) siswa memiliki alat komunikasi handphone, dan hampir tidak ada (1%) siswa tidak memiliki alat komunikasi handphone. Dari hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan yang sangat kuat antara pengaruh penggunaan handphone terhadap kepribadian dan prestasi siswa. Siswa akan lebih berprestasi bila dapat meminimalkan waktu dalam penggunaan handphone yang tidak penting, dan mengalihkannya dengan cara mengisi hal-hal positif.

Fasilitas canggih yang telah diberikan dalam sebuah *handphone* sudah semestinya dipergunakan dengan sebaik mungkin dan sebagaimana mestinya. Sebagai seorang remaja hendaknya lebih mengutamakan belajar dari pada hal-hal yang kurang bermanfaat. . Penggunaan *handphone* kepada anak dengan melihat akibatnya terhadap perkembangan anak terutama yang memasuki usia remaja. Perlunya peningkatan peraturan sekolah mengenai penggunaan *handphone* di area sekolah khususnya di dalam kelas karena sangat berpengaruh terhadap siswa serta prestasi belajar siswa juga perlu ditingkatkan.

Agar prestasi siswa meningkat, maka perlu adanya dukungan dari berbagai pihak. Dukungan tersebut antara lain :

1. Motivasi. Motivasi memegang peranan penting bagi siswa di dalam meraih prestasi. Siswa dengan motivasi yang tinggi walau kemampuannya biasa saja akan meraih prestasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa dengan kemampuan baik tetapi tanpa motivasi.
2. Dukungan lingkungan. Lingkungan pergaulan juga menjadi salah satu faktor penting di dalam menciptakan prestasi belajar siswa. Saat anak Anda bergaul di lingkungan anak-anak yang mau dan senang belajar, anak Anda akan terpengaruh secara positif untuk melakukan hal yang sama. Lain halnya jika anak Anda bergaul dengan anak-anak yang senang menghabiskan waktu dengan bermain, maka anak Anda juga akan mudah terpengaruh untuk melakukan hal yang sama.
3. Ketersediaan berbagai teknologi. Ada anak yang sebelumnya berprestasi dan seiring berjalannya waktu, prestasi si anak terus menurun. Setelah diselidiki

yang terlalu lama dapat menimbulkan hal-hal negatif, maka sebaiknya remaja yang sering menggunakan *handphone* untuk menelepon mengurangi intensitasnya dan menggunakan seperlunya saja. Orang tua siswa seharusnya lebih mempertimbangkan segala sesuatu yang akan diberikan secara mendalam, ternyata penurunan mulai terjadi saat orang tua membelikan Blackberry(BB) untuk si anak. Waktu belajar yang seyogyanya diisi dengan belajar dihabiskan oleh anak tersebut dengan sibuk *ber-BB* ria. Perkembangan teknologi sering ikut menghancurkan prestasi yang telah diraih siswa saat digunakan secara tidak tepat. Oleh karena itu perlu adanya pengawasan yang ketat dalam penggunaan *handphone*

4. Dukungan orang tua. Keberhasilan seorang anak tidak terlepas dari keikutsertaan orang tua dalam memberikan dukungan. Di dalam setiap usaha yang anak lakukan dalam mencapai prestasi belajar, orang tua selayaknya ikut mendampingi dan memberi semangat. Orang tua dapat memberikan pujian dan penghargaan untuk segala prestasi belajar siswa yang telah dicapai.

Simpulan

Berbagai dampak yang dapat ditimbulkan oleh telepon genggam atau *handphone* tersebut, baik itu dampak positif ataupun dampak negatifnya. Siswa dan siswi dapat membatasi penggunaan HP itu dengan kesadaran diri sendiri, pengaruh teman, didikan orangtua dan juga guru-guru di sekolah. Asalkan siswa dan siswi dapat membagi waktu untuk urusan belajar dan bermain dengan HP, itu tak masalah. Jam belajar lancar dan diselingi dengan bermain HP, namun jangan juga sampai siswa ketagihan memakai HP, itu perlu dibatasi dengan pengawasan orang tua

jika di rumah , dan para guru jika disekolah.

Pemakaian HP dalam penurunan prestasi, itu tidak 100% benar. Tergantung dari diri kita sendiri. Semua pelajar SD, SMP, SMA pasti pernah memakai HP, namun pakai tapi tidak terlalu mengetahui fungsi yang sebenarnya percuma juga. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pelajar memakai HP boleh – boleh saja, namun tidak boleh sampai ketagihan dan lupa waktu akan belajar. Jika sudah sampai titik ketagihan, itulah yang membuat kita lambat laun malas belajar, menengok sebentar ke telepon genggam kita dan mengutak-atiknya akhirnya kita menjadi malas belajar, dan menimbulkan penurunan prestasi di kelas.

.Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan yang sangat kuat antara pengaruh penggunaan handphone terhadap prestasi siswa. Siswa akan lebih berprestasi bila dapat meminimalkan waktu dalam penggunaan handphone yang tidak penting, dan mengalihkannya dengan cara mengisi hal-hal positif. Siswa akan lebih berprestasi jika dapat mengurangi waktu untuk bermain-main (menggunakan hp) dan mengisi waktu luangnya untuk membaca buku atau kegiatan positif lainnya. Hendaknya pihak sekolah lebih tegas lagi dalam membuat kebijakan larangan

membawa /mengoperasikan handphone pada saat KBM berlangsung.

Daftar Rujukan

- <http://www.miapurwanti.blogspot.com>
.tanggal 25 Maret 2013
- <http://feelslikehome-ptk.blogspot.com/2007/07/perkembangan-handphone-dan-jurnalisme.html>. tanggal 24 Maret 2013
- <http://rana08.wordpress.com/2008/10/06/sejarah-dan-perkembangan-handphone/>
- <http://id.wikipedia.org/wiki/BlackBerry>
. tanggal 24 Maret 2013
- Djamarah, Syaiful Bahri. 1994. *Prestasi Belajar dan kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Nurkencana. 2005. *Evaluasi Hasil Belajar Mengajar*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

**UPAYA MENINGKATKAN PENGETAHUAN TENTANG KEBERSIHAN
ORGAN REPRODUKSI SISWI KELAS VIII SMPN 10 SURABAYA
MELALUI METODE TUTOR SEBAYA
(Koes Indrawati)**

Abstrak

Bagi Remaja Putri Menjaga kesehatan merupakan hal yang mutlak dilakukan terutama menjaga kesehatan organ reproduksinya, salah satu hal yang penting adalah pengetahuan tentang kebersihan organ reproduksi, Pengetahuan mengenai fungsi dan struktur reproduksi akan mengetahui bagaimana cara merawat, dan menjaganya dengan benar. serta mempengaruhi remaja dalam memperlakukan organ reproduksinya, yang akan berpengaruh pada kesehatan reproduksinya. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan tujuan Meningkatkan pengetahuan siswi kelas VIII SMPN 10 Surabaya tentang kebersihan organ reproduksi wanita melalui metode tutor sebaya yang dilakukan oleh Kader Kesehatan Remaja (KKR). Hasil pretes menunjukkan 58% siswi mendapatkan nilai tidak baik (<56) dan 39 % dengan Nilai Cukup (56-78) kemudian 3% mendapat nilai Baik (79-100) setelah dilakukan penyuluhan tentang kebersihan organ reproduksi melalui metode tutor sebaya yang dilakukan oleh Kader Kesehatan Remaja (KKR) maka hasil postes tidak satupun siswi yang mendapat nilai tidak baik (0%), siswi yang mendapatkan nilai cukup 49%, dan 53 % mendapat nilai baik. Berdasarkan Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Melalui metode Tutor sebaya oleh KKR ternyata dapat meningkatkan pengetahuan tentang kebersihan organ reproduksi siswi kelas VIII SMPN 10. Rekomendasi dari penelitian adalah penerapan metode tutor sebaya baik Saat kegiatan UKS maupun kegiatan yang lain agar lebih ditingkatkan sehingga siswa merasabangga atas perannya dan juga belajardaripengalamannya.

Kata kunci : Pengetahuan kebersihan organ Reproduksi, Tutor Sebaya

Pendahuluan

Remaja putri merupakan aset yang paling penting karena berperan dalam menentukan tingkat pertumbuhan suatu negara. karena penduduk usia muda merupakan modal pembangunan yaitu sebagai faktor produksi tenaga manusia (human resources), dan remaja putri dimasa dewasanya akan melahirkan calon anak-anak bangsa, oleh sebab itu menjaga kesehatan merupakan hal yang mutlak dilakukan terutama menjaga kesehatan organ reproduksinya. Didalam budaya kita organ reproduksi memang kurang menjadi perhatian karena pada umumnya orang merasa kurang nyaman membicarakan masalah organ reproduksi ini. Padahal, organ tersebut sangat membutuhkan perhatian, terutama kebersihan dan kesehatannya. Bila

pengetahuan remaja putri tentang perawatan daerah kewanitaan rendah hal ini berakibat pada rendahnya kesadaran tentang pentingnya menjaga kebersihan organ reproduksi dan berdampak serta berpengaruh pada perilaku remaja yang akibatnya dapat terjadi masalah pada daerah kewanitaan.

Daerah genitalia wanita merupakan daerah yang penting untuk dirawat. Karena letaknya yang tertutup, area kewanitaan ini butuh perhatian ekstra. Banyak dampak yang ditimbulkan apabila seorang wanita tidak memperhatikan kebersihan daerah genitalnya. Di antaranya adalah keputihan atau *fluor albus*, bau tidak sedap, dll. (Manan, 2011).

Pengetahuan mengenai fungsi dan struktur reproduksi akan mengetahui

bagaimana cara merawat, dan menjaganya dengan benar. serta mempengaruhi remaja dalam memperlakukan organ reproduksinya, yang akan berpengaruh pada kesehatan reproduksinya

Didalam penelitian ini membahas mengenai cara-cara yang bisa dilakukan untuk menjaga kesehatan organ reproduksi wanita. Organ reproduksi pada wanita memang jauh lebih 'rumit' dan rentan akan penyakit. Hal itu disebabkan karena secara anatomis, letak organ reproduksi wanita berada di dalam tubuh.

Berdasarkan hasil awal wawancara yang dilakukan pada tahap awal penelitian didapatkan hasil sebagai berikut :

1. Siswi kelas VIII kurang mengenal nama dan fungsi organ reproduksi wanita
2. Kurang mengerti cara membersihkan vagina dengan benar
3. Sebagian besar tidak mengetahui kerugian menggunakan sabun untuk vagina

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat diambil perumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu Upaya meningkatkan pengetahuan tentang kebersihan organ reproduksi siswi kelas VIII SMPN 10 Surabaya melalui metode Tutor Sebaya oleh KKR (Kader Kesehatan Remaja) Pada penelitian ini penyuluhan dilakukan oleh KKR (Kader Kesehatan Remaja) kelas VIII hal ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi remaja, dengan mengembangkan tutor sebaya (pendidik sebaya) diharapkan membantu remaja membahas dan menangani permasalahannya, termasuk kesehatan reproduksi. Langkah ini penting mengingat kehidupan remaja sangat dipengaruhi teman sebaya. Langkah ini juga akan membuat remaja merasa dihargai, didengar, dan dilibatkan sehingga turut bertanggung jawab atas kesehatan reproduksi remaja.

I. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

- a) Masih rendahnya pengetahuan siswa tentang kebersihan organ reproduksi
- b) Pengetahuan tentang kebersihan reproduksi bagi remaja putri sangat penting karena akan berpengaruh pada kesehatan reproduksinya
- c) Peran Remaja terutama KKR masih rendah dalam kegiatan penyuluhan kesehatan reproduksi.

II. Pembatasan masalah

Pada indentifikasi masalah ditemukan berbagai masalah tentang hal-hal yang mempengaruhi. Oleh karena keterbatasan penelitian dari segi waktu, dan kemampuan, maka penulis membatasi masalah dalam penulisan laporan ini.

III. Subyek Penelitian

Subyek penelitian dibatasi pada siswi kelas VIII, dan yang mendapat perlakuan hanya 5 kelas yaitu kelas yang mendapatkan nilai rendah saat pretes.

IV. Obyek penelitian

Obyek Penelitian dibatasi pada :

1. Metode Tutor sebaya adalah seorang atau beberapa siswa yang ditunjuk dan ditugaskan untuk membantu siswa untuk menjelaskan kembali pemahaman yang dimiliki (Djamarah dan Zein (2002 :29))
2. Peningkatan pengetahuan diukur dengan memberikan pretes dan membandingkannya dengan hasil postes dan ada peningkatan setelah diberikan perlakuan yaitu

memberikan penyuluhan yang dilakukan oleh KKR.

- V. Pengetahuan tentang kebersihan alat kelamin /organ reproduksi adalah kemampuan remaja untuk mengetahui nama dan fungsi alat kelamin wanita, pengertian menstruasi, bagaimana siklus menstruasi terjadi, kebersihan alat kelamin sehari-hari dan juga pada saat menstruasi, pentingnya menjaga kebersihan alat kelamin guna menjaga kesehatan reproduksi.

VI. Rumusan masalah

Dari batasan masalah diatas, dirumuskan suatu masalah yang akan dibahas dalam laporan ini yaitu:

“Apakah dengan metode tutor sebaya yang dilakukan oleh KKR akan meningkatkan pengetahuan tentang kebersihan organ reproduksi siswi kelas VIII SMPN 10 Surabaya ?”

VII. Tujuan penelitian

Adapun tujuan diadakannya penelitian ini adalah:

Meningkatkan pengetahuan siswi kelas VIII SMPN 10 Surabaya tentang kebersihan organ reproduksi wanita melalui metode tutor sebaya yang dilakukan oleh Kader Kesehatan Remaja (KKR)

VIII. Manfaat penelitian

1. Bagi siswi
Penelitian ini diharapkan remaja putri mengetahui tentang cara menjaga kebersihan organ reproduksinya dengan benar sehingga sejak dini dapat mencegah penyakit-penyakit yang berhubungan dengan organ reproduksi misalnya keputihan,infeksi,peradangan seputar organ reproduksi
2. Bagi Sekolah
Hasil penelitian ini diharapkan membantu pihak sekolah dalam

mengenali masalah kesehatan reproduksi siswi terutama tentang cara menjaga kebersihan organ reproduksi wanita

3. Bagi Keluarga

Hasil penelitian ini diharapkan keluarga terutama orang tua remaja mengetahui cara menjaga kebersihan organ reproduksi wanita.sehingga dapat membantu memberikan pengetahuan yang benar tentang cara menjaga kebersihan organ reproduksi putrinya.

4. Bagi Peneliti

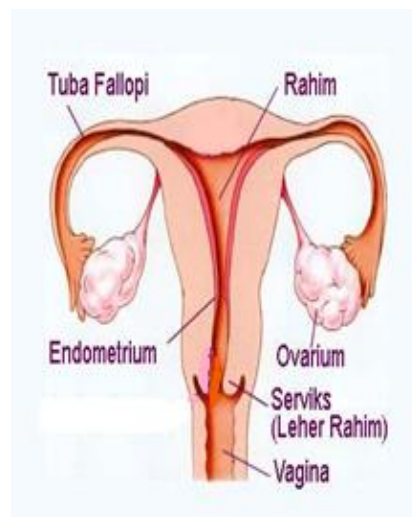
Bahan masukan dan informasi awal untuk mengembangkan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengankebersihan organ reproduksi

Kajian Pustaka

Konsep Alat Reproduksi Wanita

Secara umum alat reproduksi wanita dibagi atas dua yaitu alat kelamin luar dan alat kelamin dalam. Dalam Alat kelamin wanita terdiri dari bagian-bagian dibawah ini:(Manuaba : 2002)

I. Alat kelamin luar



1. Mons Veneris

Disebut juga *gunung venus*, menonjol kebagian depan menutup kemaluan.

- a. Labia mayora

Berasal dari mons veneris, bentuknya lonjong menjurus ke bawah dan bersatu dibagian bawah. Bagian luar labia mayora terdiri dari kulit berambut, kelenjar lemak, bagian dalam dan kelenjar keringat. Bagian dalamnya tidak berambut dan mengandung kelenjar lemak. Bagian ini mengandung banyak ujung syaraf sehingga sensitif saat hubungan seks.

b. Labia minora

Merupakan lipatan kecil dibagian dalam labia mayora. Bagian depannya mengelilingi klitoris. Kedua labia ini mempunyai pembuluh darah, sehingga dapat menjadi besar saat keinginan seks bertambah. Labia ini analog dengan kulit skrotum pada pria.

c. Klitoris

Merupakan bagian yang erektile, seperti penis pada pria. Mengandung banyak pembuluh darah dan serat syaraf, sehingga sangat sensitif saat hubungan seks.

d. Vestibulum

Bagian ini dibasahi oleh kedua labia kanan dan kiri dan bagian atas oleh klitoris serta bagian belakang pertemuan labia minora. Pada bagian vestibulum terdapat muara vagina (liang senggama), saluran kencing, kelenjar bartolini dan kelenjar skene (kelenjar ini akan mengeluarkan cairan dalam hubungan seks sehingga memudahkan penetrasi penis).

II. Alat kelamin dalam

a. Vagina (saluran senggama)

Merupakan saluran muskulo-membranosa (otot selaput) yang menghubungkan rahim dengan dunia luar, bagian ototnya berasal dari otot levator ani dan otot

spinter ani (otot dubur) sehingga dapat dikendalikan dan dilatih.

Lendir vagina banyak mengandung *glikogen* yang dapat dipecah oleh bakteri *doderlein*, sehingga keasaman cairan vagina sekitar 4,5 (bersifat asam).

b. Rahim (uterus)

Bentuk rahim seperti buah pir, dengan berat sekitar 30 gr. Terletak di panggul kecil di antara rectum (bagian usus sebelum dubur) dan didepannya terletak kandung kemih. Lapisan otot rahim terdiri dari tiga lapis, yang mempunyai kemampuan untuk tumbuh kembang, sehingga dapat memelihara dan mempertahankan kehamilan selama sembilan bulan.

c. Tuba falopii

Tuba falopii berasal dari ujung ligamentum latum berjalan ke arah lateral, dengan panjang sekitar 12 cm. Bagian ujungnya terbuka dan mempunyai *fimbriae* (rumbai-rumbai), sehingga dapat menangkap ovum (telur) saat terjadi pelepasan telur atau *ovulasi*. Saluran telur ini merupakan saluran hasil konsepsi (hasil pembuahan) menuju rahim. Fungsi tuba falopii sangat vital dalam kehamilan, yaitu menjadi saluran spermatozoa dan ovum, tempat terjadinya pembuahan (fertilisasi), menjadi saluran dan tempat pertumbuhan hasil pembuahan sebelum mampu menanamkan diri pada lapisan dalam rahim.

d. Indung Telur

Indung telur terletak antara rahim dan dinding panggul, dan digantung ke rahim oleh ligamentum ovarii proprium dan ke dinding panggul oleh ligamentum infundibulo-pelvicum.

Indung telur merupakan sumber hormonal wanita yang paling utama, sehingga mempunyai dampak kewanitaan dalam pengaturan proses menstruasi. Indung telur mengeluarkan telur (ovum) setiap bulan silih berganti kanan dan kiri

Sedangkan perkembangan seksual remaja ditandai dengan 2 ciri:

1) Ciri-ciri seks primer

Pada masa remaja wanita kematangan organ-organ seksnya ditandai dengan tumbuhnya rahim, vagina, dan ovarium secara cepat. Ovarium menghasilkan ovum (telur) dan mengeluarkan hormon-hormon yang diperlukan untuk kehamilan, menstruasi dan perkembangan seks sekunder. Pada masa inilah remaja kurang pengetahuan tentang kesehatan daerah kewanitaannya.

2) Ciri-ciri seks sekunder

Ciri-ciri seks sekunder pada masa remaja khususnya wanita adalah sebagai berikut:

- a) Tumbuh rambut pubis disekitar kemaluan dan ketiak
 - b) Bertambah besarnya buah dada
 - c) Bertambah besarnya panggul.
- (Syamsu: 2008)

Konsep Menstruasi

Salah satu ciri yang menandai masa pubertas perempuan adalah menstruasi. Menstruasi adalah masa perdarahan yang terjadi pada perempuan secara rutin setiap bulan selama masa suburnya kecuali apabila terjadi kehamilan. Pada saat menstruasi, darah yang keluar sebenarnya merupakan darah akibat peluruhan dinding rahim (endometrium). Darah menstruasi tersebut mengalir dari rahim menuju leher rahim, untuk kemudian keluar melalui vagina. Ini terjadi rata-rata sekitar 2 sampai 8 hari. Darah yang keluar umumnya sebanyak 10 hingga 80 mL/hari.

1. Cara menjaga organ reproduksi selama menstruasi

Meskipun sedang menstruasi wanita harus tetap dalam keadaan bersih dan sehat. Beberapa cara yang dapat dilakukan agar tetap tampil bersih dan sehat saat menstruasi:

- a) Memilih pembalut yang cocok, yang mampu menyerap banyak darah yang keluar.
- b) Sering mengganti pembalut minimal 2 kali sehari, namun paling banyak 4 kali sehari.
- c) Makan makanan yang bergizi dan seimbang.
- d) Mencuci tangan sebelum dan sesudah mengganti pembalut.
- e) Tetap mandi dan keramas saat menstruasi.

2. Metode Tutor Sebaya

a) Pengertian Metode Tutor Sebaya

Metode tutorial Menurut Gintings (2008:79) adalah metode pembelajaran dimana guru memberikan bimbingan belajar kepada siswa secara individual. Pembelajaran tutor sebaya menurut Djamarah dan Zein (2002 :29) adalah pembelajaran yang terpusat pada siswa, dalam hal ini siswa belajar dari siswa lain yang memiliki status umur, kematangan/ harga diri yang tidak jauh berbeda dengan dirinya sendiri. Sehingga anak tidak begitu terpaksa untuk menerima ide-ide dan sikap dari “gurunya” yang tidak lain adalah teman sebayanya itu sendiri. tutor sebaya adalah seorang atau beberapa siswa yang ditunjuk dan ditugaskan untuk membantu siswa untuk menjelaskan kembali pemahaman yang dimiliki

3. Kelebihan dan kelemahan Belajar Tutor Sebaya

Menurut Suryono dan Amin (dalam Djamarah, 2006:35) menyatakan ada

beberapa kelebihan dan kelemahan bimbingan tutor sebaya antara lain :

Adapun kelebihan bimbingan tutor sebaya adalah sebagai berikut :

- a) Adanya suasana hubungan yang lebih akrab dan dekat antara siswa yang dibantu dengan siswa sebagai tutor yang membantu.
- b) Bagi tutor sendiri kegiatannya merupakan pengayaan dan menambah motivasi belajar.
- c) Bersifat efisien, artinya bisa lebih banyak yang dibantu.
- d) Dapat meningkatkan rasa tanggung jawab akan kepercayaan.

Kelebihan tutor sebaya dalam pendidikan yaitu dalam penerapan tutor sebaya, anak-anak diajar untuk mandiri, dewasa dan punya rasa setia kawan yang tinggi.

Metode Penelitian

I. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian semu (quasi Experimental Design) dengan model one group pretest-posttest design (Arikunto, 2006:3) artinya dalam penelitian ini dilaksanakan pada satu kelompok tanpa ada kelompok pembandingan. Dalam penelitian ini dilakukan dua kali observasi yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen.

Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen (O1) disebut pretest, observasi yang dilakukan sesudah eksperimen (O2) disebut Posttest. Sebelum menerapkan tutor sebaya peneliti memberikan pretest kepada siswi untuk mengetahui tingkat pemahaman siswi tentang pengetahuan organ reproduksi dan cara menjaga kebersihannya, setelah itu siswi diberi perlakuan yaitu penyuluhan dengan menerapkan pembelajaran tutor sebaya yang dilakukan oleh Kader Kesehatan Remaja (KKR), selanjutnya siswa diberi posttest untuk mengetahui hasil perlakuan yang diberikan. Jadi peneliti melakukan penelitian dengan melihat perbedaan antara sebelum menerapkan pembelajaran tutor

sebaya dengan sesudah menerapkan pembelajaran tutor sebaya

II. Populasi, Sampel dan Sampling

a) Populasi

Populasi adalah seluruh objek atau subjek yang akan diteliti (Alimul, 2008).

Populasi dalam penelitian ini adalah Semua siswi kelas VIII SMPN 10 Surabaya sebanyak 194 siswi

b) Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti (Arikunto, 2002). Sampel adalah sebagian dari populasi yang akan diteliti atau sebagian jumlah dari karakteristik yang akan dimiliki oleh populasi (Alimul, 2008). Sampel adalah bagian populasi terjangkau yang dapat dipergunakan sebagai subyek penelitian melalui sampling (Nursalam, 2003).

Menurut Arikunto (2006 : 112), apabila subjek kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Tetapi jika jumlah subjeknya besar, dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah 194 remaja putri.

$$\text{Rumus : } n = \frac{N}{1 + N (d^2)}$$

Keterangan :

N : Jumlah Populasi

d : Tingkat kepercayaan / ketepatan yang diinginkan

n : Jumlah Sampel

$$\text{dengan menggunakan rumus di atas } n = \frac{194}{1 + 194 (0,1^2)} = 65,9 = 70 \text{ siswi}$$

(Arikunto, 2006, p. 139). Pengambilan sampel dilakukan dari kelas 8A sampai 8I untuk melaksanakan pretes, setelah melihat hasil pretes maka hanya lima kelas (103 siswi) dengan nilai pretes terendah yang diberi penyuluhan tentang kebersihan organ reproduksi. Sehingga

sampel yang digunakan sudah melampaui dari sampel seharusnya menurut Arikunto. Kemudian ke lima kelas tersebut dilakukan posttest untuk mengetahui adanya peningkatan pengetahuan tentang kebersihan organ reproduksi.

4. Setelah 1-2 minggu dilakukan post tes untuk mengetahui apakah ada peningkatan pengetahuan tentang cara menjaga kebersihan organ reproduksi wanita

III. Teknik Pengumpulan Data

a) Tahap Persiapan

Peneliti membuat kuesioner, dan mendata siswi kelas VIII SMPN 10 Surabaya yang menjadi KKR (Kader Kesehatan Remaja) memberikan pretes pada Kader Kesehatan Remaja, melatih KKR dengan pengetahuan organ reproduksi struktur anatomi luar dan dalam serta fungsinya, juga pengetahuan cara menjaga kebersihan organ reproduksi wanita dengan media LCD dan Power point serta materi yang harus dipelajari, melatih KKR untuk presentasi.

b) Tahap Pelaksanaan

1. Memberikan kuesioner (Pretes) kepada siswi kelas VIII A – I pada saat jam kosong ataupun setelah pulang sekolah, memberikan kesempatan kepada responden untuk mengisi lembar kuesioner. Setelah responden mengisi kuesioner pada lembar jawaban, lembar kuesioner diambil pada saat itu juga.
2. Setelah menjawab kuesioner siswi kelas VIII di beri pengarahan dan memperhatikan presentasi dari teman sebaya mereka (KKR) dengan menggunakan LCD dan Power Point serta melakukan tanya jawab
3. Memasukkan data kuesioner kedalam data base di microsoft Excel untuk diolah dan mengetahui secara rinci siswa yang menjawab benar dan salah

c) Lokasi dan waktu penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMPN 10 Surabaya
 Pretes dilakukan di kelas masing-masing/ laboratorium IPA
 Presentasi oleh tutor sebaya atau Kader Kesehatan Remaja dilaksanakan di Lab IPA SMPN 10 Surabaya
 Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan tgl 27 Agustus – 25 September 2012 ada 5 minggu yang digunakan untuk penelitian.

d) Teknik Pengolahan Data

Untuk dapat memberikan penilaian terhadap pengetahuan cara menjaga kebersihan organ reproduksi wanita maka dalam kuesioner untuk jawaban soal pilihan ganda : jawaban benar diberikan skor 5 dan apabila salah diberikan skor 0 (nol). Setelah data individu terkumpul melalui kuesioner akan ditabulasi sesuai dengan variabel yang diteliti, kemudian oleh peneliti dianalisa dengan menggunakan

Rumus :

$$N = \frac{Sp}{Sm} \times 100\%$$

Keterangan :

N : Menyatakan prosentase

Sp : Skor yang diperoleh responden

Sm : Skor tertinggi yang diharapkan

Untuk setiap subvariabel diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria kualitatif (Nursalam, 2008).

Baik : 79 – 100%

Cukup : 56 – 78%

Tidak baik : <56%

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tabel 1. Perolehan Nilai pretes

Nilai	8B	8D	8F	8G	8H	8I
35		1		1		1
40-45	4	4	2	3	2	2
50-55	8	8	11	8	8	1
56-65	8	6	4	7	6	11
70-78	1	3		1	3	4
79-85		1	2			
90-100						

* Diarsir merah adalah jumlah siswi yg memperoleh nilai tidak baik

Menurut Nursalam(2003)

Baik : 79– 100%

Cukup : 56 – 78%

Tidak baik : <56%

Dari hasil pretes didapatkan hasil seperti diatas ,maka kelas yang akan mengikuti kegiatan penyuluhan adalah kelas 8B, 8D, 8F,8G dan 8H karena ke-5 kelas tersebut paling banyak mendapat nilai tidak baik .Selanjutnya kelima kelas tersebut mengikuti kegiatan penyuluhan yang dilakukan teman mereka sendiri yaitu dari KKR (kader Kesehatan Remaja),kemudian dilakukan postes hasilnya sebagai berikut

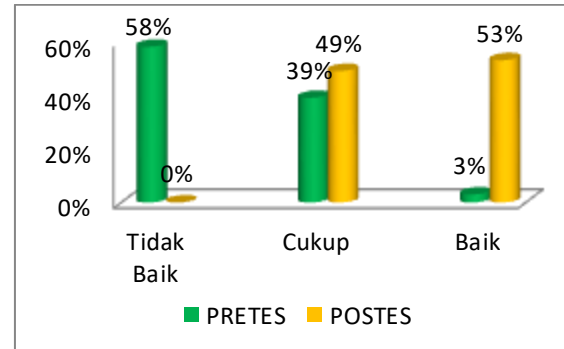
Tabel 2. Hasil Postes

Nilai	8B	8D	8F	8G	8H
35					
40-45					
50-55					
56-65	8		2		3
70-78	9	4	8	7	10
79-85	2	7	5	9	6
90-100	2	12	5	4	1

Dari 5 kelas VIII atau 104 siswi yang mengikuti postes, 53 siswi (53 %) mendapatkan Nilai Baik ,hal ini menunjukkan ada peningkatan pengetahuan tentang kebersihan organ reproduksi karena pada saat Pretes yang mendapat Nilai Baik 3,7 % juga saat pretes yang mendapat Nilai Tidak Baik 45,6% siswi diantara 9 kelas ,pada saat postes

yang mendapat Nilai Tidak Baik 0 %.untuk lebih jelasnya lihat tabel berikut.

Grafik. 1 . Perbandingan Prosentase jumlah siswi setelah Pretes dan Postes



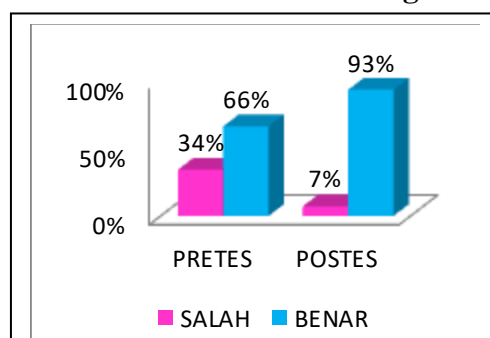
Pada saat pretes yang mendapat nilai tidak baik (< 56) 58 % setelah diberikan penyuluhan oleh KKR ,lalu diberi postes tidak ada yang mendapat nilai tidak baik (0 %)

Hal ini dikarenakan siswi SMPN 10 telah mendapatkan pengertian dan pengetahuan tentang kebersihan organ reproduksi yang dilakukan oleh Kader Kesehatan Remaja

Tabel Cara Membasuh Vagina

	Pretes	Postes
Salah	35	7
Benar	69	97

Grafik 2. Cara membasuh vagina



Berdasarkan hasil pretes tentang kelas 8B,D,F,G,H didapatkan hasil sebanyak 104 siswi yang menjawab benar dari arah depan kebelakang ada 69 siswi (66 %) sedang yang menjawab dari belakang kedepan ada 35 siswi (34 %) dan hasil semakin baik setelah siswi mendapatkan penyuluhan tentang cara membasuh vagina yang benar, hasil postes menyatakan 97

siswi (93 %) menjawab benar dan yang menjawab 7 siswi (7 %)

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian bahwa ada **peningkatan pengetahuan tentang kebersihan organ reproduksi yang dilakukan oleh Kader Kesehatan Remaja**. Hal ini dibuktikan dari hasil Postes pada tabel 3 terlihat bahwa Dari 5 kelas VIII atau 103 siswi yang mengikuti postes 53 siswi (53 %) mendapatkan Nilai Baik dan tidak ada satupun yang mendapat nilai tidak baik (0%) , ini menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan tentang kebersihan organ reproduksi karena pada saat Pretes yang mendapat nilai Tidak Baik 45,6% siswi diantara 9 kelas ,dan diperjelas pada grafik 2. Perbandingan Nilai Pretes dan Postes, terjadi peningkatan pengetahuan baik struktur dan fungsi organ reproduksi ,konsep menstruasi maupun pengetahuan tentang kebersihan organ reproduksi.Peningkatan pengetahuan ini tidak terlepas dari peran KKR sebagai tutor sebaya yang telah membantu memberikan penyuluhan kepada teman-teman mereka sendiri.Berdasar hasil penelitian didapatkan hasil bahwa hanya 21 % siswi yang menjawab benar tentang fungsi vagina sedangkan 79 % menjawab salah, hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan siswa tentang struktur dan fungsi organ reproduksi sangat rendah ,penelitian juga mendapatkan cara membasuh vagina 69 % siswi sudah mengetahui caranya yaitu dari arah depan kebelakang, ini tidak terlepas dari pengaruh orang tua karena dari hasil survey didapatkan bahwa 63 % sumber informasi tentang kebersihan organ reproduksi mereka dapatkan dari orang tua terutama ibu, sedang guru hanya 29 % ,hal ini dapat dijelaskan karena siswi kelas VIII belum mendapatkan materi tentang organ reproduksi pada pelajaran IPA

Menurut Notoatmodjo, (2007). Pengetahuan merupakan hasil dari tahu dan ini terjadi setelah orang melakukan

penginderaan terhadap suatu obyek tertentu. Pengetahuan merupakan salah satu hal yang sangat mempengaruhi terbentuknya perilaku seseorang. Pengetahuan dapat diperoleh dari pengalaman langsung ataupun melalui pengalaman orang lain. Pengetahuan dapat ditingkatkan melalui penyuluhan baik secara individu maupun kelompok, untuk meningkatkan pengetahuan kesehatan yang bertujuan untuk tercapainya perubahan perilaku individu, keluarga dan masyarakat dalam upaya mewujudkan derajat kesehatan optimal.

Penyuluhan pada siswi kelas VIII SMP negeri 10 surabaya dilakukan oleh anggota KKR (Kader Kesehatan Remaja) yang juga sama kelas VIII atau tutor sebaya karena memang KKR adalah teman mereka sendiri.

KKR atau Tutor sebaya merasa bangga atas perannya dan juga belajar dari pengalamannya. Hal ini membantu memperkuat apa yang telah dipelajari dan diperolehnya atas tanggungjawab yang dibebankan kepadanya. Ketika mereka belajar dengan “tutor sebaya”, siswi yang mendapat penyuluhan juga mengembangkan kemampuan yang lebih baik untuk mendengarkan, berkonsentrasi, dan memahami apa yang dipelajari dengan cara yang bermakna. Penjelasan tutor sebayak epada temannya lebih memungkinkan berhasil dibandingkan guru. Siswa melihat masalah dengan cara yang berbeda dibandingkan orang dewasa dan mereka menggunakan bahasa yang lebih akrab. . Kegiatan tutor sebaya bagi siswa merupakan kegiatan yang kaya akan pengalaman yang sebenarnya merupakan kebutuhan siswa itu sendiri. Baik tutor maupun yang ditutori sama-sama diuntungkan, bagi tutor akan mendapat pengalaman, sedangkan yang ditutori akan lebih kreatif dalam menerima pelajaran.

Simpulan

1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada Upaya meningkatkan pengetahuan tentang kebersihan organ reproduksi siswi kelas VIII SMPN 10 Surabaya melalui metode Tutor Sebaya oleh KKR dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

Berdasar Hasil pretes menunjukkan 58% siswi mendapatkan nilai tidak baik (<56) dan 39 % dengan Nilai Cukup (56-78) kemudian 3% mendapat nilai Baik (79-100) setelah dilakukan penyuluhan tentang kebersihan organ reproduksi melalui metode tutor sebaya yang dilakukan oleh Kader Kesehatan Remaja(KKR) maka hasil postes tidak satupun siswi yang mendapat nilai tidak baik (0%) ,siswi yang mendapatkan nilai cukup 49%, dan 53 % mendapat nilai baik. Berdasar Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Melalui metode Tutor sebaya oleh KKR ternyata dapat meningkatkan pengetahuan tentang kebersihan organ reproduksi siswi kelas VIII SMPN 10.

Saran

Dari hasil kesimpulan penelitian di atas , maka peneliti dapat mengajukan saran sebagai berikut:

(1) Petugas UKS

Diharapkan lebih berperan aktif dan juga lebih memberdayakan KKR sebagai tutor sebaya dalam memberikan penyuluhan tentang kebersihan organ reproduksi pada siswa maupun siswi agar senantiasa kesehatan organ reproduksi terjaga ,juga diperlukan kerjasama dengan petugas kesehatan setempat (Dokter Puskesmas) untuk membantu memberikan penyuluhan tentang pentingnya menjaga kebersihan organ reproduksi

(2) Bagi Siswi Kelas VIII SMPN 10 Surabaya

Siswi yang memasuki usia remaja perlu memperluas pengetahuan tentang cara menjaga kebersihan organ reproduksi dan menerapkannya dalam

perilaku sehari-hari sehingga mencegah timbulnya gangguan atau penyakit yang mungkin timbul akibat kurangnya menjaga kebersihan organ reproduksi

(3) Bagi guru IPA

Senantiasa disampaikan dalam pembelajaran pentingnya menjaga kebersihan organ reproduksi

(4) Kader Kesehatan Remaja (KKR)

Untuk selalu memperluas pengetahuan tentang cara menjaga kebersihan organ reproduksi dan dapat menjadi konselor kesehatan bagi teman mereka,

(5) Bagi Sekolah

penerapan metode tutor sebaya baik Saat kegiatan UKS maupun kegiatan yang lain agar lebih ditingkatkan sehingga siswa merasabangga atas perannya dan juga belajardaripengalamannya.

Daftar Rujukan

- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- BKKBN, Genre Goes To School: Yang Muda Harus Berencana, <http://www.bkkbn.go.id/ViewSiaranPers.aspx?SiaranPersID=7>, disalin 26 September 2012
- Elizabeth, B. Hurlock. 1980. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Edisi Revisi V. Jakarta : Erlangga.
- Ginting, Abdorrahman, 2008, *Essensi Belajar dan Pembelajaran Disiapkan untuk pendidikan Profesi dan sertifikasi Guru-dosen (edisi revisi)* , Bandung, Humaniora.
- <http://childrengrowup.wordpress.com/2012/09/25/6-trend-secular-pertumbuhan-fisik-remaja/> diunduh tgl 26 September 2012
- Kartono, Kartini. 2007. *Psikologi Anak*. Bandung : Mandar Maju

- Laila, Nur Najmi. 2011. *Buku Pintar Menstruasi*. Yogyakarta: Buku Biru
- Manan, El. 2011. *Miss V*. Yogyakarta: Buku Biru
- Manuaba, Ida Bagus Gede. 2002. *Memahami Kesehatan Reproduksi Wanita*. Jakarta : Arcan
- Notoatmodjo, S. 2007. *Kesehatan Masyarakat Ilmu dan Seni*. Jakarta:Rineka Cipta
- Notoatmodjo, Soekidjo. 2010. *Ilmu Perilaku Kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta
- Nurita Putranti, <http://www.psb-psma.org/content/blog/tutor-sebaya>
- Nursal,DGA,2008, *faktor-faktor yang berhubungan dengan perilaku seksual murid SMU di kota Padang tahun 2007*,jurnal Kesehatan masyarakat,2(2):175-180
- Prihatin,TW,2007,*Analisis faktor-faktor yang berhubungan dengan sikap siswa SMA terhadap hubungan seksual pranikah*,Semarang,Undip.
- Singarimbun Masri Sofyan effensi,1991,*Metode Penelitian Survei*,edisi revisi,LP3ES,Jakarta
- Soedarso,Pengertian dan definisi grafik,http://carapedia.com/pengertian_definisi_grafik_info2124.html, diunduh 25 September 29012
- Yusuf, Syamsu. 2006. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya

**PENGARUH TINGKAT PENDIDIKAN ORANG TUA
TERHADAP PELAKSANAAN *TRY OUT* ONLINE DI SMP NEGERI 30
SURABAYA
(Tri Andajani)**

Abstract

The implementation of try out online is an effort to students which is prepared better than the national exams, the results of which are expected to be better. However, the current implementation of try out online be the public spotlight because of so many grievances about the implementation. Based on this situation, a research is created. The research that will describe the influence of parental level of education conditions of the implementation of the try out online for students and how to overcome obstacles in accessing try out online for students at Junior High School 30 Surabaya. The results of some questionnaires completed by 306 students of class IX Junior High School 30 Surabaya which is obtained students data who have computer facilities at home as much as 70.92% and that has internet facilities as much as 62.75%. Despite the economic level of parents in the Junior High School 30 Surabaya is low but the parents are aware of the demands of education. It is associated with the level of parental education on average graduating high school/vocational school that is as much as 46.08%.

Kata kunci: tingkat pendidikan orang tua, *try out online*.

Pendahuluan

Pelaksanaan Ujian Nasional tahun 2013 memiliki perbedaan yang mencolok dibandingkan tahun sebelumnya. Ujian Nasional tahun 2012 menggunakan jumlah paket soal yang dikerjakan oleh siswa sebanyak 5 paket, sedangkan pada ujian nasional tahun 2013 pemerintah pusat telah menyiapkan 20 varian soal yang berbeda dalam satu ruang. Kebijakan ini akan menjadi sebuah tantangan yang cukup berat bagi semua pihak, mulai dari siswa, sekolah, guru hingga orang tua. Untuk itu perlu adanya persiapan yang baik terutama bagi siswa dan perlu juga adanya strategi jitu dalam menghadapi ujian nasional mendatang.

Berbagai cara dan ide cemerlang dimunculkan untuk memberikan bekal kesiapan siswa dalam menempuh Ujian Nasional tahun pelajaran 2012/2013. Salah satu alternatif yang ditawarkan adalah mengadakan *try out online* sebagai sarana bagi siswa untuk mempersiapkan diri dalam menghadapi ujian nasional.

Pelaksanaan *try out online* merupakan upaya agar siswa selain lebih siap dalam menghadapi ujian nasional, hasil yang diharapkan menjadi lebih baik. Akan tetapi, saat ini pelaksanaan *try out online* menjadi sorotan publik karena banyaknya keluhan yang muncul sehubungan dengan pelaksanaannya. Masyarakat kita belum siap menerima perkembangan TIK di bidang pendidikan. Naskah soal yang biasa dikerjakan di atas kertas sekarang harus dikerjakan melalui internet secara *online*. Hal ini seharusnya tidak perlu terjadi karena sarana untuk mengakses *try out online* sudah ada. Siswa dapat melakukan secara mandiri di rumah, di warnet atau mengerjakan *try out online* secara bersama di sekolahnya.

Try out online menyiapkan lebih dari 50 paket tiap mata pelajaran per jenjang sekolah, dimana setiap paket yang telah disiapkan merupakan hasil penyusunan oleh guru-guru mata pelajaran yang di Ujian Nasionalkan dan telah disesuaikan dengan SKL. Setelah

mengerjakan paket soal, siswa bisa langsung mengetahui hasil atau nilai dari soal yang dikerjakannya. Siswa juga dapat mengetahui nomor soal yang dikerjakan dengan benar atau salah, karena dilengkapi juga dengan kunci jawabannya.

Tuntutan pendidikan baik kualitas maupun biaya saat ini sangat tinggi untuk mengimbangi era globalisasi. Contoh: siswa dituntut untuk mendapat informasi pendidikan yang *up to date*, informasi ini bisa didapatkan dari buku-buku atau mengakses dari internet. Siswa diharapkan memiliki kompetensi dalam bidang IT agar nantinya dapat bersaing dan mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan. Sehubungan dengan hal itu perlu adanya peran aktif orang tua dan kerja sama yang baik antara pihak orang tua dan sekolah untuk menjembatani kebutuhan siswa. Sebagai gambaran tentang kondisi siswa SMP Negeri 30 Surabaya adalah tingkat ekonomi siswa di SMP Negeri 30 Surabaya sangat variatif. Saat ini tingkat ekonomi rendah dan menengah lebih dominan. Hal ini secara tidak langsung memengaruhi faktor motivasi siswa. Meskipun begitu, berkenaan dengan adanya *try out online* sangat disayangkan bila siswa tidak berpartisipasi aktif mengikuti *try out online*. Apalagi siswa telah dibekali pengetahuan tentang internet melalui pelajaran TIK di sekolah. Oleh karena itu perlu diadakan pengkajian pengaruh tingkat pendidikan orang tua di SMP Negeri 30 Surabaya terhadap pelaksanaan *try out online*.

Berdasarkan uraian di atas, makalah ini akan membahas tentang:

1. Bagaimana pengaruh tingkat pendidikan orang tua terhadap pelaksanaan *try out online* bagi siswa di SMP Negeri 30 Surabaya?
2. Bagaimana cara mengatasi kendala dalam mengakses *try out online* bagi siswa?

Tujuan penulisan makalah ini adalah:

1. Mendeskripsikan pengaruh tingkat pendidikan orang tua terhadap pelaksanaan *try out online* bagi siswa di SMP Negeri 30 Surabaya.
2. Mendeskripsikan cara mengatasi kendala dalam mengakses *try out online* bagi siswa.

Manfaat dan Kondisi Yang Memengaruhi Keberhasilan Pelaksanaan Try Out Online

Saat ini telah terjadi perubahan paradigma proses pendidikan, yaitu dari paradigma pengajaran ke paradigma pembelajaran. Berdasarkan Peraturan Menteri No 41 tahun 2007 tentang standar proses, paradigma pembelajaran adalah cara pandang dan berpikir yang mendasar dilakukan dengan usaha sengaja, terarah dan bertujuan oleh seseorang atau sekelompok orang agar orang lain (termasuk peserta didik) dapat memperoleh pengalaman yang bermakna. Usaha ini merupakan kegiatan yang berpusat pada kepentingan peserta didik. Hal ini dapat dijadikan dasar tentang pelaksanaan *try out online* yang pada dasarnya merupakan proses pembelajaran bagi siswa dalam rangka menyiapkan dirinya untuk menghadapi ujian nasional dan dengan tujuan mendapatkan pengalaman untuk mencoba soal-soal *try out* secara online .

Sesuai dengan Peraturan Pemerintah 19 Tahun 2005 pasal 19 ayat 1 proses pembelajaran pada satuan pendidikan hendaknya diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. *Try out online* merupakan bentuk proses pembelajaran yang melatih kemandirian dan menuntut partisipasi aktif siswa. Siswa dilatihkan untuk

menyiapkan dirinya melakukan kegiatan atas prakarsa sendiri tanpa tergantung atau mendapat bimbingan langsung dari orang lain. Selain itu, *try out online* memiliki manfaat antara lain:

1. Melatih siswa untuk bersikap percaya diri.

Siswa menjadi lebih terlatih mengerjakan soal-soal setara UN dan membuat mereka tahu tingkat kemampuannya dari mata pelajaran yang diujikan

2. Melatih siswa untuk mengembangkan budaya belajar.

Adanya kegiatan *try out online*, mengerjakan soal-soal tidak selalu dikerjakan di sekolah tapi dapat dilakukan di rumah atau di warnet. Bila umumnya siswa datang ke warnet untuk tujuan bermain game, sekarang siswa ke warnet untuk tujuan melakukan latihan soal.

3. Menunjukkan sikap kompetitif dan sportif untuk mendapatkan hasil yang terbaik. Setelah mengerjakan soal-soal *try out online*, siswa dapat mengetahui hasilnya secara langsung. Siswa kemungkinan akan membandingkan hasil pekerjaannya dengan siswa lain.

4. *Paperless*.

Apabila selama ini siswa terbiasa mengerjakan soal-soal di atas kertas, dengan *try out online* siswa dibiasakan untuk mengurangi penggunaan kertas karena langsung mengerjakan secara *online*.

5. Mencegah adanya contekan masal yang selama ini kadang dilakukan beberapa siswa karena soal dikerjakan secara mandiri di komputer atau laptop masing-masing.

Untuk mendukung pencapaian manfaat *try out online* tersebut, diharapkan adanya dukungan dari berbagai pihak, misalnya dari pemerintah (dinas pendidikan) sebagai penyelenggara, sekolah dan orang tua. Orang tua memiliki peran utama untuk memotivasi dan

memfasilitasi anak untuk melakukan berbagai kegiatan. Terkadang sarana dan fasilitas di rumah tersedia tetapi anak tidak mau memanfaatkannya. Ada juga anak yang memiliki motivasi tinggi akan tetapi sarana dan fasilitas kurang mendukung.

Peran orang tua terhadap pendidikan anak tidak terlepas dari kondisi sosial ekonominya. Yang dimaksud dengan kondisi sosial ekonomi tersebut adalah keadaan atau latar belakang dari suatu keluarga yang berkaitan dengan pendidikan, pekerjaan dan pendapatan keluarga.

Keluarga dengan status sosial ekonomi yang tinggi sering memiliki keberhasilan dalam mempersiapkan anak-anak mereka untuk sekolah karena mereka biasanya memiliki kemampuan lebih untuk mendukung mental anak, perkembangan fisik, mempromosikan, dan mengeksplorasi yang akan membantu dalam pembentukan sebuah karakter. Keluarga dengan status sosial ekonomi yang lebih baik melakukan sebagian besar kegiatan bersama, kebersamaan mereka di rumah juga membantu dalam mengembangkan karakteristik yang lebih baik. Peluang ini membantu orang tua dalam memahami kondisi pertumbuhan fisik, kognitif, psikologis dan sosial dibandingkan dengan keluarga dengan kondisi sosial ekonomi rendah.

Menurut Hamalik (1980) bahwa keadaan sosial ekonomi dapat menghambat ataupun mendorong dalam belajar. Pada umumnya anak yang berasal dari keluarga menengah ke atas lebih banyak mendapatkan pengarahan dan bimbingan yang baik dari orang tua mereka. Anak-anak yang berlatar belakang ekonomi rendah, kurang mendapat bimbingan dan pengarahan yang cukup dari orang tua mereka, karena orang tua lebih memusatkan perhatiannya pada bagaimana untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari.

Masalah biaya pendidikan juga merupakan sumber kekuatan dalam belajar. Salah satu fakta yang memengaruhi tingkat pendidikan anak adalah kurangnya biaya pendidikan yang akan mengganggu kelancaran belajar anak. Tingkat sosial ekonomi keluarga mempunyai pengaruh yang tinggi terhadap prestasi belajar siswa di sekolah, sebab segala kebutuhan anak yang berkenaan dengan pendidikan akan membutuhkan dana.

Maftukhah (2007) mengemukakan bahwa keluarga yang keadaan sosial ekonominya tinggi tidak akan banyak mengalami kesulitan dalam memenuhi kebutuhan sekolah anak, berbeda dengan orang tua yang keadaan sosial ekonominya rendah. Contohnya: anak dalam belajar akan sangat memerlukan sarana penunjang belajarnya, yang kadang-kadang harganya mahal. Bila kebutuhannya tidak terpenuhi maka akan menjadi penghambat dalam belajar siswa.

Syarat-syarat belajar yang perlu diperhatikan agar dapat belajar dengan baik menurut Hamalik (1980) yaitu faktor jasmani, rohani yang sehat, lingkungan yang tenang, tempat belajar yang nyaman, tersedia cukup bahan dan alat-alat yang diperlukan. Syarat-syarat belajar yang terpenuhi akan dapat memotivasi anak untuk belajar sehingga anak dapat meningkatkan prestasi belajarnya.

Motivasi merupakan salah satu unsur yang penting bagi kesuksesan anak. Callahan dan Clark, dalam Mulyasa (2006:264), mengemukakan bahwa motivasi adalah tenaga pendorong atau penarik yang menyebabkan adanya tingkah laku ke arah suatu tujuan tertentu. Peserta didik akan belajar dengan sungguh-sungguh apabila memiliki motivasi yang tinggi. Dengan kata lain, seorang peserta didik akan belajar dengan baik apabila ada faktor pendorongnya (motivasi). Para ahli psikologi, Baron (1992) dan Schunk (1990), dalam Nur (2008:2), mendefinisikan motivasi sebagai

suatu proses internal (dari dalam diri seseorang) yang mengaktifkan, membimbing, dan mempertahankan perilaku dalam rentang waktu tertentu. Motivasi adalah apa yang membuat anda berbuat, membuat anda tetap berbuat, dan menentukan ke arah mana yang hendak anda perbuat.

Sehubungan dengan hal tersebut, ada tiga fungsi motivasi (Sardiman, 2006:85):

1. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
2. Menentukan arah perbuatan, yaitu ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian, motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
3. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Metodologi

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 30 Surabaya pada bulan Maret tahun pelajaran 2012-2013. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan angket yang diisi oleh 85 % siswa kelas IX SMP Negeri 30 Surabaya yaitu sejumlah 306 siswa.

Data dianalisis dengan menggunakan teknik persentase (%), yaitu banyaknya frekuensi siswa pada aspek yang diamati dibagi keseluruhan jumlah siswa dikali 100%. Persamaannya dapat dituliskan sebagai berikut :

$$\text{Persentase aspek yang diamati} = \frac{A}{B} \times 100\%$$

Keterangan:

A : banyaknya frekuensi tiap aspek

yang muncul.
B : Jumlah seluruh siswa

Pelaksanaan, Pembahasan dan Solusi Try Out Online di SMP Negeri 30 Surabaya.

1. Pelaksanaan Try Out Online di SMP Negeri 30 Surabaya.

Saat ini dunia pendidikan makin canggih, sehingga sudah di berlakukannya *try out* secara *online*. Seperti di Surabaya, siswa mulai jenjang SD, SMP, dan SMA yang akan mengikuti ujian nasional diwajibkan mengikuti *try out online* tiap minggunya hingga menjelang pelaksanaan Ujian Nasional (UN) nanti.

Seperti halnya di sekolah lain, siswa-siswa SMP Negeri 30 Surabaya juga melaksanakan *try out online*. Pihak sekolah awalnya mensosialisasikan adanya kegiatan ini kepada seluruh siswa kelas IX dan sekaligus mensosialisasikannya pada wali murid. Hal ini dianggap perlu karena *try out online* merupakan kegiatan untuk mempersiapkan siswa kelas IX dalam menghadapi ujian nasional yang belum pernah dilakukan sebelumnya.

Pada pelaksanaan di lapangan, *try out online* ternyata banyak mengalami kendala, baik kendala yang berasal dari aksesnya sendiri, kendala yang ada di sekolah maupun kendala yang berasal dari siswa. Sehingga pada akhirnya pelaksanaan *try out online* mendapat kritikan dari Dewan Pendidikan Jawa Timur karena kegiatan tersebut kemungkinan juga tidak dapat diikuti oleh sekolah-sekolah di daerah pinggiran yang belum memiliki fasilitas komputer yang *online*.

Menurut Rosyid (2013) Pendidikan harus enjoyable terutama untuk anak sekolah dasar. Pelaksanaan *try out online* akan membuat anak menjadibosan dan stres karena hari Sabtu yang biasanya libur dan saatnya santai di rumah, tapi

harus diisi dengan *try out*, bahkan secara *online*.

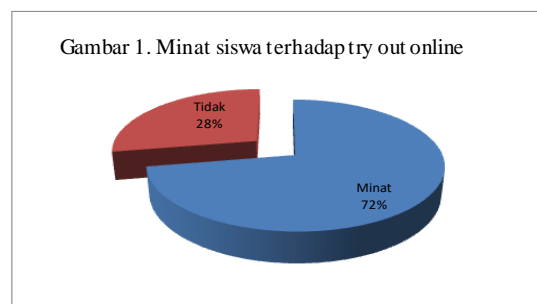
2. Pembahasan Try Out Online di SMP Negeri 30 Surabaya

Untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan kegiatan *try out online* di SMP Negeri 30 Surabaya, maka siswa diberi angket. Berdasarkan hasil angket yang diisi oleh 85 % siswa kelas IX SMP Negeri 30 Surabaya yaitu sejumlah 306 siswa diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1. Persentase minat dan keberhasilan siswa dalam mengikuti *try out online*

No	Aspek yang diamati				
	Minat		Keberhasilan		
	Minat	Tidak	Berhasil	Gagal	Belum coba
1.	72,22%	27,77%	44,44%	46,40%	9,30%

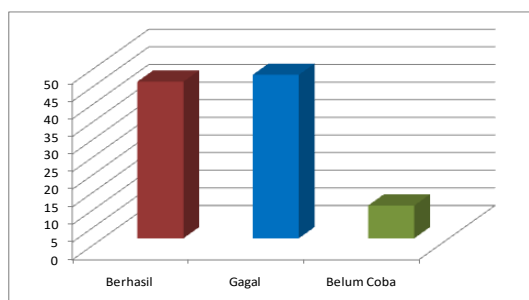
Siswa kelas IX SMP Negeri 30 Surabaya yang berminat mengikuti *try out online* sebanyak 72,22% sedangkan yang tidak berminat sebanyak 27,77%, dapat dilihat pada gambar berikut.



Sebenarnya siswa mengetahui akan pentingnya melaksanakan *try out online*, akan tetapi siswa terkadang mengalami kesulitan dalam mengakses. Terkadang siswa sudah berhasil mengerjakan akan tetapi hasilnya tidak muncul. Bagi siswa yang tidak memiliki fasilitas komputer atau internet di rumah, mereka harus sering datang ke warnet untuk mencoba. Beberapa siswa mengemukakan sudah melakukan *try out online* di LBB yang

diikuti. Hal ini juga menjadi alasan bagi siswa bahwa mereka tidak berminat mengikuti *try out online*.

Salah satu cara untuk dapat melaksanakan *try out online* adalah dengan memasukkan NISN, akan tetapi terkadang siswa tidak mengetahui NISNnya atau NISN salah. Siswa harus melakukan pengecekan atau mencari informasi tentang NISN terlebih dulu. Siswa juga mengalami *problem loading page* beberapa kali saat mengakses, sehingga siswa gagal melaksanakan *try out online*. Dari data dapat dilihat bahwa siswa kelas IX SMP Negeri 30 Surabaya yang gagal dalam mencoba *try out online* sebanyak 46,40%.



Gambar 2. Keberhasilan siswa dalam mengikuti terhadap *try out online*

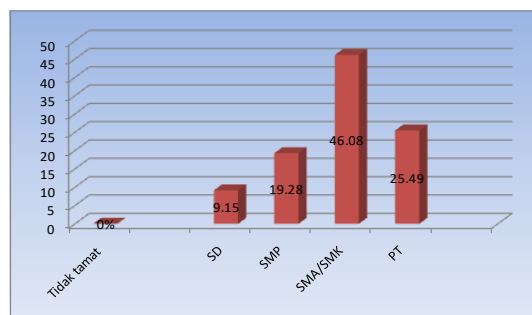
Persentase kegagalan yang cukup besar dapat memengaruhi motivasi siswa untuk melakukan *try out online*. Menurut Sardiman, 2006 fungsi motivasi adalah mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak setiap kegiatan yang akan dikerjakan.

Meskipun tingkat ekonomi orang tua di SMP Negeri 30 Surabaya tergolong rendah akan tetapi orang tua menyadari akan tuntutan pendidikan. Sehingga mereka mengusahakan fasilitas bagi anak. Dari hasil angket diketahui bahwa tingkat pendidikan orang tua siswa kelas IX yang rata-rata lulus SMA/SMK yaitu sebanyak 46,08% sedangkan yang berlatar belakang pendidikan dari Perguruan Tinggi hanya 25 %.

Tabel 2. Persentase tingkat pendidikan orang tua siswa kelas IX

No	Tingkat pendidikan				
	Tidak tamat	SD	SMP	SMA/ SMK	PT
1.	-	9,15%	19,28%	46,08%	25,49%

Tabel 2. Menunjukkan persentase tingkat pendidikan orang tua siswa kelas IX di SMP Negeri 30 Surabaya.



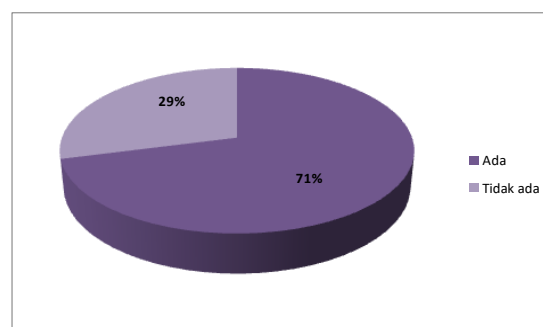
Gambar 3. Tingkat pendidikan orang tua siswa kelas IX SMP N 30 Surabaya

Peran orang tua terhadap keberhasilan siswa sangat penting. Hal ini ditunjukkan dengan adanya fasilitas komputer dan internet di rumah. Berdasarkan angket, fasilitas komputer dan internet yang dimiliki oleh siswa adalah seperti pada tabel. 3 berikut:

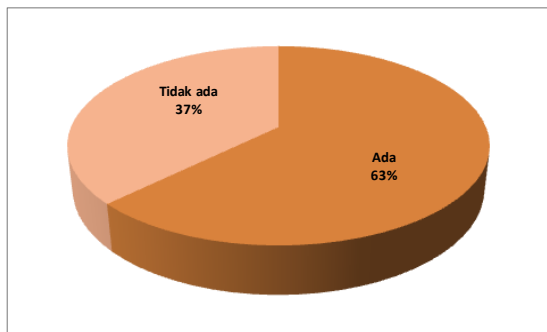
Tabel 3. Persentase kepemilikan fasilitas komputer dan internet siswa

No	Aspek yang diamati			
	Fasilitas komputer		Fasilitas internet	
	Ada	Tidak ada	Ada	Tidak ada
1.	70,92%	29,08%	62,75%	37,25%

Siswa yang memiliki fasilitas komputer di rumah sebanyak 70,92% dan yang memiliki fasilitas internet sebanyak 62,75%.



Gambar 4. Fasilitas komputer yang dimiliki siswa kelas IX SMP N 30 Surabaya



Gambar 5. Fasilitas internet yang dimiliki siswa kelas IX SMP N 30 Surabaya

3. Solusi Terhadap Kendala Pelaksanaan *Try Out Online* di SMP Negeri 30 Surabaya

Beberapa kendala yang muncul sehubungan dengan pelaksanaan *try out online* di SMP Negeri 30 Surabaya disiasati dengan mengadakan *try out offline*. Soal-soal *try out online* diunduh dan di fotocopy untuk dikerjakan bersama di sekolah. Pelaksanaan *try out offline* dilakukan secara terjadwal sehingga diusahakan siswa dapat mengerjakan paket-paket soal secara merata. Setelah mengerjakan soal dilanjutkan dengan pembahasan oleh guru mata pelajaran UN sesuai dengan paket soal yang telah dikerjakan siswa. Hasil pekerjaan siswa dikoreksi dan diumumkan sehingga siswa mengetahui kemampuan dan kesiapannya dalam menghadapi UN.

Simpulan

Dari paparan tentang pelaksanaan *try out online* di SMP Negeri 30 Surabaya, dapat diambil beberapa simpulan berikut ini:

1. Tingkat pendidikan orang tua memengaruhi pelaksanaan *try out online*. Meskipun tingkat ekonomi orang tua di SMP Negeri 30 Surabaya tergolong rendah akan tetapi orang tua menyadari akan tuntutan pendidikan. Hal ini terkait dengan tingkat pendidikan orang tua yang rata-rata

lulus SMA/SMK yaitu sebanyak 46,08%.

2. Kendala dalam pelaksanaan *try out online* disiasati dengan mengadakan *try out offline* di sekolah.

Daftar Rujukan

- Anonim. 2013. *Try Out Online* di Surabaya. Diprotes.Online. <http://www.solusiHp.com>. diakses pada tanggal 21 Maret 2013.
- Depdiknas.2005. *Peraturan Pemerintah Nomor 19 tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas
- Depdiknas.2007. *Permendiknas Nomor 41 tentang Standar Proses*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP).
- Maftukhah, 2007. Pengaruh Kondisi Sosial Ekonomi Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Geografi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Randudongkal Kabupaten Pemalang. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Mulyasa. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan: Sebuah Panduan Praktis*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nur, M. 2008. *Pemotivasian Siswa Untuk Belajar*. Cetakan Ketiga. Surabaya: Pusat Sains dan Matematika Sekolah, Universitas Negeri Surabaya.
- Oemar, Hamalik. 1980. *Metode Belajar dan Kesulitan-Kesulitan Belajar*. Bandung: Tarsito.
- Sardiman, A.M. 2006. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

**PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA INGGRIS SISWA
KELAS VIIIB MELALUI PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN GUIDED
CONVERSATION DI SMPN 11 SURABAYA
(Panca Lukitasari)**

Abstract

Improved speaking skills of students in the first cycle has not reached the improvement in the classical study of 80%, but when compared to the percentage of students who pass the pre-action learning is as much as 42% and the number of students who pass the study after the action in the first cycle to 67%, it can be said that there was an increase learning by 25%. In the second cycle carried out repairs to the deficiencies that occur in the implementation of the action cycle I. In the second cycle the percentage classical success. The percentage in the first cycle is 67% to 83% in the second cycle or can be said to have increased by 16%. Based on the description it can be concluded that the implementation of learning English using learning methods guided conversation in improving English speaking skills class VIII b SMPN 11 Surabaya

Kata kunci : Keterampilan berbicara, bahasa Inggris, guided conversation

Pendahuluan

Kemampuan berbicara bahasa inggris (speaking) adalah kemampuan untuk mengungkapkan dan menggunakan bahasa inggris secara lisan dengan penggunaan kosakata bahasa inggris serta ide / gagasan yang tersampaikan dengan baik dan benar. Keterampilan berbicara merupakan suatu keterampilan bahasa yang perlu dikuasai dengan baik. Keterampilan ini merupakan suatu indikator terpenting bagi keberhasilan siswa terutama dalam belajar bahasa Inggris. Dengan penguasaan keterampilan berbicara yang baik, siswa dapat mengomunikasikan ide-ide mereka, baik di sekolah maupun dengan penutur asing, dan juga menjaga hubungan baik dengan orang lain. Tujuannya untuk memperlancar keterampilan berbicara, memperkaya penggunaan kosa kata, memperbaiki tatanan berbahasa, menyempurnakan ucapan-ucapan kosa kata, kalimat-kalimat bahasa Inggris, dan melatih pendengaran sehingga mudah menangkap pesan dari lawan bicara. alur pembicaraan. *Guided Conversation* memberikan inspirasi kepada siswa untuk menciptakan suasana komunikatif dalam memberikan ide, pemikiran dan tanggapan

Bahasa Inggris digunakan sebagai bahasa pengantar untuk mata pelajaran tertentu. Namun, sebahagian dari guru yang Mengajar di sekolah tersebut diatas masih ada yang menyampaikan materi pelajaran secara bilingual (bahasa Indonesia dan bahasa Inggris) yang bertujuan untuk mensetarakan status sekolah tersebut dengan berskala internasional (*School Based International*). Adanya situasi seperti di atas, berarti bisa memotivasi siswa untuk belajar lebih giat dan komprehensif terhadap bahasa Inggris baik secara tulisan maupun lisan. Para siswa harus mampu mengutarakan gagasan, pemikiran dan lain-lain, mereka juga harus dapat menjawab pertanyaan dan mengajukan pertanyaan sesuai tingkatan siswa dengan baik selama pembelajaran berlangsung. Ketika melaksanakan diskusi, para siswa dituntut terampil mengemukakan dan mempertahankan pendapat, menyanggah pendapat siswa lain, atau mempengaruhi siswa lain agar mengikuti sekaligus memberikan kritikan dalam membetulkan perbincangan. *Guided Conversation* juga merupakan sebuah desain yang tepat guna untuk membantu

siswa mendapatkan teknik belajar cepat dan bisa menguasai materi bahasa Inggris sekaligus mampu mewujudkan keterampilan berbicara. Kaitan lain yang berhubungan dengan *Guided Conversation* ialah membimbing siswa bagaimana bertanya dan menjawab yang baik dan benar menurut tata cara berbicara bahasa Inggris disertai dengan tuntunan yang mendekati gaya bicara bahasa *native speaker*. Dari tuntunan atau bimbingan yang dilakukan guru bahasa Inggris secara terus menerus maka diyakini bahwa peningkatan keterampilan siswa dalam berbicara bisa meningkat. Karena disamping bimbingan atau panduan guru terhadap ucapan siswa terhadap kalimat pendek bahasa Inggris di atas, juga dilengkapi dengan tuntunan ucapan yang tersedia di ujung kalimat bahasa Inggris. Dengan demikian, besar kemungkinan bagi siswa bisa melakukan praktik keterampilan berbicara bahasa Inggris sangat mudah. Berhubungan dengan keterampilan berbicara bahasa Inggris, berarti memberdayakan siswa agar dapat melakukan keterampilan berbicara dengan cara yang paling mudah. Siswa merasa senang terhadap pelajaran bahasa Inggris karena diajarkan melalui strategi yang jauh lebih menyenangkan sehingga terdorong bagi siswa untuk belajar aktif dan kreatif. Apabila siswa sudah merasa senang, aktif dan kreatif terhadap mata pelajaran bahasa Inggris justru kemampuannya baik secara tertulis dan lisan akan meningkat.

Guided Conversation

Guided Conversation memberikan inspirasi kepada siswa untuk menciptakan suasana komunikatif dalam memberikan ide, pemikiran dan tanggapan sekaligus memberikan kritikan dalam membetulkan perbincangan. *Guided Conversation* juga merupakan sebuah desain yang tepat guna untuk membantu siswa mendapatkan teknik belajar cepat dan bisa menguasai materi bahasa Inggris sekaligus mampu mewujudkan keterampilan berbicara.

Kaitan lain yang berhubungan dengan *Guided Conversation* ialah membimbing siswa bagaimana bertanya dan menjawab yang baik dan benar menurut tata cara berbicara bahasa Inggris disertai dengan tuntunan yang mendekati gaya bicara bahasa *native speaker*. Dengan demikian, antara *Guided* dan *Conversation* merupakan paduan percakapan atau perbincangan yang dilakukan siswa dalam bahasa Inggris sederhana dalam rangka memperlancar komunikasi dan meningkatkan hasil belajar dalam keterampilan berbicara bahasa Inggris bagi siswa. Perlakuan dalam percakapan tersebut dilakukan dengan panduan atau petunjuk dan bimbingan dalam durasi panjang dan singkat (Blowerk 2008: 103) yang dilakukan di dalam dan di luar ruangan belajar. Pelaksanaan keterampilan berbicara bahasa Inggris melalui *Guided Conversation* baik di luar maupun di dalam kelas sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor yang terkait, seperti:

Keterkaitan antara pernyataan dan kenyataan yang ada di lapangan. Setiap pernyataan akan sangat berarti apabila ditinjau secara langsung kelapangan sehingga memberikan kepuasan secara pribadi, dengan realita itu muncul lebih banyak lagi bentuk ucapan-ucapan lain yang bersamaan dengan konteks, Situasi baru, kebiasaan siswa dalam melakukan keterampilan berbicara bahasa Inggris dengan bentuk *Guided Conversation* lebih suka kepada hal-hal yang baru karena disamping memperbanyak praktik keterampilan berbicara dengan kosa kata yang baru juga karena belum pernah membayangkan keberadaan yang baru sehingga muncul beragam pertanyaan dan jawaban siswa, Keterkaitan antara materi dengan pengalaman belajar siswa. Koneksitas keduanya semakin memperlancar praktik keterampilan berbicara siswa yang dilakoninya secara berulang-berulang. Selanjutnya, *Guided Conversation* sebagai salah satu bentuk

strategi guru bahasa Inggris dalam menuntun siswa untuk memperoleh keterampilan berbicara bahasa Inggris. *Guided Conversation* dapat merangsang *interest* siswa dengan sungguh-sungguh dan siswa berusaha mendapatkan kosa kata baru dengan susunan kalimat yang tepat mengenai sasaran pembicaraan. Dalam proses pelaksanaan keterampilan berbicara bahasa Inggris dengan *Guided Conversation* siswa diharapkan siap menunggu giliran untuk berbicara dan memberikan jawaban atas pertanyaan atau pernyataan yang mungkin muncul dari pembawa acara/ penuntun dari *Guided Conversation* (tentu momen ini terjadi dalam ruangan kelas). Namun demikian, belajar keterampilan berbicara bahasa Inggris bukan sesuatu yang mudah atau gampang melainkan membutuhkan cara-cara yang tepat dan menyenangkan. pengembangan keterampilan berbicara bahasa Inggris melalui *Guided Conversation* dapat meningkatkan kreativitas siswa untuk belajar bahasa Inggris. Kegiatan seperti ini mampu menunjukkan keterampilan khas pribadi siswa dalam berkomunikasi dengan gaya yang bervariasi. Komunikasi dalam hal ini menampilkan kesanggupannya dalam berbicara bahasa Inggris baik di dalam maupun diluar kelas. Siswa diharapkan dapat berbicara dengan sesama kawan sekelas, kawan di sekolah, guru, dan bahkan dengan orang-orang di luar lingkungan (orang asing). Tujuan perlakuan seperti itu untuk melatih siswa mempraktikkan keterampilan berbicara bahasa Inggris secara kontinyu dengan cara *Guided Conversation*. Kebiasaan semacam ini yang harus dilakukan guru kepada siswa guna memberdayakan siswa dalam berbahasa Inggris dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dari praktik tersebut akan muncul tahapan-tahapan penguasaan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa. Persiapan guru dalam pelaksanaan pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Inggris adalah:

penguasaan kosa kata, penguasaan grammar, penguasaan strategi belajar, media belajar, fasilitas belajar, penetapan jadwal belajar yang tepat, lingkungan belajar yang baik. Tujuannya adalah bisa memberikan nuansa berbeda dari pembelajaran konvensional, mampu meningkatkan minat siswa untuk kegiatan belajar tanpa bosan. Sementara persiapan siswa adalah berupa kesiapan mental dan rasa percaya diri dalam pelaksanaan pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Inggris. Biasanya, siswa yang tertarik dengan pelajaran bahasa Inggris senang melakukan berbicara walaupun dengan beberapa ungkapan kosa kata yang diingatnya. Ucapan-ucapan tersebut akan menjadi lebih baik dan berkembang bilamana diiringi bimbingan, arahan, panduan dan tuntunan guru bahasa Inggris. Selain, persiapan mental dan percaya diri adalah kesiapan materi seperti: buku-buku *Short Daily Conversation*, *Guide to Everyday English Conversation*.

Panduan pelaksanaan guide conversation

Guru sebagai pengontrol dalam percakapan harus memberikan panduan sesuai dengan prosedur percakapan sehingga semua siswa mendapat kesempatan.

- a) Menyuruh semua siswa berpartisipasi dalam percakapan terbuka sehingga secara tidak langsung dapat melatih diri untuk melakukan komunikasi yang terpimpin.
- b) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggali lebih dalam sampai mendapatkan jawaban pasti dari berbagai sumber buku guna menciptakan suasana aktif berbicara bahasa Inggris.

- c) Siswa diberikan kesempatan untuk melakukan pengamatan pada satu sumber/bedah buku sekedar pembuktian akurat sehingga dapat memberikan laporan dalam bentuk lisan (bahasa Inggris). Cara ini melatih siswa berani mengungkapkan temuan-temuan kecil yang berhubungan dengan pelajaran yang dilakukannya dalam bahasa Inggris lisan. Tujuan ini memperlancar komunikasi antara sesama teman sekelas dan sekaligus memberi tahu hasil laporan tersebut kepada guru dalam bentuk lisan.

Laporan lisan berarti siswa telah melakukan praktik keterampilan berbicara bahasa Inggris melalui *Guided Conversation* karena memberikan waktu yang cukup sambil memberikan pengarahan terhadap hasil laporan siswa. Bimbingan dan pengarahan itu tidak hanya diberikan oleh guru bahasa Inggris akan tetapi bisa juga diberikan oleh siswa sambil mempraktikkan keterampilan berbicara yang sudah dimilikinya. Inilah sebuah cara untuk membiasakan siswa berkreasi terhadap keterampilan itu menjadi terbiasa dan berkembang semakin baik.

Dari gambaran di atas, jelas bahwa pengembangan keterampilan berbicara bahasa Inggris melalui *Guided Conversation* dapat meningkatkan kreativitas siswa untuk belajar bahasa Inggris. Kegiatan seperti ini mampu menunjukkan keterampilan khas pribadi siswa dalam berkomunikasi dengan gaya yang bervariasi. Komunikasi dalam hal ini menampilkan kesanggupannya dalam berbicara bahasa Inggris baik di dalam maupun diluar kelas. Siswa diharapkan dapat berbicara dengan sesama kawan sekelas, kawan di sekolah, guru, dan bahkan dengan orang-orang di luar lingkungan (orang asing). Tujuan perlakuan seperti itu untuk melatih siswa mempraktikkan keterampilan berbicara bahasa Inggris secara kontinyu dengan

cara *Guided Conversation*. Kebiasaan semacam ini yang harus dilakukan guru kepada siswa guna memberdayakan siswa dalam berbahasa Inggris dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Karakteristik berbicara bahasa Inggris melalui guided conversation

Untuk melakukan keterampilan berbicara bahasa asing seperti bahasa Inggris memang dirasakan sulit karena harus mengintegrasikan keterampilan lainnya (*listening skill, reading skill* dan *writing skill*) kedalam bentuk *speaking* yang baik. Dengan demikian, proses keterampilan berbicara bisa menjadi lebih sempurna dan aktif. Sedikitnya ada beberapa karakteristik berhasilnya kegiatan keterampilan berbicara bahasa asing (Brown and Yule, 1983: 120, Hyland, 1991: 122), sebagai berikut:

- 1) Siswa harus berbicara sesering mungkin.

Dalam proses kegiatan keterampilan berbicara bahasa, peserta justru harus melakukan lebih banyak komunikasi. Dalam hal yang membicarakan atau yang dibahas permasalahan sesuai dengan topik. Keuntungannya adalah semakin sering melakukan keterampilan berbicara semakin lancar pula refleksi berbicara (Zainil, 2010).

- 2) Partisipasi.

Sebaiknya, dalam proses penerapan keterampilan berbicara melalui *Guided Conversation* tidak dibenarkan didominasi oleh individu atau sebagian kecil peserta yang bisa berbicara (mampu berbicara bahasa Inggris), melainkan semua peserta/siswa berhak mengeluarkan pendapat dan harus berbicara guna memperlancar diri sampai mahir. Tujuannya adalah membiasakan komunikasi lisan yang logis bukannya sekedar berbicara tanpa menggunakan kaedah bahasa yang baik, penggunaan tata bahasa yang

jelas, ucapan yang tepat, penggunaan kosa kata yang benar, intonasi yang sempurna, dan dapat dipahami oleh lawan bicara.

3) Tanggung-jawab

Tanggung-jawab berarti kemampuan seseorang untuk melakukan sesuatu sesuai menurut kadar kemampuan-dalam hal ini adalah kemampuan untuk berbicara bahasa Inggris yang dilakukan secara berdiskusi atau berpasangan dan harus bertanggungjawab untuk mempertahankannya. Pelaksanaan praktik keterampilan berbicara bahasa Inggris yang dilakukan secara berpasangan harus saling saling membantu, satu orang yang kurang mampu dalam Tanya jawab maka yang lainnya harus mengatasi segala kesulitan patnernya. Jadi, dalam berpasangan atau secara individu harus merasa bertanggung jawab.

Tips Berbicara Bahasa Inggris

Seringkali kendala yang timbul dalam belajar bahasa Inggris adalah keterampilan berbicaranya, kesulitan yang muncul disebabkan oleh latar belakang bahasa ibu yang terlalu dominan. Namun, melalui latihan yang intensif, tidak ada yang tidak mungkin bagi mereka yang percaya diri. Keterampilan berbicara bahasa Inggris Anda pun dapat mencapai tahap dimana mampu dipahami oleh setiap orang yang berbahasa Inggris secara global. Berikut adalah beberapa tips meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris.

- a) Mendengarkan percakapan bahasa Inggris. Tahap awal dalam belajar berbicara bahasa Inggris adalah dengan mengembangkan sebanyak-banyaknya kosa kata dalam bahasa Inggris. Cara terbaik untuk mengembangkan kosa kata verbal adalah dengan mendengarkan percakapan dalam bahasa Inggris serta membaca buku bahasa Inggris.

Dewasa ini, semua fasilitas sangat memungkinkan bagi Anda untuk mengakses percakapan dalam bahasa Inggris baik melalui film, CD, internet atau dari sumber lainnya. Mendengarkan dan menguasai lafal yang berbeda akan membantu Anda dalam menyempurnakan keterampilan berbahasa Inggris Anda.

b) Praktek berbicara bahasa Inggris

Ingin bisa berbicara bahasa Inggris, tentu saja harus praktek berbicara. Tidak ada cara lainnya selain Anda harus membangun kebiasaan praktek berbicara bahasa Inggris. Dalam hal ini, Anda tidak harus berada dalam lingkungan berbahasa Inggris baru kemudian berbicara dalam bahasa Inggris tersebut. Salah satu cara efektif untuk praktek berbicara bahasa Inggris adalah membaca dengan suara yang kuat/lebih keras. Ini akan memperkuat lidah Anda dalam hal melafalkan kata-kata dengan lebih jelas dan lantang. Cobalah untuk membuat daftar kata-kata bahasa Inggris yang sulit dan beri perhatian lebih dengan berbicara lebih perlahan pada intonasi yang benar.

c) Rekam suara Anda

Dalam hal berbicara bahasa Inggris yang dicari bukanlah kesempurnaan melainkan pemahaman. Apakah pada saat Anda berbicara, lawan bicara Anda memahami apa yang Anda katakan atau tidak. Ternyata mendengarkan percakapan Anda sendiri dapat membantu Anda dalam mengevaluasi intonasi serta struktur yang benar. Hal ini akan menjadi sesuatu yang menarik sebagai permainan berbahasa Inggris dalam bentuk cerita atau tanya jawab.

d) Mendengar dan menyanyikan musik bahasa Inggris

Cara lainnya yang dapat membantu Anda dalam berbicara bahasa Inggris adalah dengan mendengarkan musik

berbahasa Inggris dan mencoba untuk menyanyikannya lagi. Anda dapat memiliki koleksi lagu-lagu favorit Anda dalam bahasa Inggris dan mendengarkannya di waktu luang. Sangatlah penting untuk selalu mencoba dan mengucapkan setiap kata baru yang Anda temukan dan mengembangkan kosa kata yang luas serta mempraktekkan cara pelafalan dalam berbicara bahasa Inggris.

Desain dan Langkah Penelitian

Penelitian tindakan ini dilakukan dengan mengikuti model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart (1988:47), yaitu: "action research is cyclic process of planning, action, observation, and reflection", atau model yang berdasarkan pada suatu siklus spiral yang terdiri dari empat komponen, yang meliputi: (1) rencana tindakan (planning), (2) pelaksanaan (action), (3) observasi (observation), (4) refleksi (reflection).

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian deskriptif kualitatif dan jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas ini direncanakan dengan cara bersiklus dan akan dilakukan dalam dua siklus. Dalam mengumpulkan data menggunakan metode observasi, dan lembar kerja siswa . bentuk proses pembelajaran yang dilakukan melalui Guided Conversation dalam mempelajari keterampilan berbicara bahasa Inggris yang sesuai dengan kondisi dan mempermudah siswa untuk menguasainya, yakni sebagai berikut:

- 1) Practice your English as often as possible.
- 2) Participate in any and all class activities.
- 3) Review both presents and old materials

Keterampilan berbicara dalam menguasai bahasa Inggris sebagai bahasa asing dirasa menjadi keterampilan yang paling utama diperlukan. Keterampilan

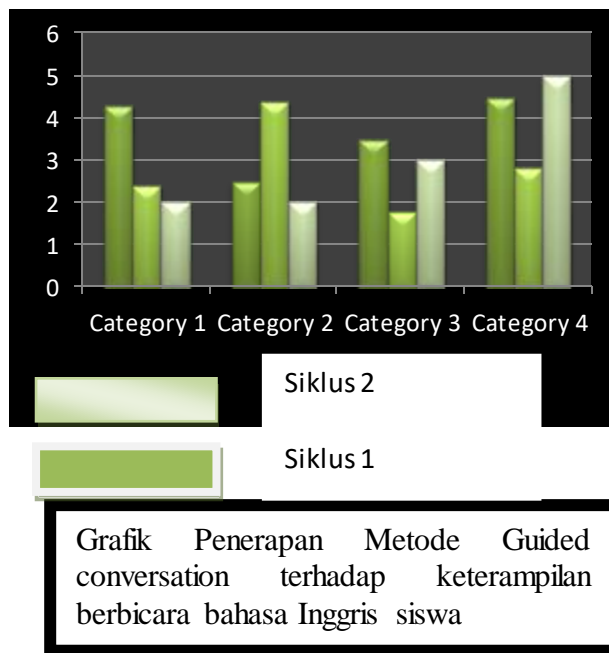
berbicara dirasa menjadi yang utama karena dalam mempelajari bahasa asing yang paling penting adalah keterampilan untuk berkomunikasi dan keberanian dalam mengungkapkan pendapat secara lisan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan keterampilan berbicara siswa melalui metode pembelajaran guided conversation Sedangkan Labov (1984), mengatakan berpendapat ada empat konsep dasar dalam melaksanakan praktik pengembangan keterampilan berbicara bahasa Inggris melalui *Guided Conversations*:

- a) Memberikan bermacam gambaran yang berkaitan dengan situasi siswa, proses pembelajaran, pengalaman belajar, pendidikan, sekolah, guru, kemajuan dan budaya, kelemahannya serta sikap siswa terhadap proses pembelajaran.
- b) Menentukan informan yang tahu permasalahan dan berpengalaman dalam memberikan jawaban-jawaban terutama yang menyangkut dengan sekolah, guru, dan proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah tersebut.
- c) Mendorong setiap kelompok /individu dalam ruangan kelas untuk turut serta melakukan percakapan atau ikut memberikan tanggapan atas setiap pertanyaan yang muncul dari informan sehingga terkesan bahwa situasi ini benar-benar semua siswa tertarik untuk melakukan praktik keterampilan berbicara.
- d) Menentukan topik pembicaraan sesuai dengan materi pelajaran yang ada sehingga mampu dan mudah memecahkan pokok persoalan yang muncul. Selain topik yang ditentukan berhubungan dengan materi pelajaran, topik pembicaraan juga bisa ditampilkan atau disesuaikan dengan keadaan disekitar sekolah.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran dengan menggunakan guided conversation mengalami peningkatan mulai dari siklus I sampai siklus II. Peningkatan tersebut dari pra tindakan sebesar 60% menjadi 72% pada siklus I. Kemudian meningkat menjadi 88% pada siklus II. Untuk peningkatan keterampilan berbicara juga mengalami peningkatan. Rata-rata nilai siswa dari setiap kelompok pada pra tindakan, siklus I, dan siklus II selalu mengalami peningkatan walaupun sedikit. Pada pra tindakan, kelompok tinggi mempunyai rata-rata 66,25 menjadi 70,84 pada siklus I dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 81,25. Kelompok sedang mempunyai rata-rata pra tindakan sebesar 50, pada siklus I meningkat menjadi 66,15 dan menjadi 75,32 pada siklus II. Sedangkan pada kelompok rendah pada pra tindakan dengan rata-rata 35 menjadi 56,67 pada siklus I dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 66,46. Untuk aspek keterampilan berbicara yang mengalami peningkatan terbesar adalah aspek keterampilan berbicara kejelasan dan volume suara. Sedangkan aspek keterampilan berbicara yang kurang mengalami peningkatan adalah pada aspek keterampilan berbicara alamiah. Diketahui pula bahwa peningkatan keterampilan berbicara siswa pada siklus I belum mencapai peningkatan belajar secara klasikal yaitu 80%, tetapi jika dibandingkan dengan persentase jumlah siswa yang tuntas belajar pada pra tindakan yaitu sebanyak 42% dan jumlah siswa yang tuntas belajar setelah tindakan pada siklus I menjadi 67% maka dapat dikatakan bahwa terjadi peningkatan belajar sebesar 25%. Pada siklus II dilakukan perbaikan terhadap kekurangan yang terjadi dalam pelaksanaan tindakan siklus I. Pada siklus II terjadi peningkatan persentase keberhasilan klasikal. Persentase pada siklus I yaitu 67% menjadi 83% pada siklus II atau dapat dikatakan mengalami peningkatan sebesar

16%. Berdasarkan deskripsi tersebut dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan metode pembelajaran guided conversation dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa kelas VIII B SMPN 11 Surabaya.



Simpulan

Sesuai dengan tujuan yang diharapkan dalam penelitian dan hasil analisis data di atas, maka dapat disimpulkan bahwa:

- Terdapat peningkatan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa melalui penerapan metode pembelajaran guided conversation. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan. Pada pra tindakan, kelompok tinggi mempunyai rata-rata 66,25 menjadi 70,84 pada siklus I dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 81,25.
- Peningkatan keterampilan berbicara kelompok sedang mempunyai rata-rata pra tindakan sebesar 50, pada siklus I meningkat menjadi 66,15 dan menjadi 75,32 pada siklus II. Sedangkan pada kelompok rendah

pada pra tindakan dengan rata-rata 35 menjadi 56,67 pada siklus I dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 66,46.

Daftar Rujukan

- Abin Syamsuddin. 2003. *Peran Guru Membimbing Keberhasilan Siswa*. Bandung: Sinar Baru.
- Abubakar, dkk. 1986. *Pengembangan Kosa Kata dalam Berbahasa*. Yogyakarta: Penerbit Liberty.
- Anna Sotter. 2008. *Practicing English Speaking Skill through Small Group Discussion*. Ohio State University Press.
- Bock, John C. 1992. *Education and Development: A Conflict Meaning*. Ohio State: Ohio State University Press.
- Brown, G., Anderson, A., Shilcock, R., & Yule, G. 1984. *Teaching Talk: Strategies for Production and Assessment*. Cambridge. Cambridge University Press.
- Guntur, Tarigan. 1986. *Pengajaran kosakata*. Bandung: Penerbit Angkasa.
- Guntur, Tarigan. 1981, *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, Bandung: Penerbit Angkasa.
- Hall, S. 1997. *Integrating pronunciation for fluency in presentation skills*. ERIC Document, pp. 408–856.
- Hamalik. 2003. *Peranan Motivasi terhadap Keberhasilan dalam Belajar*. Bandung: Angkasa.
- Ibnu Hadjar. 1996. *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif dalam Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sadli, Hassan. 1989. *Kamus Inggris Indonesia-Indonesia Inggris*. Jakarta:

