



VOLUME : III
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

Upaya Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Dengan Menggunakan Media Gambar Berseri Siswa Kelas VII-C 2011/2012 SMP Negeri 12 Surabaya
(Yayuk Sukaryati)

Implementasi Pengembangan Perangkat Pembelajaran Membaca Pemahaman Karya Sastra Berbasis Pendidikan Karakter
(Risa Rahayu)

Kurikulum 2013: Kurikulum Generasi Emas
(Sariono)

Peningkatan Apresiasi Keunikan Tari Remo Melalui *Learning Together* Siswa Kelas VII-D SMP Negeri 12 Surabaya
(Yuli Setyowati)

Proses Berpikir Siswa Smk Dengan Kecerdasan Linguistik, Logika Matematika, Dan Visual Spasial Dalam Memecahkan Masalah Matematika
(Anton Sujarwo)

Permainan “Pesawat Masalah” Dapat Mengatasi Kejenuhan Dan Rasa Malas Peserta Didik Dalam Mengikuti Pembelajaran Bahasa Indonesia
(Titik Suharyati)

Memutus Mata Rantai Budaya Korupsi Dengan Pendidikan Karakter
(Nur Ainiyah)

Profil Pemecahan Masalah Geometri Ditinjau Dari Perbedaan Gaya Belajar Dan Perbedaan Gender
(Gatot Soenarjadi)

Guru Bersertifikat Dan Kenakalan Anak: Sebuah Paradigma Baru
(Kusbandi)

Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII-D SMP Negeri 33 Surabaya Dalam Pelajaran Matematika Melalui Media Berbantuan Komputer
(Sukinah)

E-Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya; Volume 3
Edisi Tahun 2013

**UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA
BAHASA INGGRIS DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR BERSERI
SISWA KELAS VII-C 2011/2012 SMP NEGERI 12 SURABAYA
(Yayuk Sukaryati)**

Abstract

The problem of this research was how to improve students' ability in speaking procedure text. The research tried to guide students by giving series pictures to improve their ability to speak procedure text. The research type was an action research. The subject consisted of 36 students of Class VII C of SMPN 12 Surabaya in 2011/2012 academic years.

The research data were collected using speaking test (speaking test before treatment, speaking test after first treatment and speaking test after the second treatment), observation for collecting data on the students' opinions in improving speaking ability using series pictures. Data on speaking ability using series pictures were analyzed using the descriptive analysis, to know the improvement in mean students after the first cycle and the second cycle.

Based on the pre cycle, there were 25 students who speak procedure text well and there were 11 students who have not spoken yet, then on the first cycle, there was an improvement. There were 32 students who have spoken procedure text so there were only 4 students who have not spoken yet. On the second cycle, all students in VII C have spoken procedure text well. It can conclude that teaching speaking procedure text using series pictures can improve students' ability.

Kata kunci: peningkatan keterampilan berbicara, media gambar berseri

Pendahuluan

Dalam belajar bahasa, orang mengenal keterampilan reseptif, yang meliputi keterampilan menyimak (*listening*) dan keterampilan membaca (*reading*), sedangkan keterampilan produktif meliputi keterampilan berbicara (*speaking*) dan keterampilan menulis (*writing*). Baik keterampilan reseptif maupun keterampilan produktif perlu dikembangkan dalam proses pembelajaran bahasa Inggris sehingga siswa dapat menggunakan bahasa Inggris untuk berkomunikasi (Panduan Pengembangan Silabus (2006:2). Hal ini mengindikasikan bahwa belajar bahasa Inggris merupakan upaya untuk menggunakan dan mengaplikasikan pengetahuannya dalam kegiatan komunikasi baik secara lisan maupun tertulis.

Walaupun dalam kurikulum, bahasa Inggris sudah diajarkan mulai dari tingkat TK dan SD namun masih dijumpai banyak siswa yang merasa malu, ragu-ragu, kurang percaya diri, dan merasa takut salah berkomunikasi dalam bahasa Inggris. Upaya untuk menggunakan dan mengaplikasikan pengetahuan bahasa Inggris untuk kegiatan berkomunikasi baik secara lisan maupun tertulis tersebut belum bisa dicapai secara optimal. Sebagian besar siswa masih belum dapat menguasai keempat keterampilan yang diharapkan dalam pembelajaran bahasa Inggris, terutama untuk keterampilan berbicara masih sangat memprihatinkan.

Dalam pembelajaran berbicara (*speaking*) masih dijumpai suasana bungkam di kelas. Walaupun guru telah

berusaha memberikan stimulus, banyak bibir siswa terasa terkunci. Terkuncinya bibir mereka disebabkan oleh 1) kurang adanya ide yang akan mereka katakan, 2) penguasaan kosa kata dan tata bahasa mereka yang sedikit, 3) kurang yakin akan kemampuan yang mereka miliki, mereka merasa malu dan takut salah berbicara bahasa Inggris.

Oleh karena itulah, agar siswa dapat mengembangkan kemampuan dan keterampilannya tanpa adanya rasa takut dan rasa kurang percaya diri dalam menggunakan bahasa Inggris untuk berkomunikasi secara lisan maka guru sebagai motor, motivator dan sebagai subjek didik yang berperan besar dalam menentukan keberhasilan pembelajaran di kelas perlu melaksanakan pembelajaran yang memungkinkan siswa termotivasi dan percaya diri.

Dengan adanya dua hal yang bertentangan di atas, yaitu terdapatnya suasana bungkam/bibir terkunci dalam pembelajaran berbicara dan tujuan pembelajaran berbicara (*speaking*) yang harus dicapai, maka memberikan inspirasi penulis untuk melakukan penelitian.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan media gambar berseri (*series picture*) untuk mengembangkan kemampuan siswa mengungkapkan sebuah bacaan yang berbentuk prosedur (*procedure text*) secara lisan.

Pembelajaran berbicara (*speaking*) dengan menggunakan media gambar berseri (*series picture*) bukanlah gagasan atau temuan baru dalam dunia pendidikan tetapi pemilihan gambar berseri sebagai media untuk pembelajaran berbicara (*speaking*) sangatlah efektif. Hal ini sesuai dengan pendapat yang diungkapkan Lies Amin Lestari bahwa gambar berseri dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengajarkan menulis dan berbicara. (2010:11).

Ada beberapa alasan mengapa memilih gambar berseri. Salah satunya adalah dengan bantuan gambar berseri

bisa menumbuhkan gagasan-gagasan dalam pikiran siswa tentang maksud bacaan yang akan diutarakan. Alasan lain adalah siswa tidak akan kehabisan ide-ide dan apa yang akan diutarakan oleh siswa dapat berurutan/runtut antara kalimat yang satu dengan kalimat yang lainnya.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Teks Procedure melalui Media Gambar Berseri Pada Siswa Kelas VII C 2011-2012 SMP Negeri 12 Surabaya”.

Dari permasalahan dan cara pemecahan masalah tersebut di atas, dapat dirumuskan tujuan penelitian tindakan kelas yaitu mendeskripsikan proses dan hasil penerapan penggunaan media gambar berseri untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris peserta didik.

Kajian Pustaka

Dalam kajian pustaka ini dipaparkan tiga konsep yang digunakan di dalam penelitian, yakni keterampilan berbicara (*speaking*) dalam bahasa Inggris, media gambar, dan teks *procedure*. Masing-masing konsep dipaparkan secara singkat berikut ini.

1. Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara (*speaking*) merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang memberikan kesempatan secara luas kepada peserta didik untuk menyampaikan informasi lisan secara langsung. Berbicara merupakan suatu keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara langsung. Dalam arti antara komunikan dan komunikator saling bertemu dan bertatap muka dengan orang lain (Tarigan, 1985:3).

Sementara itu, Iskandarwassid dan Dadang Sunendar mengemukakan bahwa berbicara adalah keterampilan

menyampaikan pesan melalui bahasa lisan, yang di dalamnya terdapat jalinan atau interaksi antara pembicara, penyimak, isi pembicaraan, sarana dan media yang digunakan (2009:286).

Sedangkan menurut Dagher (1976:1), berbicara merupakan proses berkomunikasi secara langsung antara penyampai informasi dan penerima informasi secara langsung. Keterampilan berbicara merupakan proses berkomunikasi langsung yang membutuhkan kelancaran lafal untuk menyampaikan informasi atau gagasan. Untuk itulah agar peserta didik mampu mengungkapkan gagasan ide, atau pendapat-pendapatnya secara lancar, maka diperlukan latihan keterampilan berbicara.

Agar dapat menguasai keterampilan berbicara dengan baik, siswa perlu dibekali dengan unsur-unsur bahasa, antara lain kosa kata, tata bahasa, ucapan atau *pronunciation*, intonasi dan kelancaran. Hal ini sebagaimana diungkapkan oleh Dagher bahwa ada 5 unsur utama dalam proses berbicara yaitu: a) pengucapan, b) intonasi, c) kosakata, d) tata bahasa dan e) kelancaran berbicara (1976:11).

2. Media Gambar

Soekanto dalam Modul Media Pembelajaran Sertifikasi Guru dalam Jabatan Program PLPG Universitas Negeri 2010 menyatakan bahwa medium atau media (jamak) berasal dari bahasa latin “medium” yang berarti “di antara”, suatu istilah yang menunjukkan segala sesuatu yang membawa informasi antara sumber dan penerima (2010:1). Dengan demikian, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan bahan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat pikiran dan perasaan pembelajar (siswa) dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Media di dalam proses pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam mendukung persepsi dan pemahaman siswa dalam belajar. Persepsi dan pemahaman siswa yang baik akan mendukung keberhasilan belajar siswa yang berarti prestasi siswa akan meningkat.

Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang benar-benar fungsional dalam arti cocok dengan tujuan pembelajaran dan benar-benar berfungsi untuk menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan hendaknya bukan sekedar sebagai pelengkap pembelajaran, tetapi harus benar-benar merangsang siswa untuk berlatih. Oleh karenanya pemilihan media harus dilakukan dengan sangat hati-hati.

Secara garis besar, media atau alat bantu pembelajaran digolongkan menjadi 3 bagian besar, yaitu media pembelajaran visual (semua jenis media yang dapat dilihat), media pembelajaran audio (semua jenis media yang dapat didengar) dan media pembelajaran audio-visual (semua jenis media yang dapat dilihat dan didengar). Dari ketiga jenis media di atas, media visual yang sering digunakan untuk meningkatkan suasana pembelajaran yang lebih menarik. Gambar, adalah salah satu bentuk media visual yang paling sering digunakan dan paling mudah dilakukan.

Pemanfaatan media gambar dapat membantu jalan pikiran peserta didik dalam memberikan makna atau konsep terhadap materi pembelajaran. Dengan demikian, media gambar adalah suatu instrumen pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran di kelas.

Gambar adalah salah alat atau instrumen yang sangat penting dan sangat bermanfaat dalam pembelajaran di kelas. Melalui gambar para peserta didik dapat melihat dengan jelas sesuatu yang dibicarakan, atau didiskusikan. Penggunaan media gambar dalam proses belajar mengajar mempunyai maksud memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada para peserta didik untuk mengespresikan atau mengungkapkan pendapat tentang gambar yang diberikan oleh pendidik dalam bentuk lisan.

Dengan melihat gambar, peserta didik dapat memiliki media untuk mereproduksi kosa kata untuk mengespresikan ide atau gagasannya. Dalam Buku *Modul Media Pembelajaran Sertifikasi Guru dalam Jabatan Program PLPG Universitas Negeri 2010*, manfaat media gambar bagi peserta didik adalah sebagai berikut: (1) Meningkatkan motivasi belajar, (2) Memberikan variasi belajar, (3) Merangsang berpikir, (4) Mempermudah belajar, dan (5) Memperjelas informasi atau pesan yang disampaikan (2010:3)

Seperti telah tersirat pada namanya, gambar sebagai salah satu jenis media pandang (visual) biasanya ditempel di dinding atau di papan tulis atau bahkan bisa dipegang dan ditunjukkan langsung di hadapan siswa. Media ini biasanya berupa gambar, photo, lukisan, atau sketsa yang bisa berupa gambar tunggal komposit (*single composite picture*) atau gambar berseri (*picture series*). Dalam pembelajaran bahasa Inggris, media ini biasanya digunakan untuk membantu siswa menemukan ide (*clue*) tentang apa yang akan ditulis (untuk pembelajaran *writing*) atau apa yang akan dikatakannya (untuk pembelajaran *speaking*), atau bisa juga untuk membantu siswa mendapatkan gambaran yang lebih jelas tentang teks

yang dibaca atau didengarnya. *Single composite picture* untuk pembelajaran berbicara (*speaking*) atau pembelajaran menulis (*writing*) biasanya berupa gambar tunggal yang dapat membantu siswa menggambarkan apa yang dilihatnya menjadi sebuah teks lisan atau tertulis. Sedangkan gambar berseri biasanya berisi tahapan kegiatan sehingga apabila siswa memverbalisasikannya dapat tersusun sebuah cerita (*narrative, recount, procedure*, dsb).

3. Media Gambar Berseri

Gambar berseri dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengajarkan berbicara. Gambar berseri ini biasanya berisi serangkaian gambar yang membentuk suatu cerita. Media ini dapat dimanfaatkan untuk mengajarkan teks *recount, narrative, procedure* dan jenis teks yang lain yang menggambarkan urutan suatu kejadian (Lies Amin Lestari, 2010:12).

Gambar berseri yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat berupa gambar kartun dan dapat pula berupa sketsa, serangkaian gambar nyata, photo, atau jenis rangkaian gambar yang lain.

4. Teks Procedure

Dalam panduan kurikulum 2004 disebutkan bahwa teks *procedure* memiliki tujuan komunikatif untuk memberi petunjuk tentang cara melakukan sesuatu melalui serangkaian tindakan atau langkah. Secara umum, struktur teks *procedure* adalah adanya tujuan kegiatan, bahan-bahan yang dibutuhkan, dan langkah-langkah yang dilakukan untuk mencapai tujuan kegiatan. Sedangkan ciri-ciri kebahasaannya menggunakan:

- (1) Pola kalimat *imperative*, misalnya *cut, shake, boil, don't insert*, dsb.
- (2) *Action verbs*, misalnya *turn, put, mix*, dsb.

- (3) *Connectives* untuk mengurutkan kegiatan, misalnya *first, then, after that, while, finally*, dsb.
- (4) *Adverbials* untuk menyatakan rinci waktu, tempat, cara yang akurat, misalnya *for 5 minutes, 2 centimetres from the top*, dsb.

Sedangkan Artono Wardiman dkk mengemukakan pendapat yang sejalan bahwa *Procedural text is a text that gives some clues of how to do something through a series of actions. There are 3 parts of a procedural text, (1) goal/purpose is to give information what we need, (2) material is things that you need to make an object, (3) method/step is the information about making an object (2008 :134).*

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*), karena penelitian tindakan ini dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas.

Berdasarkan tujuan penelitian, maka rancangan penelitian yang cocok adalah penelitian tindakan partisipatif dan kolaboratif. Jenis penelitian ini diambil karena peneliti berpartisipasi langsung dalam proses penelitian, mulai dari awal sampai dengan akhir penelitian. Peneliti berusaha mengamati, merefleksikan, dan mengevaluasi terhadap kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Setelah melakukan refleksi atau perenungan yang mencakup analisis, sintesis dan evaluasi tahap hasil pengamatan terhadap proses serta hasil tindakan tadi, biasanya muncul kesalahan atau pemikiran baru yang perlu mendapat perhatian sehingga perlu dilakukan perencanaan ulang, tindakan ulang, dan pengamatan ulang yang dilaksanakan pada siklus berikutnya. Demikian, tahap-tahap, kegiatan tersebut terus berulang sampai suatu permasalahan dianggap teratasi. Dan dikatakan sebagai penelitian kolaboratif

karena dalam penelitian ini, peneliti melibatkan kolaborator. Dalam hal ini sebagai kolaborator, peneliti bekerjasama dengan guru teman sejawat/ guru bahasa Inggris lainnya di SMP Negeri 12 Surabaya. Dalam penelitian ini, kolaborator/ guru teman sejawat mengadakan pengamatan baik pengamatan kepada guru tentang jalannya proses belajar mengajar maupun pengamatan terhadap siswa tentang aktivitas siswa. Kolaborator/ guru teman sejawat juga mengadakan pengamatan pada saat diadakannya penilaian sehingga dimaksudkan dengan adanya kolaborator/ guru teman sejawat, penelitian ini mencapai hasil yang obyektif.

Subjek penelitian adalah siswa kelas VII C dengan jumlah siswa 36 yang terdiri dari laki-laki 19 siswa, dan perempuan 17 siswa. Pemilihan kelas VII C dengan pertimbangan bahwa sebagian besar siswa kelas VII C ini bungkam, tidak mengeluarkan kata-kata, kehabisan ide atau kalimat dalam pembelajaran berbicara (*speaking*). Sebagian besar siswa tidak tahu apa yang harus diutarakannya ketika mereka harus menyampaikan teks *procedure* di depan kelas. Sebagian besar siswa kelas VII C ini mempunyai kemampuan berbicara (*speaking*) yang masih sangat rendah. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari sampai dengan bulan April 2012 dengan menggunakan 2 siklus.

Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Stephen Kemmis dan Robin Mc Taggart yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus berikutnya. Menurut Basuki Wibawa bahwa setiap siklus meliputi perencanaan (*planning*), aksi/tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). (2003:18). Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum masuk pada siklus I dilakukan tindakan

pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan (pra siklus).

1. Siklus I

Tahap Perencanaan (*planning*)

- (1) Guru menyiapkan RPP untuk satu kompetensi dasar berbicara (*speaking*) tentang teks *procedure*, yaitu Standar Kompetensi 10. Berbicara (mengungkapkan makna dalam teks lisan fungsional dan monolog pendek sangat sederhana berbentuk *descriptive* dan *procedure* untuk berinteraksi dengan lingkungan terdekat) dan dengan Kompetensi Dasar 10.2. Mengungkapkan makna dalam monolog pendek sangat sederhana dengan menggunakan ragam bahasa lisan secara akurat, lancar dan berterima untuk berinteraksi dengan lingkungan terdekat dalam teks berbentuk *descriptive* dan *procedure*.
- (2) Guru menyiapkan peralatan atau media yang dibutuhkan untuk pembelajaran berbicara (*speaking*) tentang teks *procedure*, antara lain berupa LCD, laptop, gambar berseri tentang cara membuat mi goreng dan gambar berseri tentang cara membuat jus jambu.
- (3) Guru menyiapkan perangkat penilaian untuk mengukur pembelajaran berbicara (*speaking*), yaitu berupa rubrik penilaian berbicara (*speaking*).
- (4) Guru menyiapkan lembar observasi baik untuk mengobservasi guru maupun mengobservasi siswa.
- (5) Guru menyiapkan angket siswa.
- (6) Guru mengkoordinasikan program kerja pelaksanaan tindakan dengan kolaborator/ guru teman sejawat.

Tahap Tindakan (*acting*)

- (1) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran.
- (2) Guru memberi apersepsi dan motivasi kepada siswa tentang

pembelajaran berbicara (*speaking*) dengan materi teks *procedure*.

- (3) Guru menjelaskan tentang teks *procedure*
- (4) Guru memberi penjelasan tentang hal-hal yang harus diperhatikan dalam berbicara (*speaking*), antara lain tentang pengucapan (*pronunciation*), intonasi, kelancaran, isi pembicaraan, dan tata bahasa.
- (5) Guru menempelkan gambar berseri tentang cara membuat jus jambu.
- (6) Guru meminta siswa mengamati gambar berseri dan meminta masing-masing siswa untuk membentuk sebuah teks *procedure*.
- (7) Guru meminta siswa secara individu untuk maju ke depan kelas mempraktekkan berbicara dengan materi teks *procedure* dengan menggunakan media gambar berseri tentang cara membuat jus jambu.
- (8) Guru mengamati dan menilai siswa berbicara dengan lembar penilaian (rubrik penilaian *speaking*). Untuk memperoleh hasil yang akurat dan objektif, penilaian atau pengamatan dilakukan dengan guru teman sejawat.

Tahap Observasi (*Observing*)

Untuk mengetahui efektivitas penelitian tindakan kelas ini maka diperlukan alat-alat pemantauan, pengamatan yang terinci sehingga dapat digunakan sebagai alat ukur keberhasilan. Pengamatan terhadap penelitian ini dilakukan oleh peneliti dan guru teman sejawat dengan mencatat semua hal yang diperlukan dan yang terjadi selama pelaksanaan tindakan.

Pengumpulan data diperoleh melalui dokumentasi, lembar observasi, angket, dan lembar penilaian. Data tersebut bisa berupa data kualitatif (deskripsi tentang aktivitas siswa dan guru selama pelaksanaan tindakan) atau data kuantitatif (angka-angka atau nilai yang diperoleh

siswa selama penilaian berbicara (*speaking*). Untuk mengumpulkan data di atas peneliti menggunakan berbagai instrumen, misalnya digunakan catatan lapangan, yaitu deskripsi kejadian selama proses pembelajaran yang diamati pada diri peserta didik atau guru sebagai pelaksana tindakan. Pengamatannya dilakukan secara kolaborasi antara peneliti dan guru teman sejawat. Obyek yang diamati meliputi aktivitas peneliti sebagai pengajar dan aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran. Hasil observasi dicatat dalam lembar observasi.

Tahap Refleksi (*reflecting*)

Tahap ini merupakan tahapan untuk memproses data yang didapat pada saat dilakukan pengamatan atau observasi. Data yang didapat kemudian dideskripsikan, dianalisis dan disintesis untuk memperoleh kesimpulan tentang pelaksanaan tindakan. Hasil atau kesimpulan yang didapat pada analisis data digunakan untuk membuat rencana tindak lanjut. Jika ternyata upaya tindakan yang telah dilakukan belum berhasil menjawab masalah yang menjadi keresauan guru, maka hasil analisis data dan refleksi digunakan untuk merencanakan kembali tindakan melalui siklus berikutnya, yang tahap-tahapnya yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi sampai tercapai target yang diinginkan. Siklus Penelitian Tindakan Kelas berakhir, jika perbaikan sudah berhasil dilakukan (Tim Penulis UNESA, 2010: 17).

2. Siklus II

Tahap Perencanaan (*planning*)

- (1) Guru menyiapkan RPP untuk satu kompetensi dasar berbicara (*speaking*) tentang teks *procedure*, yaitu dengan Standar Kompetensi 10. Berbicara (mengungkapkan makna dalam teks lisan fungsional dan monolog pendek sangat sederhana

berbentuk *descriptive* dan *procedure* untuk berinteraksi dengan lingkungan terdekat) dan dengan Kompetensi Dasar 10.2. Mengungkapkan makna dalam monolog pendek sangat sederhana dengan menggunakan ragam bahasa lisan secara akurat, lancar dan berterima untuk berinteraksi dengan lingkungan terdekat dalam teks berbentuk *descriptive* dan *procedure*.

- (2) Guru menyiapkan peralatan atau media yang dibutuhkan untuk pembelajaran berbicara (*speaking*) tentang teks *procedure* berupa gambar berseri tentang cara membuat jus jambu.
- (3) Guru menyiapkan perangkat penilaian untuk mengukur pembelajaran berbicara (*speaking*), yaitu berupa rubrik penilaian berbicara (*speaking*).
- (4) Guru menyiapkan lembar observasi baik untuk mengobservasi guru maupun mengobservasi siswa.
- (5) Guru menyiapkan angket siswa.
- (6) Guru mengkoordinasikan program kerja pelaksanaan tindakan dengan kolaborator/guru teman sejawat.

Tahap Tindakan (*acting*)

- (1) Guru memberi apersepsi dan motivasi kepada siswa tentang pembelajaran berbicara (*speaking*) dengan materi teks *procedure*.
- (2) Guru memberi penjelasan tentang hal-hal yang harus diperhatikan dalam berbicara (*speaking*), antara lain tentang pengucapan (*pronunciation*), intonasi, kelancaran, isi pembicaraan, dan tata bahasa.
- (3) Guru menempelkan gambar berseri tentang cara membuat segelas jus jambu.
- (4) Guru membentuk kelompok yang terdiri dari 2 orang.
- (5) Guru meminta siswa mengamati gambar berseri dan meminta siswa

berdiskusi tentang kosa kata, pengucapan, intonasi dan juga tata bahasanya.

- (6) Guru meminta siswa secara individu untuk maju ke depan kelas mempraktekkan berbicara dengan materi teks *procedure* dengan menggunakan media gambar berseri.
- (7) Guru mengamati dan menilai siswa berbicara dengan lembar penilaian (rubrik penilaian *speaking*). Untuk memperoleh hasil yang akurat dan objektif, penilaian atau pengamatan dilakukan dengan guru teman sejawat.

Tahap Pengamatan (*Observing*)

Untuk mengetahui sejauh mana efektivitas penelitian tindakan kelas pada siklus II ini maka diperlukan alat-alat pemantauan, pengamatan yang terinci sehingga dapat digunakan sebagai alat ukur keberhasilan. Pengamatan terhadap penelitian ini dilakukan oleh peneliti dan guru teman sejawat dengan mencatat semua hal yang diperlukan dan terjadi selama pelaksanaan tindakan.

Pengumpulan data dapat diperoleh melalui dokumentasi, lembar observasi, angket, dan lembar penilaian. Data tersebut bisa berupa data kualitatif (deskripsi tentang aktivitas siswa dan guru selama pelaksanaan tindakan) atau data kuantitatif (angka-angka atau nilai yang diperoleh siswa selama penilaian berbicara (*speaking*)).

Untuk mengumpulkan data di atas peneliti menggunakan berbagai instrumen, misalnya digunakan catatan, yaitu deskripsi kejadian yang diamati pada diri peserta didik atau guru sebagai pelaksana tindakan. Pengamatannya dilakukan secara kolaborasi antara peneliti dan guru teman sejawat. Obyek yang diamati meliputi aktivitas peneliti sebagai pengajar dan aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran. Hasil observasi dicatat dalam lembar observasi.

Tahap Refleksi (*reflecting*)

Tahap ini merupakan tahapan untuk memproses data yang didapat pada saat dilakukan pengamatan atau observasi. Data yang didapat kemudian dideskripsikan, dianalisis dan disintesis untuk memperoleh kesimpulan tentang pelaksanaan tindakan. Hasil atau kesimpulan yang didapat pada analisis data digunakan untuk membuat rencana tindak lanjut. Jika ternyata upaya tindakan yang telah dilakukan belum berhasil menjawab masalah yang menjadi kerisauan guru, maka hasil analisis data dapat digunakan untuk menentukan tindak lanjut untuk siklus berikutnya. Tetapi apabila hasil kesimpulan menunjukkan adanya perbaikan dan tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan maka siklus berakhir.

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan dengan tes, observasi, catatan lapangan, dan angket.

Adapun instrumen yang digunakan adalah lembar observasi, rubrik penilaian berbicara (*speaking*), dan angket.

Data yang diperoleh dengan bentuk lembar observasi, dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif, sehingga bisa disimpulkan pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan oleh peneliti, bisa diperoleh masukan atau saran tentang pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media gambar berseri dan bisa menganalisa untuk merencanakan tindakan perbaikan.

Data yang diperoleh dengan angket, diolah dan dianalisis dalam bentuk persentase, sehingga dari persentase yang dihasilkan bisa diketahui aspek yang disukai atau tidak disukai, aspek yang diminati dan tidak diminati.

Data yang diperoleh dengan tes baik itu tes pra siklus ataupun tes penilaian akhir, dianalisis dengan persentase. Dari persentase tersebut dapat diketahui tingkat kemajuan belajar

siswa. Di samping itu dari persentase tersebut, dapat juga digunakan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan yang dialami oleh siswa.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Tahap Prasiklus

Pada hasil penelitian ini terlebih dahulu disajikan paparan data awal sebagai acuan untuk membandingkan hasil belajar yang dicapai sebelum dan sesudah dilaksanakannya tindakan. Selanjutnya dilaksanakan analisis sehingga pada akhirnya ditemukan beberapa alternatif pemecahan masalah sebagai langkah untuk meningkatkan pembelajaran di kelas.

Data awal yang dipaparkan dalam penelitian ini diperoleh dari hasil pembelajaran berbicara (*speaking*) pra siklus. Dalam pembelajaran berbicara (*speaking*) pra siklus, siswa secara individu maju ke depan kelas menyampaikan sebuah teks yang berbentuk procedure tanpa menggunakan media gambar berseri.

Pada data pra siklus tampak bahwa penguasaan keterampilan berbicara bahasa Inggris peserta didik masih tergolong rendah bahkan masih banyak siswa yang tidak mengeluarkan kata-kata sama sekali. Hal ini disebabkan oleh berbagai hal, antara lain siswa masih banyak yang tidak percaya diri, minimnya penguasaan kosa kata, kehabisan gagasan, *pronunciation* yang salah, takut dan malu untuk berbicara bahasa Inggris di depan kelas.

Data awal pada pra siklus tersebut adalah.

- (1) Jumlah siswa kelas VII C sebanyak 36 siswa
- (2) Yang sudah menunjukkan aktivitas berbicara sebanyak 25 siswa
- (3) Yang tidak berbicara sama sekali sebanyak 11 siswa

Dari hasil rekapitulasi tampak bahwa siswa yang sudah menunjukkan aktivitas berbicara sebesar 69, 4 % dan siswa yang masih bungkam/ tidak

mengeluarkan kata-kata sama sekali sebesar 30,6 %.

Kebungkaman/ terkuncinya bibir siswa untuk berbicara tersebut disebabkan karena (1) pemahaman tentang isi pembicaraan yang masih rendah, (2) intonasi dalam menyampaikan informasi juga belum menunjukkan intonasi seseorang yang sedang menyampaikan informasi, (3) siswa masih tersendat-sendat dalam menyampaikan informasi bahkan ada juga beberapa siswa yang tidak mengeluarkan kata-kata sama sekali, (4) pelafalan bunyi yang salah sehingga mengganggu makna kalimat yang disampaikan, dan (5) pemahaman tentang aturan ketatabahasa yang digunakan dalam teks prosedur masih rendah. Di samping hal-hal tersebut di atas, rendahnya keterampilan berbicara siswa disebabkan karena sangat minimnya perbendaharaan kata terutama yang berkaitan dengan teks procedure yang akan disampaikan. Bibir siswa benar-benar terkunci karena siswa-siswa tersebut kehabisan ide, tidak punya gagasan tentang teks procedure yang akan disampaikannya secara lisan. Siswa-siswa tersebut juga masih merasa malu, takut salah dan kurang percaya diri.

Data persentase di atas menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris di kelas VII C secara klasikal belum mencapai keberhasilan yang diharapkan. Oleh karenanya peneliti perlu melakukan suatu tindakan untuk membantu para siswa agar memiliki kemampuan berbicara di depan kelas tanpa adanya rasa malu, penuh percaya diri, kaya ide atau gagasan untuk berbicara secara lisan sebuah teks procedure. Peneliti mencoba memberi jalan keluar yaitu dengan penggunaan media gambar berseri. Diharapkan dengan media gambar berseri ini, pembelajaran berbicara semakin bermakna dan semua siswa melakukan aktivitas berbicara.

2. Siklus 1

Pertemuan I

a. Kegiatan Awal

Pada tahap awal pembelajaran guru mengucapkan salam pembuka pembelajaran, mengadakan absensi, meneliti kesiapan siswa. Kegiatan dilanjutkan dengan memberikan apersepsi dan motivasi untuk menggali pengetahuan dan untuk mengaitkan dengan materi yang akan disampaikan. Hal ini guna merumuskan tujuan yang akan dicapai oleh siswa.

b. Kegiatan Inti

- (1) Peneliti memberi penjelasan tentang materi teks *procedure*, antara lain tentang tujuan teks *procedure* dan juga tentang bagian-bagian teks *procedure* yang terdiri dari *goal* atau judul teks *procedure*, bahan dan alat yang dibutuhkan dalam membuat sesuatu atau melakukan sesuatu serta langkah-langkah dalam membuat sesuatu atau melakukan sesuatu.
- (2) Peneliti menjelaskan tentang aturan ketatabahasaan teks *procedure* yaitu bahwa teks *procedure* menggunakan kalimat perintah (*imperative sentence*). Peneliti juga memberikan latihan pengucapan kata-kata perintah yang biasanya dipakai dalam teks *procedure*.
- (3) Setelah itu peneliti juga menjelaskan kata sambung yang digunakan untuk teks *procedure* dan selanjutnya peneliti memberikan contoh teks *procedure* tentang cara membuat mi instan goreng melalui tayangan power point.

c. Kegiatan Akhir

Pada akhir proses pembelajaran pertemuan I siklus I, peneliti memberikan kesimpulan tentang

materi yang disampaikan dan memberikan refleksi tentang jalannya pelaksanaan pembelajaran.

Pertemuan II

a. Kegiatan Awal

Pada awal pembelajaran peneliti membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, mengabsen siswa, meneliti kesiapan siswa dalam menerima pelajaran. Kegiatan dilanjutkan dengan melakukan apersepsi yaitu dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan tentang teks *procedure* yang telah dibahas pada pertemuan sebelumnya. Kemudian peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

b. Kegiatan Inti

- (1) Peneliti menjelaskan aspek-aspek yang harus diperhatikan dalam berbicara, antara lain tentang isi pembicaraan, intonasi saat berbicara, kelancaran, pelafalan dan aturan tata bahasa.
- (2) Peneliti menempelkan gambar berseri tentang cara membuat jus jambu di papan tulis dan juga membagikan gambar berseri tersebut ke masing-masing siswa.
- (3) Peneliti meminta siswa tersebut untuk mengamati gambar dan membuat teks *procedure* tentang judul, bahan-bahan, alat-alat dan langkah-langkah membuat jus jambu sebagai persiapan untuk melakukan berbicara di depan kelas secara individu.
- (4) Peneliti meminta siswa secara individu untuk melakukan *speaking* (berbicara) berdasarkan gambar berseri tentang cara membuat jus jambu di depan kelas. Pada saat siswa berbicara secara individu di depan kelas, peneliti dan guru teman sejawat melakukan penilaian dengan menggunakan lembar penilaian atau rubrik *speaking*. Adapun

kriteria penilaian berbicara meliputi aspek isi pembicaraan, intonasi, kelancaran, pelafalan dan tata bahasa. Pada saat pelaksanaan tindakan ini, guru teman sejawat juga melakukan pengamatan (observasi) tentang aktivitas siswa dan juga aktivitas peneliti dalam menyampaikan pembelajaran.

c. Kegiatan Akhir

Pada akhir proses belajar mengajar, peneliti memberikan refleksi tentang jalannya pembelajaran dan memberi masukan tentang hal-hal yang berkaitan dengan keterampilan berbicara (*speaking*).

Pertemuan III

a. Kegiatan Awal

Pada awal pembelajaran, peneliti memeriksa kelengkapan jumlah siswa yang mengikuti pembelajaran pada hari itu. Kemudian dilanjutkan dengan memberikan apersepsi dan motivasi.

b. Kegiatan Inti

Sebelum melaksanakan penilaian, peneliti mengulas kembali tentang aspek-aspek yang menjadi kriteria penilaian yaitu isi pembicaraan, intonasi, kelancaran, pelafalan dan tata bahasa. Peneliti dan guru teman sejawat bertindak sebagai observer pelaksanaan penilaian berbicara.

c. Kegiatan Akhir

Pada akhir pembelajaran, peneliti memberikan saran-saran masukan tentang pelaksanaan penilaian berbicara sebuah teks yang berbentuk *procedure*.

Selama penelitian berlangsung, peneliti dan guru teman sejawat mengamati dan memberikan penilaian berbicara siswa secara individu tentang

cara membuat jus jambu. Hasil observasi adalah:

- (1) Yang sudah menunjukkan aktivitas berbicara sebanyak 32 dari jumlah siswa 36
- (2) Yang belum berbicara sebanyak 4 siswa dari jumlah siswa 36

Berdasarkan data tersebut di atas dapat dikatakan bahwa tingkat keberhasilan pembelajaran dengan menggunakan bantuan media gambar berseri menunjukkan peningkatan yang signifikan meskipun peningkatan tersebut belum mencapai hasil yang maksimal. Peningkatan itu bisa dilihat dari data penilaian berbicara pra siklus, masih terdapat 11 siswa yang tidak mengeluarkan kata-kata sama sekali sedangkan pada tindakan I hanya tinggal 4 siswa yang belum menunjukkan aktivitas berbicara. Demikian juga untuk aspek-aspek yang menentukan keberhasilan berbicara yaitu isi pembicaraan, intonasi, kelancaran, pelafalan dan tata bahasa juga mengalami peningkatan.

Berdasarkan data perbandingan tersebut dapat dikatakan bahwa dengan adanya tindakan yaitu dengan menggunakan gambar berseri, upaya untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa menunjukkan ada hasilnya.

Berdasarkan data yang telah terkumpul pada saat pelaksanaan tindakan, maka dapat di refleksikan bahwa:

- (1) Peneliti/ guru sudah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun.
- (2) Siswa sudah cukup memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru tentang teks *procedure* dan tentang aspek-aspek yang perlu diperhatikan dalam berbicara bahasa Inggris.
- (3) Peneliti sudah mengadakan penilaian berbicara dengan mengacu pada aspek isi pembicaraan, intonasi, kelancaran, pelafalan dan juga tata bahasa.

Berdasarkan data hasil penilaian berbicara dengan bantuan gambar berseri menunjukkan bahwa siswa yang telah menunjukkan aktivitas berbicara sebesar 88,9%, berarti ada peningkatan sekitar 19,5% dari hasil penilaian pra siklus yang menunjukkan bahwa siswa yang menunjukkan aktivitas berbicara hanya mencapai 69,4%. Peningkatan yang signifikan dapat dilihat dari siswa yang pada pra siklus ada 11 siswa yang tidak berbicara sama sekali, setelah diadakan tindakan dengan menggunakan gambar berseri, hanya tinggal 4 siswa saja yang masih terkunci bibirnya.

Berdasarkan refleksi pada akhir siklus I menunjukkan bahwa masih ada 4 siswa yang masih belum menunjukkan aktivitas berbicara dan juga masih perlunya bimbingan pada beberapa siswa dari aspek isi pembicaraan, intonasi, kelancaran, pelafalan dan tata bahasa maka dibuatlah rancangan tindakan untuk siklus II.

3. Siklus II

Pertemuan I

a. Kegiatan Awal

Pada tahap awal pembelajaran peneliti mengucapkan salam pembuka pembelajaran, mengadakan absensi, meneliti kesiapan siswa dalam proses pembelajaran. Kegiatan dilanjutkan dengan memberikan apersepsi dan motivasi untuk menggali pengetahuan dan untuk mengaitkan dengan materi yang akan disampaikan. Hal ini guna merumuskan tujuan yang akan dicapai oleh siswa.

b. Kegiatan Inti

- (1) Peneliti menjelaskan aspek-aspek yang harus diperhatikan dalam berbicara. Aspek-aspek ini digunakan sebagai kriteria penilaian berbicara, yaitu isi pembicaraan, intonasi, kelancaran, pelafalan dan tata bahasa.

- (2) Peneliti memberikan bimbingan bagaimana untuk berbicara dalam bahasa Inggris menyampaikan sebuah teks yang berbentuk *procedure* dengan mengacu pada isi, intonasi, kelancaran, pelafalan dan tata bahasa yang benar.
- (3) Guru membentuk kelompok yang terdiri dari 2 orang.
- (4) Guru menempelkan gambar berseri tentang cara membuat jus jambu di papan tulis.
- (5) Guru meminta siswa dan kelompoknya untuk mengamati gambar berseri tentang cara membuat jus jambu tersebut yang ditempel di papan tulis atau yang diterima oleh masing-masing kelompok.
- (6) Siswa mendiskusikan dengan teman kelompoknya tentang judul, bahan-bahan, alat-alat dan langkah-langkah membuat jus jambu sesuai dengan bantuan gambar berseri yang dipajang di papan tulis atau yang diterimanya, sebagai persiapan untuk penilaian berbicara secara individu.
- (7) Guru meminta siswa secara individu untuk melakukan *speaking* (berbicara) berdasarkan gambar berseri yang dipajang di papan tulis tentang cara membuat jus jambu. Pada saat siswa berbicara secara individu di depan kelas, guru dan teman sejawat melakukan pengamatan (observasi) dengan menggunakan lembar penilaian atau rubrik *speaking*, dengan aspek penilaian isi, intonasi, kelancaran, pelafalan dan tata bahasa.

-

c. Kegiatan Akhir

Pada akhir proses belajar mengajar, guru meminta siswa melakukan refleksi tentang jalannya

pembelajaran dan tentang hal-hal yang berkaitan dengan keterampilan berbicara (*speaking*).

Pertemuan II

Berdasarkan hasil observasi terhadap penggunaan media gambar berseri tentang cara membuat jus jambu pada pembelajaran berbicara (*speaking*) dengan materi teks *procedure* melalui siklus pembelajaran II yang dilaksanakan oleh peneliti, dapat diketahui bahwa peneliti telah menerapkan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan yang direncanakan.

Selain itu, peneliti dan pengamat juga mengamati aktivitas berbicara masing-masing individu, dengan hasil sebagai berikut:

- (1) Yang menunjukkan aktivitas berbicara sebanyak 36 siswa
- (2) Yang tidak menunjukkan aktivitas berbicara sudah tidak ada

Berdasarkan data tersebut di atas dapat dikatakan bahwa tingkat keberhasilan pembelajaran berbicara pada siklus II mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Hal ini bisa dilihat dari data penilaian berbicara pada siklus II bahwa semua siswa sudah menunjukkan aktivitas berbicara. Demikian juga untuk aspek-aspek yang menentukan keberhasilan berbicara yaitu isi pembicaraan, intonasi, kelancaran, pelafalan dan tata bahasa juga mengalami peningkatan yang sangat berarti. Hal ini disebabkan oleh pengalaman dan masukan-masukan yang mereka dapatkan pada penilaian berbicara pada siklus I. Semua siswa memenuhi kriteria penilaian berbicara yang diharapkan. Hal ini bisa dibuktikan dari nilai yang mereka peroleh untuk masing-masing aspek mengalami peningkatan yang sangat tajam. Ini terbukti dari hasil rekapitulasi pada siklus kedua yaitu yang menunjukkan aktivitas berbicara sudah mencapai 100 %

Dari hasil angket yang terkumpul juga menunjukkan bahwa dalam pembelajaran berbicara teks *procedure*, siswa sangat senang menggunakan media gambar berseri mencapai responden 100%. Di samping memudahkan untuk menumbuhkan ide siswa, gambar berseri juga membantu siswa untuk mempermudah membuat kalimat-kalimat sehingga membuat siswa lancar menyampaikan teks *procedure* dalam bahasa Inggris mencapai responden 96,7%. Meskipun masih ada 60% responden yang menyatakan bahwa kesulitan mereka dalam berbicara bahasa Inggris terletak pada pelafalan. Hal ini disebabkan karena dalam bahasa Inggris, ada perbedaan antara tulisan dengan pelafalan yang harus diucapkan.

Berdasarkan data yang telah terkumpul pada saat pelaksanaan tindakan, maka dapat di refleksikan bahwa peneliti/ guru sudah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun, siswa sudah cukup memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru tentang teks *procedure* dan tentang aspek-aspek yang perlu diperhatikan dalam berbicara bahasa Inggris, peneliti sudah mengadakan penilaian berbicara dengan mengacu pada aspek isi pembicaraan, intonasi, kelancaran, pelafalan dan juga tata bahasa.

Berdasarkan data hasil penilaian berbicara dengan bantuan gambar berseri tersebut dapat dikatakan bahwa siswa sangat antusias mengikuti pembelajaran berbicara (*speaking*), karena siswa menjadi dengan mudah memahami materi yang disampaikan guru tentang teks *procedure*.

Berdasarkan data yang telah terkumpul pada pra siklus, siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa pembelajaran berbicara dengan menggunakan bantuan media gambar berseri ini mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dapat dilihat yaitu

pada pra siklus yang sudah menunjukkan aktivitas berbicara sebesar 25 siswa, pada siklus I yang menunjukkan aktivitas berbicara sebesar 32 siswa, dan pada siklus III, semua siswa sudah menunjukkan aktivitas berbicara atau dengan kata lain ke 36 siswa yang berada di kelas VII C sudah menunjukkan keterampilannya berbicara (*speaking*).

Sedangkan apabila dilihat dari segi siswa yang belum menunjukkan aktivitas berbicara, penurunannya adalah sebagai berikut: pada pra siklus yang belum berbicara mencapai 11 siswa, pada siklus I yang tidak berbicara sama sekali sebesar 4 siswa dan pada siklus II sudah tidak ada siswa yang bibirnya terkunci artinya semua siswa kelas VII C yang berjumlah 36 siswa sudah menunjukkan keterampilannya berbicara bahasa Inggris. Untuk lebih jelasnya data-data ketercapaian pembelajaran berbicara tersebut bisa diamati pada tabel berikut.

No	Aspek	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1.	Yang berbicara	25 siswa	32 siswa	36 siswa
2.	Yang belum berbicara	11 siswa	4 siswa	0

Berdasarkan refleksi pada akhir siklus II dimana prestasi belajar yang dicapai siswa dalam berbicara sudah menunjukkan peningkatan yang signifikan, maka upaya peneliti untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas VII C membuahkan hasil yang diharapkan.

Simpulan

Upaya peningkatan Keterampilan berbicara bahasa Inggris dengan menggunakan bantuan media gambar berseri pada siswa kelas VII C SMP Negeri 12 Surabaya mencapai suatu keberhasilan. Hal itu dapat dibuktikan

yaitu pada pra siklus yang menunjukkan aktivitas berbicara sebesar 25 siswa, pada siklus I yang menunjukkan aktivitas berbicara sebesar 32 siswa, dan pada siklus III, semua siswa sejumlah 36 sudah menunjukkan aktivitas berbicara (*speaking*).

Sementara itu, apabila dilihat dari segi siswa yang belum menunjukkan aktivitas berbicara, penurunannya adalah pada pra siklus yang belum berbicara mencapai 11 siswa, pada siklus I yang tidak berbicara sama sekali sebesar 4 siswa dan pada siklus II sudah tidak ada siswa yang bibirnya terkunci artinya semua siswa kelas VII C yang berjumlah 36 siswa sudah menunjukkan keterampilannya berbicara bahasa Inggris.

Daftar Rujukan

- Amin lestari, Lies. 2010. *Media Pembelajaran Bahasa Inggris untuk SMP, SMA, dan SMK*. Surabaya: UNESA
- Dagher, Joseph P. 1976. *Writing A Pratical Guide*. Boston: Honghton Miffim Company.
- Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Pertama. 2006. *Panduan Pengembangan Silabus Mata Pelajaran Bahasa Inggris Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta: Depdiknas.
- Iskandarwassid dan Sunendar, Dadang. 2009. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Soekamto. 2010. *Modul Media Pembelajaran dalam Sertifikasi*

*Guru dalam Jabatan Program
PLPG.* Surabaya: UNESA

Tarigan, Henry Guntur. 1985. *Menulis
Sebagai Keterampilan Menulis.*
Bandung: Angkasa

Wardiman, Artono. 2008. *English in
Focus for GradeVII Junior High
School (SMP/ MTs).* Jakarta: Pusat
Perbukuan, Departemen Pendidikan
Nasional.

Wibawa, Basuki. 2003. *Penelitian
Tindakan kelas.* Jakarta: Depdiknas.

**IMPLEMENTASI PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN
MEMBACA PEMAHAMAN KARYA SASTRA
BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER
(Risa Rahayu)**

Abstract

This article discuss about implementation of the development of the learning sets, reading comprehension of literature based on character education. This research aims to (1) describe the process of the development of the learning sets of reading comprehension of literature; (2) describe the quality of the learning sets of character education-based reading comprehension of literature which is developed, they are: syllabus, lesson plan, learning modul, students work sheet, and the instrument of character evaluation of the character education; (3) describe the implementation of the learning sets of character education-based reading comprehension of literature, namely: describing students comprehension toward the character value; describing the students care toward the character value; describing the students attitude and behavior deals with the character value taught; and describing the students ability in reading comprehension of literature as the product of the development of the education character-based the learning sets.

The result of the quantitative analysis of the students toward the sets of the teaching learning process is good, and also the qualitative one shows students respond positively. The comprehension of students about the character stated in the lesson plan based on the character developed is very good. The sets are able to educate the characters to students.

The students care toward the characters is very good. The attitude of students towards the characters stated in the lesson plan shows good character. The ability of students toward the comprehension of literary work in the cognitive and psychomotoric domain shows 100% of the Minimal Completeness Criterion with the score of the criterion average is 84,13. This is very good. Thus, the sets of the teaching learning developed contribute positively to the students academic achievement, mainly in the material of reading comprehension of literary work.

Key words : the development, the learning sets, reading comprehension, literature work, character education

Pendahuluan

Dalam UU RI No. 20 Tahun 2003 (Depdiknas, 2008:1) tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal (1) ayat (2) disebutkan bahwa “*Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan UUD RI Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan zaman.*” Dalam pasal (3) dikatakan bahwa “*Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta*

peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab.” Lima dari delapan potensi yang akan dikembangkan kepada peserta didik dalam fungsi pendidikan nasional mengarah pada karakter. Selanjutnya, dalam Permendiknas Nomor

23 Tahun 2006 (Depdiknas 2008:9) ditentukan Standar Kompetensi Lulusan untuk SMA. Enam belas dari dua puluh tiga kompetensi lulusan tersebut mengarah kepada karakter. Seluruh komponen nilai karakter yang ditetapkan dalam Inpres No. 1 Tahun 2010 terdapat dalam standar kompetensi lulusan SMA.

Berdasarkan hal di atas, pendidikan nasional Indonesia telah mengamanatkan untuk membangun intelektualitas dan karakter bangsa. Akan tetapi, apakah yang terjadi pada bangsa kita? Pada pergantian dekade 1990--2000-an, ancaman teror, kekerasan dan konflik berdarah berlatar belakang etnik dan agama telah mengoyak kehidupan bangsa Indonesia. Banyak orang kehilangan harta dan nyawa di Sampit, Aceh, Ambon, Papua, Jakarta, Banyuwangi, Bali dan berbagai daerah lain (Maliki, 2008:256). Akibat krisis konflik dan kekerasan berdarah-darah di Indonesia, Colombijn dan Lindblad (2002:1) menyebut Indonesia sebagai *Indonesia is a violent country*. Dunia pendidikan Indonesia juga tercoreng. Senin 17 November 2008, di depan kampus Universitas Muhammadiyah Makassar terjadi bentrokan antara mahasiswa dengan aparat polisi (<http://hminews.com/news/mahasiswa-unismuh-makassar-bentrok-dengan-polisi/>). Ratusan mahasiswa Universitas 45 Makasar juga terlibat bentrok dengan sesama mahasiswa seperguruan tinggi di halaman kampus jalan Urip Sumoharjo pada hari Kamis 29 Oktober 2009 (<http://suaramerdeka.com/v1/index.php/read/news/2009/10/29/39048/Dua.Fakultas.di.Universitas.45.Makassar.Bentrok>).

Terjadinya sikap-sikap anarkhis di atas menjadi bahan introspeksi dan evaluasi bagi dunia pendidikan di Indonesia. Praktisi pendidikan, khususnya guru, perlu berintrospeksi tentang pendidikan karakter yang seharusnya menjadi amanah untuk diterapkan. Salah satu faktor munculnya problem – problem anarkhis tersebut dikarenakan pendidikan

karakter belum berakar di dalam pembelajaran di kelas. Pendidikan karakter belum terdesain dalam perangkat pembelajaran di kelas dan belum digarap dengan sungguh-sungguh untuk menjadi bahan evaluasi oleh praktisi pendidikan (guru).

Sejalan dengan hal tersebut, sebagai implementasi pendidikan karakter bangsa melalui jalur pembelajaran yang mengintegrasikan karakter bangsa ke dalam pembelajaran (perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian), penelitian pengembangan perangkat pembelajaran berbasis pendidikan karakter perlu dilakukan.

Hasil penelitian ini dapat merespon tuntutan implementasi pendidikan karakter yang diintegrasikan dalam pelajaran dan sebagai masukan bagi para praktisi pendidikan (guru) dalam melaksanakan pendidikan karakter yang terintegrasi dalam pembelajaran di kelas dan terdesain dalam perangkat pembelajaran.

Berkaitan dengan hal tersebut muncul beberapa masalah, yaitu (1) bagaimanakah proses pengembangan perangkat pembelajaran membaca pemahaman karya sastra berbasis pendidikan karakter?; (2) bagaimanakah kualitas perangkat pembelajaran membaca pemahaman karya sastra berbasis pendidikan karakter yang dikembangkan yang meliputi: Silabus, RPP, Modul Pembelajaran, LKS, dan instrumen penilaian karakter; (3) bagaimanakah implementasi perangkat yang dikembangkan yang meliputi: (a) aktivitas siswa; (b) respon siswa; (c) pemahaman siswa terhadap nilai karakter; (d) kepedulian siswa terhadap nilai karakter; (e) sikap atau perilaku siswa terkait dengan nilai karakter; (f) kemampuan siswa dalam membaca pemahaman karya sastra sebagai produk pengembangan perangkat pembelajaran berbasis pendidikan karakter

Kajian Pustaka

1. Pengembangan Pembelajaran

Perangkat

Dalam PP nomor 19 tahun 2005, guru diharapkan dapat mengembangkan perencanaan pembelajaran (Depdiknas seri pembelajaran 02, 2008:1). Dalam pasal 20 PP tersebut guru diharapkan mengembangkan materi pembelajaran (Depdiknas seri pembelajaran 05, 2008: 1). Hal ini dipertegas dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) nomor 41 tahun 2007 tentang Standar proses bahwa pendidik pada satuan pendidikan mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) khususnya pada jenjang pendidikan dasar dan menengah jalur formal. Di antara komponen dalam RPP adalah sumber belajar dan penilaian. Dengan demikian, guru diharapkan dapat mengembangkan bahan ajar sebagai salah satu sumber belajar dan penilaian.

Selain itu, beberapa alasan guru harus mengembangkan bahan ajar antara lain: ketersediaan bahan yang sesuai dengan tuntutan kurikulum, karakteristik sasaran, dan tuntutan masalah belajar (Depdiknas seri pembelajaran 05, 2008: 8).

2. Pembelajaran Membaca Pemahaman Karya sastra

Dalam Kurikulum 2004 SMA, (Depdiknas, 2003:2) dikatakan bahwa pembelajaran sastra harus bersifat apresiatif. Sebagai konsekuensinya, pengembangan materi pembelajaran, teknik, tujuan, dan arah pembelajaran dalam silabus haruslah lebih menekankan kegiatan yang bersifat apresiatif.

S. Efendi (dalam Aminudin 2004:35) mengatakan bahwa apresiasi adalah kegiatan menggauli karya sastra secara sungguh-sungguh sehingga menumbuhkan pengertian, penghargaan, kepekaan pikiran kritis, dan kepekaan

perasaan yang baik terhadap karya sastra. Oleh karena itu, dalam kegiatan mengapresiasi karya sastra, siswa harus membaca karya sastra secara utuh, bukan membaca ringkasannya. Tujuan apresiasi sastra tidak terlaksana apabila siswa tidak membaca secara utuh karya sastra tersebut. Siswa tidak akan mendapat kontribusi tentang nilai-nilai keindahan serta paparan peristiwa yang mampu memberikan kepuasan batin pembacanya dan pandangan yang berhubungan dengan renungan atau kontemplasi batin.

Moody (1996:15-24) mengemukakan bahwa pembelajaran sastra dapat: (1) membantu keterampilan berbahasa; (2) meningkatkan pengetahuan budaya; (3) mengembangkan cipta rasa; dan (4) menunjang pembentukan watak. Adapun Ambang (1999:28) mengemukakan beberapa prinsip pembelajaran apresiasi sastra, yaitu (1) meningkatkan kepekaan rasa terhadap budaya bangsa, khususnya bidang kesenian; (2) memberikan kepuasan batin dan keterampilan pengajaran karya estetis melalui bahasa; (3) bukan merupakan pengajaran sejarah sastra, aliran, dan teori tentang sastra; dan (4) untuk memahami nilai kemanusiaan dari karya-karya sastra.

Berdasarkan atas penjabaran-penjabaran di atas, dapat disimpulkan bahwa sastra merupakan sumber pembelajaran nilai-nilai dan menunjang pembentukan watak. Dengan demikian pembelajaran sastra berkontribusi terhadap pendidikan karakter.

3. Pendidikan karakter

Ikhtiar untuk mengajarkan karakter, telah dilakukan sejak zaman Rasulullah Muhammad SAW. Beliau diturunkan di muka bumi untuk mengajarkan karakter yang baik sebagaimana terdapat dalam sebuah hadis "*Innamaa buistu liutammima*

makaarimal akhlak” yang artinya “sesungguhnya aku diutus untuk memperbaiki akhlak umat manusia.”

Pendidikan karakter juga telah diupayakan di Athena oleh Plato (Koesoema, 2007:108). Kelahiran karakter dalam bidang pendidikan dibidani oleh pedagog Jerman F.W Foerster sekitar tahun 1869-1966 (Koesoema, 2007:42).

Terkait dengan pendidikan karakter, Kementerian Pendidikan Nasional mempunyai visi 2025 dan 2014. Visi 2025 yaitu “*Menghasilkan Insan Indonesia Cerdas dan Kompetitif (Insan Kamil/Insan Paripurna)*”. Visi Depdiknas 2014 yaitu “*Terselenggaranya Layanan Prima Pendidikan Nasional untuk Membentuk Insan Indonesia Cerdas Komprehensif*”. Pemahaman insan Indonesia cerdas adalah insan yang cerdas komprehensif yaitu cerdas spiritual, cerdas emosional, cerdas sosial, cerdas intelektual, dan cerdas kinestetis.

Pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai perilaku (karakter) kepada warga sekolah yang meliputi komponen penanaman pengetahuan nilai-nilai (kognitif), kesadaran atau kemauan nilai-nilai (afektif), dan tindakan (psikomotor) untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa (YME), diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan sehingga menjadi manusia insan kamil. Pendidikan karakter dapat dimaknai sebagai “*the deliberate use of all dimensions of school life to foster optimal character development*”.

Penelitian ini difokuskan pada implementasi pendidikan karakter di sekolah melalui jalur pembelajaran berdasarkan nilai karakter dalam Inpres Nomor 1 Tahun 2010.

Implementasi Pengembangan Perangkat Pembelajaran Membaca Pemahaman Berbasis Pendidikan Karakter

1. Proses Pengembangan Perangkat Pembelajaran

Proses pengembangan perangkat pembelajaran menggunakan teori Thiagarajan, yaitu model pengembangan 4-D. Model ini meliputi empat fase, (1) penetapan (*define*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*develop*), dan (4) penyebaran (*disseminate*). Karena keterbatasan waktu, penelitian ini hanya sampai pada fase pengembangan saja.

a. Tahap Pendefinisian

1) Analisis Awal Akhir

Dalam tahapan analisis awal akhir, dilakukan analisis masalah yang mendasari pengembangan perangkat pembelajaran. Dalam studi pendahuluan yang dilakukan di SMAN 3 Surabaya ditemukan beberapa fakta, yaitu (1) pendidikan karakter belum sepenuhnya disinergikan dengan proses pembelajaran di kelas dan belum didesain dalam perangkat pembelajaran; (2) materi yang terkait dengan sastra, terutama membaca novel, sering diabaikan oleh guru dengan alasan tidak mencukupinya koleksi novel di perpustakaan sebagai bahan ajar dan minimnya minat siswa membaca karya sastra terutama novel; (3) pengajaran apresiasi sastra terutama hikayat dan novel hanya menyajikan cuplikan sebagai bahan ajar.

Solusi agar pendidikan karakter dapat dilaksanakan sepenuhnya dalam proses pembelajaran di kelas adalah menyinergikannya dengan mata pelajaran dan mendesainnya dalam perangkat pembelajaran. Solusi untuk menumbuhkan minat baca siswa pada karya sastra adalah guru memberi tugas kepada siswa untuk membaca hikayat, novel sastra, dan novel terjemahan.

Adapun novel-novel tersebut perlu disediakan oleh pihak sekolah.

Langkah berikutnya adalah menganalisis : tujuan pendidikan nasional (sebagaimana yang terdapat dalam UU RI nomor 20 tahun 2003), standar kompetensi lulusan (SKL) Satuan Pendidikan untuk SMA, dan SKL mata pelajaran Bahasa dan sastra Indonesia . Setelah itu, dilakukan analisis standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD). Hasil analisis yaitu Standar Kompetensi: *Membaca 7. Memahami berbagai hikayat, novel Indonesia/novel terjemahan*. Kompetensi Dasar : *7.1 Menemukan unsur-unsur instrinsik dan ekstrinsik 7.2 Menganalisis unsur-unsur instrinsik dan ekstrinsik novel Indonesia/ terjemahan*.

Setelah itu, dirumuskan pendidikan karakter yang akan disinergikan dengan SK dan KD di atas. Penyeragaman pendidikan karakter dalam SK dan KD mempertimbangkan karakteristik SK dan KD tersebut, model pembelajaran, dan pertimbangan rumusan nilai-nilai karakter yang ditetapkan dalam Inpres Nomor 1 Tahun 2010. Berdasarkan analisis tersebut dirumuskan nilai karakter yang akan disinergikan , yakni: gemar membaca, kerja keras, mandiri, tanggung jawab, komunikatif untuk KD 7.1 dan gemar membaca, rasa ingin tahu, bertanggung jawab, demokratis, religius untuk KD 7.2

2) Analisis Siswa

Sasaran pengembangan perangkat adalah siswa-siswa kelas XI IPA-4 SMAN 3 Surabaya tahun 2011. Rata-rata usia mereka adalah 16-17 tahun. Berdasarkan teori Piaget (dalam Slavin 1997:35) tentang perkembangan anak, usia 16-17 tahun berada pada tahap operasi formal. Pada tahap ini siswa telah dapat: (1) mengembangkan kemampuan memecahkan masalah; (2) berpikir logis; (3) membuat alasan ilmiah; dan (4) merumuskan hipotesis.

Kebutuhan siswa didata melalui instrumen angket minat siswa pada pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia . Secara umum, hasil analisis siswa menunjukkan jumlah siswa 34 orang; 14 orang laki-laki, dan 20 orang perempuan. Berdasarkan analisis diketahui bahwa 59% menyukai karya sastra; 62% menyukai novel; 100% pernah membaca hikayat tetapi lupa judul hikayat tersebut; 79% pernah membaca novel ; 50% membaca novel lebih dari 2 judul; 71% menyukai pelajaran bahasa dan sastra Indonesia; 74% menyatakan bahwa pelajaran bahasa dan sastra Indonesia menarik; 79% menyatakan bahwa sastra merupakan materi yang sulit; 74% menyatakan bahwa bahan ajar bahasa dan sastra Indonesia yang sudah dimiliki siswa menarik; 56% menyatakan bahwa bahan ajar yang mereka miliki sekarang belum mengantarkan siswa untuk memahami unsur instrinsik dan ekstrinsik karya sastra; 65% menyatakan bahwa bahan ajar bahasa dan sastra Indonesia yang mereka miliki telah mengintegrasikan pendidikan karakter; 79% menyatakan bahwa pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia telah melaksanakan pendidikan karakter; 100% menyatakan pendidikan karakter perlu ditanamkan kepada siswa melalui integrasi pembelajaran di kelas.

Berdasarkan analisis instrumen angket minat siswa pada pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia disimpulkan bahwa materi sastra sulit bagi siswa. Alasannya tidak suka membaca novel dan hikayat, materinya rumit, dan bahasanya sulit dipahami. Mayoritas siswa menganggap bahwa bahan ajar yang sudah mereka miliki sekarang masih belum disajikan dengan model apresiasi yang mengantarkan siswa memahami karya sastra (unsur instrinsik dan ekstrinsik). Oleh karena itu, dibutuhkan bahan ajar materi sastra

yang tidak hanya bersifat teoretis tetapi juga praktis/ contoh apresiasi karya sastra dalam bentuk analisis intrinsik dan ekstrinsik yang bersifat menarik. Siswa juga merasa perlu penanaman nilai karakter yang harus betul-betul diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas dan dikawal dalam penilaian karakter. Dari diskusi secara umum kepada siswa juga menghasilkan temuan bahwa siswa kelas XI IPA-4 mayoritas tidak pernah membaca novel sastra, terutama sekali siswa laki-laki. Adapun siswa perempuan, mereka membaca beberapa novel tetapi novel teenlit. Dengan demikian, perlu mendidik mereka gemar membaca karya sastra. Dari diskusi dengan siswa juga ditemukan bahwa pembelajaran sastra lebih banyak dilakukan secara teoretis (tidak mengapresiasi karya sastra) dan jika mengapresiasi karya sastra, karya yang diapresiasi adalah cuplikan.

3) Analisis Tugas

Tugas untuk KD 7.1 adalah membaca modul buatan guru dan hikayat yang terdapat dalam LKS buatan guru dan mengerjakan soal dalam LKS tersebut. Tugas untuk KD 7.2 adalah membaca modul buatan guru, membaca novel Indonesia dan novel terjemahan yang telah disediakan, dan mengerjakan LKS tersebut.

4) Analisis Konsep

Analisis konsep dalam penelitian ini adalah telaah materi pembelajaran membaca pemahaman karya sastra yang meliputi pengertian hikayat, identifikasi hikayat, unsur-unsur intrinsik hikayat, unsur-unsur ekstrinsik hikayat, contoh hikayat dan analisis unsur intrinsik dan ekstrinsiknya, pengertian novel, identifikasi novel, contoh analisis unsur intrinsik dan ekstrinsik novel, dan novel terjemahan.

5) Analisis Tujuan Pembelajaran

Tujuan dari analisis ini adalah mengonversikan tujuan analisis tugas dan analisis konsep menjadi tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator yang sudah dibuat. Berikut hasil analisis tujuan pembelajaran berdasarkan RPP.

KD 7.1 Menemukan unsur-unsur intrinsik dan ekstrinsik hikayat

- (1) Setelah membaca teks hikayat dengan sikap gemar membaca dan kerja keras, siswa dapat menemukan unsur-unsur intrinsik (tema, amanat, alur, sudut pandang, latar, penokohan, tokoh, karakter, dan bahasa) hikayat yang dibaca dengan mandiri dan bertanggung jawab memberikan penjelasan dan data terkait dengan cuplikan dalam hikayat secara benar.
- (2) Setelah membaca teks hikayat dengan sikap gemar membaca dan kerja keras, siswa dapat menemukan unsur-unsur ekstrinsik hikayat dengan mandiri dan bertanggung jawab memberikan penjelasan dan data terkait dengan cuplikan dalam hikayat secara benar.
- (3) Setelah berdiskusi, siswa dapat menyimpulkan ciri-ciri hikayat sesuai dengan fakta yang terdapat dalam hikayat yang dibaca dengan benar dan bertanggung jawab memberikan argumentasi.
- (4) Setelah membaca teks hikayat dengan sikap gemar membaca, kerja keras dan berdiskusi dengan teman, siswa dapat menceritakan kembali isi hikayat secara komunikatif dengan bahasa yang efektif, santun, runtut, penuh percaya diri, dan teknik bercerita yang menarik.

KD 7.2 Menganalisis unsur-unsur intrinsik dan ekstrinsik novel Indonesia/terjemahan

- (1) Setelah membaca novel Indonesia dengan sikap gemar membaca dan rasa ingin tahu, siswa dapat menganalisis unsur-unsur intrinsik (tema, amanat,

alur, sudut pandang, latar, penokohan, tokoh, karakter, dan bahasa) dan ekstrinsik novel yang dibaca dengan, demokratis, religius, dan bertanggung jawab memberikan penjelasan dan data terkait dengan cuplikan dalam novel dengan benar.

- (2) Setelah membaca novel terjemahan dengan sikap gemar membaca, dan rasa ingin tahu, siswa dapat menganalisis unsur-unsur intrinsik (tema, amanat, alur, sudut pandang, latar, penokohan, tokoh, karakter, dan bahasa) dan ekstrinsik novel terjemahan yang dibaca dengan demokratis, religius, dan bertanggung jawab memberikan penjelasan dan data terkait dengan cuplikan dalam novel terjemahan dengan benar.
- (3) Setelah berdiskusi dengan teman satu kelompok, siswa dapat membandingkan unsur-unsur intrinsik (tema, amanat, alur, sudut pandang, latar, penokohan, tokoh, dan karakter) dan ekstrinsik novel Indonesia dan novel terjemahan yang dibaca sesuai dengan fakta yang terdapat dalam bacaan secara benar dengan sikap gemar membaca, rasa ingin tahu, bertanggung jawab, demokratis, dan religius.

b. Tahap Perancangan

Tahap ini adalah tahap penyusunan perangkat yang akan dikembangkan, yaitu silabus, RPP, modul pembelajaran, LKS, instrumen penilaian membaca pemahaman, dan instrumen penilaian karakter.

c. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan terdiri atas (1) pembuatan draf 1 yang divalidasi oleh teman sejawat; (2) pembuatan draf 2 yang divalidasi oleh tim ahli; (3) pembuatan draf 3 yang diujicobakan dalam kelas terbatas; (4) pembuatan draf 4 yang diujicobakan dalam kelas

luas/ implementasi perangkat pembelajaran.

Kualitas Perangkat Pembelajaran Membaca Pemahaman Karya Sastra Berbasis Pendidikan Karakter Yang Dikembangkan

Kualitas perangkat pembelajaran diukur dari validitas dan efektivitasnya. Validitas diukur dari validasi tim ahli. Efektivitas diukur pada saat implementasi dalam uji coba luas.

Draft 2 merupakan hasil pengembangan perangkat pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan teman sejawat. Draft 2 inilah yang divalidasi oleh tim ahli dan akan menjadi draf 3 setelah divalidasi dan direvisi.

1. Silabus

Rerata kualitas silabus adalah 4,92. Jika ditransformasikan ke dalam kriteria pengkategorian kualitas perangkat pembelajaran, silabus berkualitas sangat baik. Adapun tingkat reliabilitas di antara kedua validator adalah 83.33%.. Hasil validasi di antara validator dikatakan reliabel. Berdasarkan analisis dapat disimpulkan silabus layak digunakan dengan sedikit revisi berdasarkan masukan.

2. RPP

Rerata kualitas RPP adalah 4,06. Jika ditransformasikan ke dalam kriteria pengkategorian kualitas perangkat pembelajaran, RPP berkualitas baik. Adapun tingkat reliabilitas di antara kedua validator adalah 88.00%. Hasil validasi di antara validator dikatakan reliabel. Berdasarkan analisis dapat disimpulkan RPP layak digunakan dengan sedikit revisi berdasarkan masukan.

3. Modul Pembelajaran

Rerata kualitas Modul Pembelajaran adalah 4,06. Jika ditransformasikan ke dalam kriteria

pengkategorian kualitas perangkat pembelajaran, modul pembelajaran berkualitas baik. Adapun tingkat reliabilitas di antara kedua validator adalah 89,47%. Hasil validasi di antara validator dikatakan reliabel. Berdasarkan analisis dapat disimpulkan modul pembelajaran layak digunakan dengan sedikit revisi berdasarkan masukan.

4. LKS

Rerata kualitas LKS adalah 4,11. Jika ditransformasikan ke dalam kriteria pengkategorian kualitas perangkat pembelajaran, LKS berkualitas baik. Adapun tingkat reliabilitas di antara kedua validator adalah 71,43%. Hasil validasi di antara validator dikatakan reliabel. Berdasarkan analisis analisis dapat disimpulkan LKS layak digunakan dengan tanpa revisi.

5. Instrumen Penilaian karakter

Rerata kualitas instrumen pemahaman nilai karakter adalah 4,21. Jika ditransformasikan ke dalam kriteria pengkategorian kualitas perangkat pembelajaran, instrumen pemahaman nilai karakter berkualitas baik. Adapun tingkat reliabilitas di antara kedua validator adalah 71,43%. Hasil validasi di antara validator dikatakan reliabel. Berdasarkan analisis dapat disimpulkan bahwa instrumen pemahaman nilai karakter layak digunakan dengan sedikit revisi.

Rerata kualitas instrumen kepedulian siswa terhadap nilai karakter adalah 4,14. Jika ditransformasikan ke dalam kriteria pengkategorian kualitas perangkat pembelajaran, instrumen kepedulian siswa terhadap nilai karakter berkualitas baik. Adapun tingkat reliabilitas di antara kedua validator adalah 71,43%. Hasil validasi di antara validator dikatakan reliabel. Berdasarkan analisis dapat disimpulkan

instrumen layak digunakan dengan sedikit revisi berdasarkan masukan.

Rerata kualitas instrumen observasi sikap/perilaku siswa terhadap nilai karakter adalah 4,43. Jika ditransformasikan ke dalam kriteria pengkategorian kualitas perangkat pembelajaran, instrumen observasi sikap/perilaku siswa terhadap nilai karakter berkualitas baik. Adapun tingkat reliabilitas di antara kedua validator adalah 71,43%. Hasil validasi di antara validator dikatakan reliabel. Berdasarkan analisis dapat disimpulkan instrumen layak digunakan dengan sedikit revisi berdasarkan masukan.

Selain data validitas dari tim ahli, kualitas perangkat pembelajaran yang dikembangkan juga diukur dari efektivitasnya. Untuk mengukur efektivitas perangkat pembelajaran yang dikembangkan, diperlukan analisis data . Data tersebut diperoleh pada tahap uji coba luas yang sekaligus implementasi perangkat pembelajaran. Untuk menentukan efektivitas perangkat yang dikembangkan , pada fase ini dilakukan pengamatan terhadap 4 aspek, yaitu (1) aktivitas siswa, (b) aktivitas guru, (c) keterlaksanaan RPP, (d) ketuntasan hasil belajar (kognitif dan psikomotor), (e) ketuntasan nilai karakter (afektif), dan (f) respon siswa pada produk hasil pengembangan.

Data untuk aktivitas guru menunjukkan bahwa aktivitas dapat terpenuhi. Transformasi hasil analisis pengamatan guru ke kriteria keefektifan dikatakan sangat baik (100%). Data keterlaksanaan RPP menunjukkan kriteria keterlaksanaan RPP dapat terpenuhi, kecuali pada aspek 7 yaitu setiap siswa menceritakan kembali isi hikayat (KD 7.1) dalam kelompoknya dan aspek 8 yaitu siswa bercerita terbaik maju untuk bercerita di depan kelas mewakili kelompoknya. Pada aspek ini berdasarkan saran dari siswa-siswa dan untuk mengefektifkan waktu yang

dialokasikan dalam KD 7.1, teknik bercerita tidak bersifat individual tetapi per kelompok maju untuk bercerita dengan kreativitas masing-masing. Setiap siswa dalam kelompok harus terlibat peran dalam bercerita. Berdasarkan data dapat disimpulkan bahwa transformasi hasil analisis pengamatan guru ke kriteria keefektifan dikatakan sangat baik (85,71%).

Penilaian karakter dalam penelitian ini diperoleh dari 3 instrumen, yaitu kepedulian terhadap nilai karakter, observasi sikap/perilaku terhadap nilai karakter, dan pemahaman nilai karakter. Data penilaian karakter untuk KD 7.1 menunjukkan bahwa 11 siswa memperoleh nilai A dan 23 siswa memperoleh nilai B. Sementara itu, tidak ada siswa yang mendapat nilai kurang yaitu C ataupun D. Seluruh siswa mencapai nilai KKM untuk penilaian afektif. Ketuntasan klasikal adalah 100% (sangat baik) dengan rata-rata 77,54. Nilai 77,54 jika ditransformasikan ke dalam kategori keefektifan merupakan kategori baik. Berdasarkan data dapat disimpulkan bahwa program pengajaran dikatakan efektif.

Data penilaian karakter untuk KD 7.2. menunjukkan bahwa 14 siswa memperoleh nilai A dan 20 siswa memperoleh nilai B. Sementara itu, tidak ada siswa yang mendapat nilai kurang yaitu C ataupun D. Dengan demikian, seluruh siswa mencapai nilai KKM untuk penilaian afektif. Ketuntasan klasikal adalah 100% (sangat baik) dengan rata-rata ketuntasan klasikal 80,91. Nilai 80,91 jika ditransformasikan ke dalam kategori keefektifan merupakan kategori sangat baik. Berdasarkan data dapat disimpulkan bahwa program pengajaran dikatakan efektif.

Implementasi Perangkat Pembelajaran Membaca Pemahaman Karya Sastra Berbasis Pendidikan Karakter yang Dikembangkan

1. Aktivitas Siswa

Data observasi dapat dianalisis sebagai berikut: (1) semua siswa memperhatikan penjelasan guru; (2) ketika mengerjakan tugas kelompok, terjadi tanya jawab antara guru dengan siswa; (3) seluruh siswa mengerjakan tugas ; (4) seluruh siswa aktif berdiskusi dan mengerjakan tugas kelompok secara bersama-sama; (5) siswa merefleksikan hasil pembelajaran di bawah bimbingan guru dan mengumpulkan tugas individu serta kelompok; (6) seluruh siswa melaksanakan nilai-nilai karakter yang telah disosialisasikan guru. Berdasarkan analisis dapat disimpulkan seluruh kriteria keterlaksanaan aktivitas siswa terpenuhi. Transformasi hasil analisis pengamatan aktivitas siswa ke kriteria keefektifan dikatakan sangat baik (100%).

2. Respon Siswa

nilai Koefisien Kualitas Modul (KKM) , perangkat pembelajaran dikategorikan layak tidak perlu direvisi. Berdasarkan nilai KKM transformasi hasil respon siswa ke kategori keefektifan adalah 84,24% dan termasuk kategori positif.

Hasil analisis ketertarikan siswa terhadap komponen perangkat pembelajaran dideskripsikan bahwa 33,60 % sangat tertarik ; 56,60% tertarik ; 9,80% tidak tertarik; dan 0% sangat tidak tertarik. Dalam hal kebaruan perangkat pembelajaran, siswa berpendapat: 28,80% sangat baru; 60,80% baru; 10,40% tidak baru; 0% sangat tidak baru. Dalam hal kemudahan memahami komponen perangkat pembelajaran siswa berpendapat : 16,50% sangat mudah dipahami; 75,50% cukup mudah dipahami; 8,25% kurang mudah

dipahami; 0% tidak mudah dipahami. Dalam hal metode pembelajaran, siswa berpendapat : 19,67% sangat berminat; 55,00% cukup berminat; 38% kurang berminat; dan 1,00% tidak berminat.

Dalam hal fungsi perangkat pembelajaran dalam membantu menanamkan pendidikan karakter, siswa berpendapat: 42,5% sangat membantu; 53% membantu ; 4,13% kurang membantu; 0,38% tidak membantu. Dalam hal kemudahan siswa dalam memahami butir soal tes hasil belajar, siswa berpendapat: 17% sangat mudah; 80% mudah; 3% kurang mudah; 0% tidak mudah. Dalam hal respon siswa terhadap kemampuan memahami bahasa yang digunakan dalam modul dan LKS serta hasil belajar, siswa berpendapat: 97% memahami; 3% tidak memahami. Dalam hal respon siswa terhadap penampilan modul dan LKS yang meliputi tulisan, besar huruf, gambar, letak gambar, dan tes hasil belajar, siswa berpendapat: 85% tertarik dan 15% tidak tertarik.

3. Pemahaman Siswa Terhadap Nilai Karakter

Pemahaman siswa terhadap nilai karakter menunjukkan bahwa 10 siswa mendapatkan nilai B dan 24 siswa mendapatkan nilai A. Tidak ada siswa yang mendapat nilai C. Dengan demikian, 100% siswa mencapai nilai KKM untuk kriteria pemahaman siswa terhadap nilai karakter. Nilai rata-rata ketuntasan klasikal adalah 87,41 (amat baik)

Adapun pemahaman siswa terhadap nilai karakter dalam KD 7. 2 menunjukkan bahwa 16 siswa mendapatkan nilai B dan 18 siswa mendapatkan nilai A. Tidak ada siswa yang mendapat nilai C. Dengan demikian, 100% siswa mencapai nilai KKM untuk kriteria pemahaman siswa terhadap nilai karakter. Nilai rata-rata

ketuntasan klasikal adalah 84,24 (amat baik)

4. Kepedulian Siswa Terhadap Nilai Karakter

Kepedulian siswa terhadap nilai karakter dalam KD 7. 1 menunjukkan bahwa 1 siswa mendapatkan nilai C; 29 siswa mendapat nilai B; dan 4 siswa mendapatkan nilai A. Dengan demikian, 1 siswa belum mencapai nilai KKM. Ketuntasan klasikal adalah 97% dengan nilai rata-rata 75,10 (baik).

Adapun kepedulian siswa terhadap nilai karakter dalam KD 7. 2 menunjukkan bahwa 1 siswa mendapatkan nilai C; 23 siswa mendapatkan nilai B; dan 10 siswa mendapatkan nilai A. Dengan demikian, 1 siswa belum mencapai nilai KKM dengan nilai rata-rata ketuntasan klasikal adalah 77,43 (baik).

5. Sikap /Perilaku Siswa Terhadap Nilai Karakter

Sikap/perilaku siswa terhadap nilai karakter dalam KD 7. 1 menunjukkan bahwa 8 siswa mendapatkan nilai C; 22 siswa mendapatkan nilai B; dan 4 siswa mendapatkan nilai A. Dengan demikian, 76% siswa mencapai nilai KKM dengan nilai rata-rata ketuntasan klasikal adalah 70,12 (Baik).

Adapun sikap/perilaku siswa terhadap nilai karakter dalam KD 7. 2 menunjukkan bahwa tidak ada siswa yang mendapatkan nilai C; 22 siswa mendapatkan nilai B; dan 12 siswa mendapatkan nilai A. Dengan demikian, 100% siswa mencapai nilai KKM dengan nilai rata-rata ketuntasan klasikal adalah 81,06 (amat baik).

Kemampuan Siswa dalam Membaca Pemahaman Karya Sastra sebagai Produk Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter

Penilaian kemampuan siswa dalam pembelajaran membaca pemahaman karya sastra berbasis pendidikan karakter diambil dari penilaian proses dan penilaian hasil belajar. Penilaian proses diperoleh dari tugas-tugas selama proses belajar mengajar. Penilaian hasil diperoleh melalui ulangan atau tes di akhir pembelajaran.

Ada 3 siswa memperoleh nilai di bawah KKM 75. Dengan demikian, siswa yang tuntas belajar atau KKM adalah 31 siswa. Ketuntasan klasikal untuk tugas KD 7.1 adalah 91,18% dengan nilai rata-rata ketuntasan klasikalnya 87,12 (sangat baik). Ketuntasan klasikal untuk tugas KD 7.2 adalah 100%. Dengan nilai rata-rata ketuntasan klasikalnya 84,13 (sangat baik)

Adapun hasil penilaian akhir atau tes menunjukkan bahwa 2 siswa memperoleh nilai di bawah KKM 75 untuk KD 7.1. Siswa yang tuntas belajar atau KKM adalah 32 siswa. Ketuntasan klasikal untuk KD 7.1 adalah 94,12%. Adapun untuk KD 7.2, siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM adalah 3 siswa dan yang tuntas belajar atau KKM adalah 31 siswa. Ketuntasan klasikal untuk KD 7.2 adalah 91,18%.

Hasil penilaian proses dan penilaian hasil dalam KD 7.1 dan KD 7.2 jika diakumulasikan menunjukkan ketuntasan klasikal untuk kedua KD tersebut adalah 100% dengan rata-rata nilai ketuntasan klasikal adalah 84,13 (sangat baik).

Adapun hasil penilaian psikomotor atau praktik bercerita untuk KD 7.1 menunjukkan tidak ada siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM 75. Dengan demikian, 100% siswa tuntas belajar atau KKM. Ketuntasan klasikal siswa nilai psikomotor atau praktik bercerita adalah 100%. Rata-rata ketuntasan klasikal adalah 83,41 (amat baik). Program pengajaran dikatakan

efektif karena 100% lebih siswa yang mengikuti program tersebut mampu mencapai nilai KKM. Jika ditransformasikan ke kategori keefektifan 100 merupakan kategori sangat baik.

Simpulan

Proses pengembangan perangkat pembelajaran membaca pemahaman karya sastra berbasis pendidikan karakter sudah sesuai dengan teori *four-D* dari Thiagarajan.

Perangkat pembelajaran yang dikembangkan sudah layak dan memenuhi syarat untuk digunakan dalam proses belajar mengajar dengan kualitas sangat baik (untuk silabus dan instrumen penilaian karakter) dan baik (untuk RPP, modul pembelajaran, dan LKS). Tingkat keefektifan perangkat pembelajaran yang dikembangkan sangat efektif.

Implementasi produk ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran berkriteria sangat baik karena seluruh aspek aktivitas yang diamati terlaksana. Ini berarti bahwa pembelajaran dengan perangkat yang dikembangkan yang sudah dilaksanakan oleh guru sudah memadai.

Hasil analisis kuantitatif respon siswa terhadap perangkat pembelajaran yang dikembangkan menunjukkan kriteria sangat baik. Hasil analisis kualitatif menunjukkan bahwa siswa merespon secara positif perangkat pembelajaran yang dikembangkan.

Pemahaman siswa terhadap nilai karakter adalah sangat baik. Kepedulian siswa terhadap nilai karakter adalah baik. Sikap/perilaku siswa terhadap nilai karakter adalah baik. Dengan demikian, perangkat pembelajaran yang dikembangkan mampu menanamkan: pemahaman, kepedulian, sikap/perilaku siswa terhadap nilai karakter.

Kemampuan siswa dalam membaca pemahaman karya sastra, baik ranah kognitif maupun psikomotor, menunjukkan bahwa 100% siswa mencapai nilai KKM

(nilai KKM 75) dengan nilai rata-rata ketuntasan kelas adalah 84,13 (sangat baik). Dengan demikian, perangkat pembelajaran yang dikembangkan memberikan kontribusi positif terhadap prestasi akademik siswa.

Penelitian ini juga menghasilkan temuan bahwa pembelajaran membaca pemahaman karya sastra berbasis pendidikan karakter membuat siswa lebih bersemangat, pembelajaran lebih menyenangkan, prestasi belajar siswa meningkat, ada kemajuan yang positif terhadap nilai-nilai karakter yang dikembangkan. Dengan demikian, pendidikan karakter haruslah didesain sejak awal melalui perangkat pembelajaran, disosialisasikan kepada peserta didik, diimplementasikan dalam proses pembelajaran, dan dievaluasi hasilnya melalui proses penilaian. Dengan cara inilah nilai-nilai karakter dapat betul-betul ditanamkan kepada siswa melalui pendidikan khususnya jalur pembelajaran. Selain itu, perangkat pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan siswa berdampak positif terhadap prestasi belajar siswa.

Daftar Rujukan

- Ambang, H. Abdullah dkk.. 1999. *Petunjuk Guru: Penuntun Terampil Berbahasa Indonesia* 3. Bandung: Trigenda Karya.
- Aminudin. 2004. *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar baru Algesindo.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Kurikulum 2004 SMA Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*.
- Depdiknas Dirjen Manajemen Pendidikan dasar dan menengah Direktorat Pembinaan SMA. 2008. *Perangkat Pembelajaran Kurikulum Tingkat satuan Pendidikan KTSP SMA*.
- Depdiknas, Dirjen Manajemen Pendidikan dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas, Seri Pembelajaran 02. 2008. *Panduan Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)*.
- Depdiknas, Dirjen Manajemen Pendidikan dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas, Seri Pembelajaran 05. 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*.
- <http://hminews.com/news/mahasiswa-unismuh-makassar-bentrok-dengan-polisi/>
- <http://suaramerdeka.com/v1/index.php/read/news/2009/10/29/39048/Dua.Fakultas.di.Universitas.45.Makassar.Bentrok>
- Koesoema, A. Doni. 2007. *Pendidikan Karakter Strategi Mendidik Anak di Zaman Global*. Jakarta: PT Grasindo.
- Maliki, Zainudin. 2010. *Sosiologi Pendidikan*. Yogyakarta: UGM University Press.
- Moody H.L.B. 1996 *The Teaching of Literature*. London: Longman Group LTD.
- Slavin, R. 1997. *Educational Psychology, Theory and Practise*. Fifth Edition. Boston: Allyn and Bacon.

KURIKULUM 2013: KURIKULUM GENERASI EMAS (Sariono)

Abstract

Curriculum is a document of plan purpose and destination for reach attain, material contain and experience learning must be doing by student, strategy and method can expanding, planning of evaluation to collecting information, touch destination, implementation from riil document.

Curriculum has four fungtion is common and general education fungtion, supplementation fungtion, eksploration fungtion and specializatioan fungtion. Curriculum also has occupation is absolute condition education implementation, that why curriculum called centered of education

Change from KTSP to curriculum 2013 is step to reconditional and growth in learning implementation based on student requirement.

Education and Cultural Departement try to advace education quality so that do not remainder from other country. Education and Cultural Departement, Mohammad Nuh says that curriculum 2013 isn't important but critical condition because for answered student requirement young generation at 2045 years or 100 year independent of Indonesian.

Key Word: curriculum, education, quality, gold generation

Pendahuluan

Istilah kurikulum digunakan dalam dunia pendidikan. Para ahli pendidikan memiliki penafsiran yang berbeda tentang kurikulum. Namun demikian, dalam penafsiran yang berbeda itu, ada juga kesamaanya. Kesamaan tersebut adalah, bahwa kurikulum berhubungan erat dengan usaha mengembangkan peserta didik sesuai dengan tujuan yang dicapai.

Dalam Pendidikan Islam “kurikulum” (manhaj) dimaksudkan sebagai “jalan atau dilatihnya untuk mengembangkan pengetahuan, ketrampilan, dan sikap mereka”, (Omar Muhammad, 1979:478). Hilda Taba (Munir, 2008: 28), mendefinisikan kurikulum sebagai rencana belajar dengan mengungkapkan bahwa *a curriculum is a plan for learning*,

Kurikulum dipersiapkan dan dikembangkan untuk mencapai tujuan pendidikan, Pada dasarnya kurikulum memiliki tiga dimensi pengertian, yaitu

kurikulum sebagai *mata pelajaran*, kurikulum sebagai *pengalaman belajar*, dan kurikulum sebagai *perencanaan pembelajaran*.

Sekolah didirikan untuk membimbing peserta didik agar berkembang sesuai tujuan yang diharapkan. Ini berarti titik sentral kurikulum adalah anak didik itu sendiri. Namun kurikulum juga berfungsi untuk setiap orang atau lembaga yang bersangkutan. Perkembangan anak didik hanya akan tercapai apabila dia memperoleh pengalaman belajar, baik melalui mata pelajaran ataupun kegiatan lainnya. Seperti yang dikatakan oleh Zais, (Wina Sanjaya, 2009: 8) bahwa “kurikulum sebagai suatu rencana harus bermuara pada perolehan pengalaman peserta didik yang sengaja dirancang untuk mereka miliki.

Kita simak juga pendapat Skilbeck dan Harris (Wina Sanjaya, 2009: 8) menyatakan bahwa “kurikulum bukanlah

materi pelajaran yang terpisah yang harus disampaikan dan dipelajari melainkan bentuk pengalaman dan kebudayaan individu yang harus dipelajari dan dimodifikasi”.

Kurikulum dapat juga diartikan sebagai sebuah dokumen perencanaan yang berisi tentang tujuan yang harus dicapai, isi materi dan pengalaman belajar yang harus dilakukan siswa, strategi dan cara yang dapat dikembangkan, evaluasi yang dirancang untuk mengumpulkan informasi tentang pencapaian tujuan, serta implementasi dari dokumen yang dirancang dalam bentuk nyata.

Kurikulum menyiapkan peserta didik dalam menghadapi tantangan-tantangan dimasa depan. Kurikulum tidak cukup hanya dengan mengarahkan peserta didik pada penguasaan materi pembelajaran (*content oriented*) saja, tetapi perlu dikembangkan dengan berorientasi kepada kehidupan peserta didik dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Kurikulum 2013, Kurikulum Generasi Emas

1. Selayang Pandang Tentang Kurikulum

Sejak kemerdekaan, Indonesia telah membuat 9 kali kurikulum yang berbeda. Sejak 22 tahun lalu, Kurikulum sudah diubah sebanyak 4 kali. Kurikulum yang paling lama dipakai adalah Rencana Pendidikan yang dibuat pada tahun 1947

Terlebih dahulu sebelum jauh mengulas kurikulum 2013, kita tengok dahulu wadah dan fase proses pendidikan. Dalam upaya membantu terdidik menguasai tujuan-tujuan pendidikan, maka pendidikan merupakan interaksi antara pendidik dengan terdidik. Interaksi pendidikan dapat berlangsung dalam lingkungan keluarga, sekolah, ataupun masyarakat. Dalam lingkungan keluarga interaksi pendidikan terjadi antara orang tua

sebagai pendidik dan anak sebagai peserta didik. Interaksi ini berjalan tanpa rencana tertulis. Sebagai orang tua tidak mempunyai rencana yang jelas anaknya mau diarahkan kemana, bagaimana mendidiknya, apa isi pendidikannya. Pada umumnya orang tua tidak mempunyai harapan pasti tentang hasil pendidikan anaknya, orang tua hanya berharap mudah-mudahan anaknya menjadi yang berbakti pada orang tua, pandai, berguna bagi agama, nusa dan bangsa, dan sebagainya, tetapi orang tua tidak tahu apa yang harus diberikan dan bagaimana memberikannya agar anak-anaknya memiliki sifat-sifat tersebut.

Dalam kehidupan keluarga interaksi pendidikan dapat terjadi setiap saat, setiap kali orang tua bertemu, berdialog, bergaul, dan bekerjasama dengan anak-anaknya. Pada saat demikian banyak perilaku spontan yang diberikan kepada anak, sehingga kemungkinan terjadi kesalahan-kesalahan mendidik besar sekali. Orang tua menjadi pendidik juga tanpa dipersiapkan secara formal. Karena sifat-sifatnya yang tidak formal tidak memiliki rancangan yang konkret dan juga tidak disadari, maka pendidikan keluarga disebut pendidikan informal, yang tidak memiliki kurikulum formal dan tertulis. Namun pendidikan dari orang tua (lingkungan keluarga) tidak semuanya negatif, karena pendidikan pertama dan utama adalah orang tua sendiri yang bertanggung jawab terhadap perkembangan anak kandungnya (peserta didik)

Mengingat keterbatasan orang tua dalam memberikan pendidikan di rumah, maka orang tua kemudian menyerahkan anaknya kepada pendidik di sekolah, karena pendidik merupakan orang yang bertanggung jawab terhadap perkembangan jasmani dan rohani anak. “Dalam terminology pendidikan modern, para pendidik ini

disebut orang yang memberikan pelajaran kepada anak didik dengan memegang satu disiplin ilmu tertentu disekolah” (Arifuddin Arif, 2008: 63)

Dalam lingkungan sekolah pendidikan lebih bersifat formal. Guru sebagai pendidik di sekolah telah dipersiapkan secara formal dalam lembaga pendidikan guru. Ia telah mempelajari ilmu, ketrampilan dan seni sebagai guru. Guru mengajar dengan tujuan yang jelas, bahan-bahan yang telah disusun secara sistematis dan rinci, dengan cara dan alat-alat yang telah dipilih dan dirancang secara tepat. Disekolah guru melakukan interaksi pendidikan secara berencana dan sadar. Disekolah telah ada kurikulum formal yang bersifat tertulis, “pendidikan yang berlangsung di disekolah disebut *pendidikan formal*.”(Nana Syaodih Sukmadinata, 2009: 2)

Dalam lingkungan masyarakat pun terjadi berbagai bentuk interaksi pendidikan, dari yang mirip dengan pendidikan di sekolah sangat formal, seperti kursus –kursus sampai yang kurang formal seperti ceramah, sarasehan dan sebagainya. Gurunya juga bervariasi dari yang memiliki latar belakang pendidikan khusus sebagai guru, sampai yang melaksanakan tugas karena pengalaman. Kurikulumnya juga bervariasi, dari yang memiliki kurikulum formal sampai rencana pelajaran yang hanya ada pada pikiran penceramah.

Dengan adanya rancangan atau kurikulum formal dan tertulis merupakan ciri utama pendidikan disekolah. Dengan kata lain, kurikulum merupakan syarat mutlak bagi pendidikan di sekolah. Jika kurikulum merupakan syarat mutlak, hal itu berarti bahwa kurikulum merupakan bagian yang tak terpisahkan dari pendidikan atau pengajaran. Dapat kita bayangkan, bagaimana bentuk pelaksanaan suatu pendidikan atau

pengajaran di sekolah yang tidak memiliki kurikulum.

Dari beberapa uraian diatas dapat diambil pengertian bahwa kurikulum mempunyai kedudukan sentral dalam seluruh proses pendidikan. Menurut Mauritz Johnson (Nana Syaodih Sukmadinata, 1988:4), kurikulum “*prescribes (or at least anticipates) the result of instruction*”. Kurikulum mengarahkan segala bentuk aktivitas pendidikan demi tercapainya tujuan-tujuan pendidikan. Namun demikian kurikulum bukanlah segala-galanya, artinya tercapainya tujuan pendidikan bukan sepenuhnya dari kurikulum itu sendiri, karena kurikulum yang baik jika dipegang oleh guru yang tidak baik maka hasilnya tidak akan baik, pendidik (guru) juga menentukan berhasil dan tidaknya pencapaian tujuan pendidikan disekolah.

Disamping memiliki kedudukan, kurikulum juga berfungsi untuk setiap orang atau lembaga yang berhubungan baik langsung maupun tidak langsung. Dilihat dari cakupan dan tujuannya menurut McNeil, (Nana Syaodih Sukmadinata, 1988: 4) kurikulum mempunyai empat fungsi yaitu fungsi pendidikan umum /*common and general education*, suplementasi/*supplementation*, eksplorasi/*eksplorasi* dan keahlian/*specialization*,

Pertama, Fungsi pendidikan umum (*common and general education*). Fungsi pendidikan umum yaitu fungsi kurikulum untuk mempersiapkan peserta didik agar mereka menjadi anggota masyarakat yang bertanggung jawab sebagai warga Negara yang baik dan bertanggung jawab. Kurikulum harus memberikan pengalaman belajar kepada setiap peserta didik agar mampu menginternalisasi nilai-nilai dalam kehidupan, memahami setiap hak dan kewajiban sebagai anggota masyarakat

dan makhluk sosial. Dengan demikian fungsi kurikulum harus diikuti oleh setiap siswa pada jenjang dan level atau jenis pendidikan manapun.

Kedua, Suplementasi (supplementation). Setiap peserta didik memiliki perbedaan baik dilihat dari perbedaan kemampuan, perbedaan minat maupun perbedaan bakat. Kurikulum sebagai alat pendidikan seharusnya dapat memberikan pelayanan kepada setiap siswa sesuai dengan perbedaan tersebut. Dengan demikian, setiap anak memiliki kesempatan untuk menambah kemampuan dan wawasan yang lebih baik sesuai dengan minat dan bakatnya. Artinya peserta didik yang memiliki kemampuan diatas rata-rata harus terlayani untuk mengembangkan kemampuannya secara optimal; sebaliknya siswa yang memiliki kemampuan diatas rata-rata juga harus terlayani sesuai dengan kemampuannya.

Ketiga, Eksplorasi (eksploration). Fungsi eksplorasi mempunyai makna bahwa kurikulum harus dapat menemukan dan mengembangkan minat dan bakat masing-masing siswa. Melalui fungsi ini siswa diharapkan dapat belajar sesuai dengan minat dan bakatnya, sehingga memungkinkan mereka akan belajar tanpa adanya paksaan. Namun demikian, proses eksplorasi terhadap minat dan bakat siswa bukan pekerjaan yang mudah. Ada kalanya terjadi pemaksaan dari pihak luar, misalnya para orang tua yang sebenarnya anak tidak memiliki bakat dan minat terhadap bidang tertentu, mereka dipaksa untuk memilikinya hanya karena alasan-alasan tertentu yang sebenarnya tidak rasional. Oleh sebab itu para pengembang kurikulum mesti dapat menggali rahasia keberbakatan anak yang kaadaang-kadang tersembunyi.

Keempat, Keahlian (specialization). Kurikulum berfungsi untuk mengembangkan kemampuan anak sesuai dengan keahliannya yang didasarkan atas minat dan bakat siswa. Dengan demikian kurikulum harus memberikan pilihan berbagai bidang keahlian, misalnya perdagangan, pertanian, industri atau disiplin akademik. Bidang –bidang semacam itu yang diberikan sebagai pilihan, yang pada akhirnya setiap peserta didik memiliki ketrampilan-ketrampilan sesuai dengan bidang spesialisasinya. Untuk itu pengembangan kurikulum harus melibatkan para spesialis untuk menentukan kemampuan apa yang harus dimiliki setiap siswa sesuai dengan bidang keahliannya.

Dengan mencermati fungsi-fungsi kurikulum diatas maka jelas bahwa kurikulum selain berfungsi bagi siswa, kurikulum juga berfungsi bagi setiap orang atau lembaga yang berhubungan baik langsung maupun tidak langsung dengan penyelenggaraan pendidikan.

Kurikulum bagi guru berfungsi sebagai pedoman dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Proses pembelajaran yang tidak berpedoman pada kurikulum, maka tidak akan berjalan dengan efektif, sebab pembelajaran adalah proses yang bertujuan, sehingga segala sesuatu yang dilakukan guru dan siswa diarahkan untuk mencapai tujuan.

Bagi kepala sekolah, kurikulum berfungsi untuk menyusun perencanaan dan program sekolah. Dengan demikian, penyusunan kalender sekolah, pengajuan sarana prasarana sekolah kepada dewan sekolah, penyusunan berbagai kegiatan sekolah baik yang menyangkut kegiatan ekstrakurikuler dan kegiatan-kegiatan lainnya, harus didasarkan pada kurikulum.

Pengawas sekolah juga memerlukan kurikulum yang akan berfungsi sebagai panduan dalam melaksanakan supervise. Dengan demikian, dalam proses pengawasan para pengawas akan dapat menentukan apakah program sekolah termasuk pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru sudah sesuai dengan tuntutan kurikulum atau belum, sehingga berdasarkan kurikulum itu juga pengawas dapat memberikan saran perbaikan.

2. Dari KTSP menuju Kurikulum 2013

Sofan Amri dan Lif Khoiru Ahmadi (2010:119) menyatakan bahwa perubahan kurikulum pada dasarnya memang dibutuhkan manakala kurikulum yang berlaku (*current curriculum*) dipandang sudah tidak efektif dan tidak relevan lagi dengan tuntutan dan perkembangan jaman dan setiap perubahan akan mengandung resiko dan konsekuensi tertentu. Lebih lanjut Sofan Amri dan Lif Khoiru Ahmadi menyatakan bahwa sepanjang sejarahnya, Indonesia telah mengalami beberapa kali perubahan kurikulum sehingga ada kesan di masyarakat bahwa “*ganti menteri ganti kurikulum*”. Begitu juga dengan kurikulum 2013 ini, namun yang terpenting kebijakan perubahan kurikulum ini menjadikan proses dan output pendidikan menjadi lebih baik sehingga membawa peserta didik menjadi generasi “*ready for use*” di tengah masyarakat.

Ketika pertama kali diberlakukan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), semua guru merasa menghadapi hal baru yang ia tidak siap untuk menjalaninya, sehingga timbul keterpaksaan untuk melaksanakan ketentuan pendidikan yang berlaku dan model yang dikembangkan belum sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan dan kondisi sekolah. Hal ini terbukti

banyak guru yang memlesetkan kepanjangan KTSP menjadi “kurikulum trambah semrawut pool”.

Akan tetapi dalam konteks KTSP, perubahan kurikulum pada tingkat sekolah justru terus menerus. Tentunya perubahan tidak dilakukan secara komprehensif dan radikal, namun bergantung pada data evaluasi, sehingga cukup beberapa aspek saja yang perlu mengalami perubahan.

Tarik ulur dan pro kontra mengenai pemberlakuan kurikulum 2013 oleh kementerian pendidikan dan kebudayaan, yang cenderung disikapi oleh para guru sebagai pemberian beberapa kompetensi dan adanya beberapa mata pelajaran yang mengalami *merger*, karena mempengaruhi jumlah jam mengajar walaupun di sisi lain juga terdapat mata pelajaran yang mendapat tambahan jam, tidak menyurutkan kementerian pendidikan dan kebudayaan untuk memberlakukannya pada awal tahun ajaran baru tahun ini.

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Mohammad Nuh (Jawa Pos, 27 Januari 2013) telah menyatakan, bahwa kurikulum 2013 ini bukan hanya penting, tapi juga genting, sangat mendesak untuk dilakukan demi masa depan anak-anak kita. Kurikulum 2013 menjawab kebutuhan kompetensi generasi Indonesia pada tahun 2045 atau 100 tahun sejak Indonesia merdeka. Masih menurut Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Dengan kurikulum 2013, Guru tidak lagi disibukkan memikirkan silabus, tapi guru akan leluasa mengembangkan kreativitas dalam mengajar. Guru lebih dapat memfokuskan diri dalam mengembangkan kreatifitas pembelajaran dengan mengarahkan anak didik untuk melakukan pengamatan (*observing*), menanya (*questioning*), menalar (*assosiating*),

mencoba (experimenting) dan membentuk jejaring (networking).

Perlunya merumuskan kurikulum 2013 yang notabene berbasis proses pembelajaran yang mengedepankan pengalaman personal melalui proses mengamati, menanya, menalar, dan mencoba (*observation based learning*) untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. Disamping itu, dibiasakan bagi peserta didik untuk bekerja dalam jejaringan melalui *collaborative learning*. Intinya, Pembelajaran Teacher Centre menjadi Student Centre, sebelumnya pernah diterapkan secara teoritis dalam cara belajar/mengajar siswa aktif (CBSA), tapi kurang berhasil, siswa diberi kesempatan mencari pengetahuan nya sendiri dan Guru akan memberikan bimbingan.

Pengembangan kompetensi peserta didik sebagai generasi bangsa tidak mungkin berhasil jika ujung tombak dari pelaksanaan kurikulum tidak menyiapkan diri dan bersikap adaptif terhadap perubahan dan perkembangan tuntutan kebutuhan peserta didik untuk membekali dirinya menghadapi hidup dan kehidupan.

Oleh karena itu guru sebagai ujung tombak penerapan kurikulum hendaknya bersikap legowo dan menyiapkan diri untuk mengembangkan kreativitas peserta didik melalui kurikulum 2013, karena dalam kurikulum 2013 bagi peserta didik adalah mendorong mereka supaya secara maksimal mampu dalam melakukan observasi, bertanya, menalar dan mengkomunikasikan apa yang mereka peroleh atau mereka ketahui setelah menerima materi pelajaran.

Kurikulum 2013 cenderung menekankan pada keseimbangan tiga domain pendidikan. Apabila pada kurikulum sebelumnya domain kognitif menempati urutan wahid, maka pada

kurikulum 2013 ini cenderung menyeimbangkannya dengan penekanan lebih pada aspek skill dan karakter (psikomotor dan afektif).

Perubahan gaya kehidupan yang banyak dipengaruhi teknologi menuntut segera diberlakukannya kurikulum ini, karena itu kurikulum ini mengintegrasikan semua bidang studi atau mata pelajaran dengan pemanfaatan teknologi informasi (IT)

Menurut Akh. Muzakki (2013: 7), menyatakan bahwa kurikulum 2013 sebenarnya sama dengan kurikulum 2004 dan 2006, yaitu sama-sama berbasis kompetensi, akan tetapi dalam kurikulum yang baru ini ingin lebih mendalam lagi basis kompetensinya. Kompetensi yang semula diturunkan dari mata pelajaran berubah menjadi mata pelajaran dikembangkan dari kompetensi. Di samping itu Akan ada perubahan nama mata pelajaran, dan sub mata pelajaran menjadi lebih UNIK seperti yang digunakan di pendidikan tinggi dan sekolah keahlian (Vocational School).

Kompetensi dikembangkan melalui integrasi tematik untuk grade 1 – 6 (sd/mi), mata pelajaran dasar untuk grade 7 – 9 (smp/mts), mata pelajaran wajib dan pilihan untuk grade 10 – 12 (sma/ma), ditambah keahlian untuk smk. Siswa SD akan memiliki mata pelajaran yang lebih sedikit dan berfokus ke pengembangan karakter, Siswa SMP/MTs akan mulai belajar teori dasar, sedangkan siswa SMA/MA/SMK akan bisa memilih sesuai keinginan dan keahlian yang sesuai bakat dan minat siswa.

Kurikulum 2013 telah mencoba merespons terhadap peningkatan perkembangan jaman, karena dengan penekanan pada domain ketrampilan (skill) dan Karakter (afektif) secara terencana membentuk dan menyiapkan peserta didik menjadi orang yang tidak hanya mampu dalam aspek teoritis

semata, lebih dari itu mereka juga mampu dalam hal ketrampilan yang dibutuhkan di kala dewasa dan karakter positif sesuai dengan norma agama, bangsa dan masyarakat.

Karena itu masih menurut Akh. Muzakki (2013:7), dalam kurikulum ini semangat inovasi akan masuk disemua proses pembelajaran, di antaranya memberikan kemampuan kepada anak untuk bisa *me-linked*, menyambungkan antara antara yang mereka hadapi di kelas dengan masalah riil di masyarakat. Di samping itu, juga memberikan ruang kepada peserta didik untuk bisa memaknai suatu materi pelajaran itu sangat berguna dalam kehidupan mereka.

Guru sebagai pelaksana kurikulum, harus senantiasa menyiapkan diri

Mengejawantahkan kurikulum 2013 sesuai ketetapan. Hal-hal yang perlu dilakukan guru dalam menghadapi kurikulum 2013 ini adalah kemampuan membangun dan mendesain kultur peserta didik untuk memiliki kesadaran untuk selalu belajar (*learning awareness*). Kurikulum terbaru ini sifatnya *problem based*, yaitu berbasis pada problem-problem yang ada.

Kendatipun guru tidak lagi dipusingkan dengan silabus ataupun RPP, namun dalam kurikulum yang lebih banyak mengarah pada penggunaan IT maka guru harus mempersiapkan dirinya sendiri untuk tidak gagap teknologi sebelum peserta didik diarahkan kesana, karena kurikulum ini tidak lagi mendasarkan pada standar kompetensi lulusan saja, tetapi lebih mendasarkan pembelajaran pada kebutuhan peserta didik.

Masalah persiapan buku pegangan pembelajaran yang terdiri dari Buku pegangan siswa, buku pegangan guru, persiapan guru supaya memahami pemanfaatan sumber

belajar dan sumber lain yang dapat mereka manfaatkan, guru juga harus mempersiapkan diri untuk dapat mengoperasikan komputer atau sarana IT dalam menunjang pelaksanaan pembelajaran, misalnya pengoperasian power point, presi, minjet dan lain-lain.

Pada intinya dalam menyikapi pemberlakuan kurikulum 2013 ini seorang guru dituntut betul-betul meningkatkan kompetensi atau kemampuan yang dapat menunjang dan mengantarkan peserta didik berhasil mencapai tujuan pendidikan.

Pertama, kompetensi pedagogik. Dalam kompetensi ini seorang pendidik harus memiliki kemampuan dalam pembelajaran dengan memahami sifat peserta didik, ciri peserta didik, perkembangan peserta didik, konsep pendidikan yang berguna untuk membantu siswa, metodologi mengajar yang sesuai dengan bahan dan perkembangan siswa dan sistem evaluasi yang tepat.

Kedua, kompetensi akademik yaitu kompetensi penguasaan bidang keilmuan yang sesuai dengan spesifikasi sorang guru disamping juga harus menguasai ilmu lain yang mendukung. Guru dalam masyarakat cenderung dikenal sebagai orang yang serba bisa. Karena itu guru juga harus menguasai bidang-bidang keilmuan lain walaupun tidak mendalam.

Ketiga, Kompetensi sosial. Dalam kompetensi ini seorang pendidik mampu berinteraksi dengan berbagai pihak, berkomunikasi baik lisan maupun tulisan, menggunakan sarana komunikasi konvensional maupun penggunaan teknologi komunikasi dan informasi secara fungsional. Informasi birokrasi saat ini cukup melalui IT, sehingga tidak menutup kemungkinan dilaksanakannya jaring pembelajaran (*learning web*).

Keempat, kompetensi kepemimpinan disebut juga kompetensi

manajerial yaitu kemampuan guru untuk dijadikan tokoh panutan yang diteladani muridnya. Sosok guru mampu memberikan inspirasi. Guru dalam hal ini sebagai sosok yang memberikan pengaruh kuat kepada peserta didik untuk dijadikan imitasi, identifikasi, dan sugestible terhadap dirinya.

Oleh karena itu dari kompetensi yang dimiliki guru, mampu membawa siswa menjadi sosok yang bukan hanya pintar dalam menghafal, namun lebih meningkat lagi menjadi seorang yang mampu memaparkan alasan dan dalil tentang yang dihafalkan dan diketahuinya.

Dengan demikian waktu yang tidak banyak untuk pemberlakuan kurikulum 2013 harus lebih banyak disosialisasikan sehingga pada akhirnya pelaksana kurikulum di tingkat bawah baik kepala guru, sekolah dan pengawas pendidikan berada dalam kondisi siap melaksanakan kurikulum baru ini.

Simpulan

Dari beberapa uraian tentang kurikulum diatas dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- (1) Kurikulum merupakan landasan yang digunakan pendidik untuk membimbing peserta didiknya kearah tujuan pendidikan melalui akumulasi sejumlah pengetahuan, ketrampilan dan sikap mental
- (2) Fungsi kurikulum adalah alat untuk mencapai tujuan sesuai yang dicita-citakan, pedoman dan program yang harus dilakukan oleh obyek dan subyek pendidikan, fungsi kesinambungan untuk persiapan jenjang sekolah berikutnya dan penyiapan tenaga kerja, standar dalam penilaian criteria keberhasilan suatu proses pendidikan.
- (3) Kedudukan kurikulum adalah sebagai sentral (pusat) dalam seluruh proses

pendidikan, untuk mengarahkan segala bentuk aktivitas pendidikan demi tercapainya tujuan pendidikan

- (4) Perubahan dari kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) menuju Kurikulum 2013 merupakan penyempurnaan, dan bukan perubahan yang bersifat radikal.
- (5) Dalam menyikapi pemberlakuan kurikulum 2013, pendidik harus lebih meningkatkan kompetensinya sehingga mampu membawa perubahan seperti yang diamanatkan dalam kurikulum tersebut yaitu membawa peserta didik menjadi generasi emas di tahun 2045.

Daftar Rujukan

- al-Toumi al-Syaibany, Omar Muhammad, alih bahasa: Hasan Langgung, *Falsafah Pendidikan Islam*, Jakarta: Bulan Bintang, 1979
- Arif, Arifuddin, *Pengantar Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Kultura, 2008.
- Jawa Pos*, Tanggal 27 Januari 2013
- Kementerian Agama Propinsi Jawa Timur, *Majalah Pembangunan Agama No. 318*, Surabaya: Kanwil kemenag Jawa Timur, 2013
- Munir, *Kurikulum Berbasis Tegnologi Informasi dan Komunikasi*, Bandung: Alfabeta, 2008.
- Nana Syaodih Sukmadinata, *Pengmbangan Kurikulum Teori dan Praktek*, Bandung: Rosda Karya, 2009.
- Sanjaya, Wina, *Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Jakarta: Kencana, 2009.
- Sukmadinata, Nana Syaodih, *Prinsip dan Landasan Pengembangan Kurikulum*, Jakarta: Proyek Pengembangan Lembaga

Pendidikan Tenaga Kependidikan, 1988.

**PENINGKATAN APRESIATIF KEUNIKAN TARI REMO
MELALUI *LEARNING TOGETHER*
SISWA KELAS VII-D SMP NEGERI 12 SURABAYA
(Yuli Setyowati)**

Abstrak

Keberadaan seni pertunjukan Indonesia hidup dengan segala bentuk serta tujuannya. Penyajian seni pertunjukan pada umumnya, perlu memperhatikan beberapa unsur-unsur yang ada pada karya seni. Salah satu contoh karya seni yang memiliki unsur gerak adalah seni tari. Unsur-unsur yang ada pada tari tersebut yaitu gerak, iringan, tema, rias dan busana, serta panggung/tempat pementasan. Melalui pendekatan apresiatif dengan pola pikir modern itulah banyak digunakan pada seni pertunjukan tradisional. Hasil karya tari tersebut terciptalah garapan tari kreasi baru yang nantinya akan tetap melekat dengan nafas baru yang mampu menghiasi dan memperlihatkan nuansa tradisinya.

Perkembangan tari di Surabaya seperti tari Remo, semakin berkembang pesat seiring dengan perkembangan jaman. Penyajiannya dikemas sedemikian rupa sehingga banyak diminati masyarakat Jawa Timur khususnya Kota Surabaya, mulai dari anak-anak, para remaja sampai orang dewasa. Karakteristik yang utama pada penampilan tari Remo ini adalah gerakan kaki yang rancak dan dinamis.

Pembelajaran apresiasi tari Remo siswa kelas VIID di SMP Negeri 12 Surabaya guru perlu menerapkan model pembelajaran *Learning Together*. Model pembelajaran tersebut, merupakan model pembelajaran yang sangat efektif, karena siswa belajar dalam bentuk kelompok heterogen, penekanan terhadap interdependensi positif, dan setiap individual mempunyai tanggung jawab. Sementara pembelajaran apresiasi di kelas tersebut belum optimal, maka aka guru melakukan penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaboratif. Melalui PTK ini siswa mampu meningkatkan hasil belajarnya.

Melaksanakan PTK guru harus menggunakan siklus berulang yaitu siklus I dan II. Setiap siklus terdiri dari (a) perencanaan, (b) tindakan, (c) pengamatan, dan (d) refleksi. Hasil siklus I mencapai 79,19 %, dan siklus II mencapai 85,44 %. Hasil belajar yang dicapai siswa sudah ada peningkatan, selisih siklus I dan siklus II mencapai 14,44 %. Dengan demikian hasil belajar siswa kelas VIID pada apresiatif keunikan tari Remo melalui model pembelajaran *Learning Together* sudah meningkat.

Kata kunci: peningkatan, apresiatif siswa, tari Remo

Pendahuluan

Beraneka ragam seni pertunjukkan Indonesia terus diupayakan mampu menunjukkan eksistensinya dan memberikan makna positif bagi kehidupan masyarakat. Hal tersebut didukung oleh dunia pementasan yang secara konkrit memberikan bukti nyata, bahwa seni pertunjukan Indonesia itu ada dan hidup

dengan segala bentuk serta tujuannya. Jika suatu kesenian tidak dapat masuk secara rapi dan sesuai pada suatu kategori bukanlah menjadi soal pada keseniaannya, melainkan harus dapat menyajikan pertunjukan yang baik. Salah satu contoh dalam menyajikan suatu pertunjukan tari pada umumnya perlu memperhatikan beberapa unsur-unsur seperti, gerak,

iringan, tema, rias dan busana, dan panggung.

Perkembangan seni tari dari masa kemasa baik tradisional maupun modern senantiasa selalu menjadi tarik ulur dan dipertentangkan, artinya antara yang melestarikan dan mengembangkan/memperbaiki saling mempertentangkan antara seni tradisional dengan seni modern. Kesenian tradisional yang agraris, feodal, dan aristokratik pada jaman sekarang ini harus bersaing dengan konsep-konsep kesenian modern yang diciptakan untuk masyarakat kota dan industri yang dapat berbicara dalam bahasa modern dan teknologi (Kayam dalam Sumaryono, 2007:5). Melalui pendekatan dengan pola pikir modern itulah, banyak digunakan untuk seni pertunjukan tradisional. Hasil karya cipta kreasi baru inilah yang nantinya akan tetap melekat dengan nafas dan dapat memperlihatkan nuansa tradisinya.

Sampai saat ini perkembangan tari Remo semakin berkembang pesat. Penyajiannya dikemas sedemikian rupa sehingga banyak diminati masyarakat Jawa Timur khususnya Kota Surabaya, mulai dari anak-anak, para remaja sampai orang dewasa. Karakteristik yang utama pada penampakan tari Remo ini adalah gerakan kaki yang rancak dan dinamis. Gerakan ini didukung dengan adanya lonceng-lonceng atau disebut dengan gongseng yang dipasang dipergelangan kaki. Lonceng-lonceng ini berbunyi saat penari melangkah atau menghentak di panggung.

Upaya siswa mampu mengapresiasi keunikan-keunikan tari Remo dengan baik dan runtut, guru perlu melaksanakan pembelajaran yang memungkinkan siswa kreatif, yaitu dengan model pembelajaran *Learning Together*. Pembelajaran tari Remo, memiliki keunikan-keunikan tersendiri. Maka apresiasi pada karya tari Remo di kelas VIID di SMP Negeri 12 Surabaya perlu ditingkatkan, karena siswa belum mampu memahami secara optimal. Ada alasan guru menerapkan model

Learning Together ini adalah agar siswa mampu mengapresiasi keunikan-keunikan karya tari Remo. Model pembelajaran tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang optimal. Hal ini dapat dilihat bahwa siswa diharapkan dapat interaksi tatap muka, interdependensi positif, tanggung jawab individual, dan kemampuan-kemampuan interpersonal dan kelompok kecil (Johnson, Johnson, Holubec, Roy dalam Slavin, 2009 : 250). Dengan demikian siswa dapat bermandiri dan mencapai tujuan yang ingin dicapai, serta berinteraksi dengan teman kelompoknya.

Kajian Pustaka

1. Seni Tari

Batasan ” seni tari ” yang pernah dikemukakan oleh para pakar, pada hakekatnya mengatakan bahwa tari adalah ekspresi perasaan manusia yang diungkapkan lewat gerak ritmis dan indah yang telah mengalami stilasi maupun distorsi (Sumandiyo,2007:29).Dari definisi tersebut ada dua hal penting yang perlu digaris bawahi, yaitu unsur ekspresi manusia, unsur gerak ritmis, dan indah mengalami stilasi. Menurut Corri Hartong dari Belanda bahwa tari adalah keteraturan bentuk gerak tubuh yang ritmis didalam ruang. (<http://id.wikipedia.org/wiki/Tari>). Maka yang harus diperhatikan pada tari ialah unsur-unsur tarinya, diantaranya : gerak, iringan, tema, rias dan busana, dan panggung / stage.

2. Pendidikan Seni Budaya

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengertian seni ialah karya yang diciptakan dengan keahlian yang luar biasa. Secara umum seni dapat diartikan sebagai segala bentuk keindahan yang diciptakan oleh manusia sehingga dengan keindahan tersebut orang akan senang melihat atau

mendengarkannya (Suwandi dkk, 2007:2).

3. Apresiasi

Berdasarkan pemikiran dari peneliti bahwa apresiatif adalah seseorang yang dapat menjunjung tinggi terhadap nilai-nilai budaya / seni dan merasa memiliki.

4. Keunikan Tari

Berdasarkan kamus Besar Bahasa Indonesia Kontemporer bahwa yang dikatakan "unik" adalah khas, sangat menarik. Sedang "keunikan" artinya sifat, keadaan, keistimewaan (Salim dkk, 2002:1687). Sebaliknya kamus Saku Bahasa Indonesia Unik artinya aneh dan menarik (Muda, 2008 : 422).

Pada bidang seni budaya, cabang-cabang seni meliputi : seni rupa, musik, tari, seni drsma, selalu memiliki keterampilan kekhasan tersendiri sesuai dengan kaidah keilmuan dari masing-masing bidang seni. Untuk bidang seni tari mempunyai keunikan, dan kekhasan tersendiri yang tidak sama dengan seni lainnya, hal ini dapat dilihat dari : gerak tari, sinopsis, rias busana, iringan, dan fungsi tarinya, sehingga terkesan aneh, unik, dan menarik. Dalam pendidikan seni dan keterampilan, aktivitas berkesenian harus menampung kekhasan tersebut yang tertuang dalam pemberian pengalaman yang sangat menarik untuk mengembangkan konsepsi, apresiasi, dan kreasi. Hasil pengembangan ini diperoleh melalui upaya eksplorasi elemen, prinsip, proses, dan teknik berkarya dalam konteks budaya masyarakat yang beraneka ragam.

5. Tari Remo

Pengertian tari "Remo" dapat diartikan bahwa Remo berarti rambut, karena dalam tari Remo ada gerakan

yang mempermainkan rambut yaiyu dapat digambarkan dalam gerak tatanan ure rekmo {mengurai rambut}. Sebaliknya Remo sendiri berasal dari kata Jawa, bahwa Remo dapat disebut Remong yang artinya sampur, karena tarian tersebut sangat dominan dengan menggunakan sampur / selendang.

Tari Remo mulai muncul sejak tahun 1907, seiring dengan munculnya pertunjukan besud atau besutan. Keberadaan tari Remo kemudian berkembang dengan lahirnya ludruk lerok, dan mencapai bentuk kesempurnaan, sehingga pertunjukan tari Remo ini diiringi dengan ekstensi pertunjukan ludruk pada tahun 1950. Maka untuk mengetahui lebih lanjut bahwa tari Remo mempunyai daya tarik sendiri, di antaranya : latar belakang, ragam gerak, tata rias busana, iringan, dan fungsi tarinya.

6. Model Pembelajaran

Pelaksanaan model pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran seni tari sebenarnya ada model-model pembelajaran yang lain, tetapi dari beberapa model yang pernah dilakukan guru belum sesuai dengan harapan. Dengan dasar inilah pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang diajarkan adalah model pembelajaran *Learning Together*.

Model pembelajaran tersebut merupakan model pembelajaran yang sangat efektif, karena bentuk kelompok yang heterogen, penekanan terhadap interdependensi positif, dan setiap individual mempunyai tanggung jawab (Slavin, 2009:250).

Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan secara kolaboratif dan partisipatif. Penelitian kolaboratif ini dengan maksud, peneliti tidak melakukan

penelitian sendiri, melainkan bekerja sama dengan guru lainnya.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 12 Surabaya terletak di Ngagel Kebonsari I, kecamatan Wonokromo Surabaya. Penelitian dilaksanakan pada bulan Oktober sampai dengan bulan Desember 2010. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VII-D dengan jumlah 34 siswa, terdiri dari laki-laki 15 siswa, dan perempuan 19 siswa.

Penelitian tindakan kelas ini terdiri atas empat kegiatan yang dilakukan dalam siklus berulang (Suhardjono, 2008 : 74). Empat kegiatan utama yang ada pada setiap siklus pada penelitian tindakan kelas yaitu (a) perencanaan, (b) tindakan, (c) pengamatan, dan (d) refleksi.

1. Siklus I

a. Perencanaan tindakan I

- (1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tentang materi yang akan digunakan sebagai bahan ajar pada pembelajaran seni tari dengan Standar Kompetensi 5. Mengapresiasi karya seni tari, dengan Kompetensi Dasar 5.2 Menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan seni tari tunggal daerah setempat.
- (2) Menyusun dan mempersiapkan lembar instrumen untuk observasi aktivitas guru dan siswa.
- (3) Mempersiapkan sarana dan prasarana yang ada setiap proses pembelajaran berlangsung, contoh : gambar / foto tari Remo, media elektronika.
- (4) Mempersiapkan lembar penilaian.

b. Pelaksanaan tindakan I

Pada tahap ini, rancangan strategi dan skenario penerapan pembelajaran akan diterapkan. Rancangan tindakan tersebut Pelaksanaan tindakan penelitian kelas ini pada umumnya dilakukan dalam waktu 2 sampai 3 bulan. Pada penelitian ini, setiap siklus

dilaksanakan dalam waktu 4 sampai 6 minggu. Waktu tersebut dibutuhkan untuk menyelesaikan pembelajaran seni tari dari salah satu standar kompetensi dan kompetensi dasar dari mata pelajaran seni tari.

Ringkasan rencana (skenario) tindakan yang akan dilakukan pada satu penelitian tindakan kelas, antara lain sebagai berikut :

- (1) Pelaksanaan model pembelajaran *Learning Together* standar kompetensi mengapresiasi karya seni tari dan kompetensi dasar menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan seni tari tunggal daerah setempat. Pembagian kelompok dari keseluruhan jumlah siswa kelas VIID ada 34 siswa. Kemudian dibagi menjadi 5 kelompok kecil yang anggotanya 6-7 siswa dengan struktur kelompok heterogen, dan setiap kelompok ada yang memimpin (ketua).
- (2) Kegiatan setiap kelompok belajar memahami materi pelajaran seni tari, yaitu mengidentifikasi keunikan yang ada pada tari Remo dan mendiskripsikan melalui kerja kelompok. Masing-masing kelompok berdiskusi, menyajikan hasil kerjanya berupa presentasi kelompok, tugas yang dikumpulkan berupa diskripsi keunikan terhadap tari Remo, dan guru bertindak sebagai moderator serta mengambil kesimpulan sebagai hasil pembelajaran.

c. Observasi I

Tahap ini sebenarnya berjalan bersamaan dengan saat pelaksanaan. Pengamatan dilakukan pada waktu tindakan sedang berjalan, jadi keduanya berlangsung dalam waktu yang sama. Guru bertindak sebagai peneliti melakukan pengamatan dan mencatat semua hal yang diperlukan dan terjadi selama pelaksanaan tindakan

berlangsung. Pengumpulan data ini dilakukan dengan menggunakan format observasi dan penilaian yang telah disusun, termasuk juga pengamatan secara cermat dari waktu ke waktu serta dampaknya terhadap proses pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Data yang dikumpulkan dapat berupa :

- (1) Data kualitatif, adalah menggambarkan kemampuan apresiatif siswa kelas VIID, keaktifan siswa, minat belajar siswa, dan mutu diskusi.
- (2) Data kuantitatif, terdiri dari : hasil tes, presentasi siswa, dan nilai tugas.

Instrumen yang digunakan adalah sebagai berikut :

- (1) Rubrik
- (2) Lembar panduan observasi aktivitas siswa dan guru.
- (3) Catatan lapangan yang dipakai untuk memperoleh data secara objektif yang tidak dapat terekam melalui lembar observasi, seperti : keaktifan siswa selama pemberian tindakan berlangsung, reaksi siswa atau petunjuk lain yang dapat digunakan sebagai petunjuk analisis untuk keperluan refleksi.

d. Refleksi I

Pelaksanaan refleksi berupa diskusi antara peneliti dan kolaborator (teman sejawat) . Tujuan refleksi ini adalah untuk mengevaluasi hasil belajar di kelas VIID dan mengetahui pelaksanaan pembelajaran seni tari melalui model *Learning Together* sesuai dengan harapan atau belum. Hasil yang didapat dari kegiatan siswa kemudian observasi, dianalisis, disintesis, dan dikumpulkan berdasarkan data di lapangan.

Jika terdapat masalah, maka dilakukan proses pengkajian ulang melalui siklus berikutnya, yang meliputi kegiatan perencanaan ulang, tindakan ulang, dan pengamatan ulang sehingga

permasalahan dapat teratasi (Hopkins dalam Suhardjono, 2008:80).

2. Siklus II

a. Perencanaan Tindakan II

Perencanaan penelitian tindakan kelas di siklus II ini, peneliti masih berfokus pada rumusan masalah yaitu : Mengetahui pelaksanaan pembelajaran seni tari melalui model *Learning Together* sesuai dengan harapan dan mengetahui kemampuan apresiatif siswa kelas VIID

Kegiatan utama peneliti dan kolaborator dalam merancang penelitian tindakan kelas pada siklus berulang adalah sebagai berikut :

- (1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tentang materi yang akan digunakan sebagai bahan ajar pada pembelajaran seni tari dengan Standar Kompetensi 5. Mengapresiasi karya seni tari, dengan Kompetensi Dasar 5.2 Menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan seni tari tunggal daerah setempat.
- (2) Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi
- (3) Mempersiapkan sarana dan prasarana yang ada setiap proses pembelajaran berlangsung
- (4) Mempersiapkan lembar penilaian

b. Pelaksanaan Tindakan II

Pelaksanaan tindakan pada siklus II pada dasarnya sama seperti siklus I. yaitu memperbaiki siklus I yang belum optimal. Penelitian ini dilaksanakan dalam waktu 4 sampai 6 minggu. Berikut ringkasan rencana (skenario) tindakan yang akan dilakukan satu penelitian tindakan kelas, antara lain sebagai berikut :

- (1) Dalam melaksanakan pembelajaran seni tari melalui model *Learning Together* , guru akan menambahkan variasi pembelajaran kooperatif yaitu *numbered heads* (Alma.

B,2009:90). Model pembelajaran *numbered heads* ini dapat menambah keaktifan belajar kelompok serta meningkatkan kemampuan apresiatif siswa. Pelaksanaan dari pembelajaran tersebut adalah setiap satu kelompok terdiri dari 5 siswa, masing-masing siswa diberi nomor 1,2,3,4, dan 5. Mereka diberi pertanyaan lalu dipikirkan bersama, kemudian guru memanggil nomer siswa dalam satu kelompok yang harus menyampaikan jawabannya.

(2) Membagikan lembar angket

(3) Kegiatan setiap kelompok belajar memahami materi pelajaran seni tari yaitu mengidentifikasi keunikan yang ada pada tari Remo dan mendiskripsikan melalui kerja kelompok. Masing-masing kelompok berdiskusi, menyajikan hasil kerjanya berupa presentasi keunikan tari Remo, tugas yang dikumpulkan berupa diskripsi keunikan yang ada pada tari Remo, dan guru bertindak sebagai moderator dan mengambil kesimpulan sebagai hasil pembelajaran.

c. Pengamatan atau Observasi II

Pelaksanaan observasi berulang pada siklus II ini, guru bertindak sebagai peneliti melakukan pengamatan dan mencatat semua hal yang diperlukan dan terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Pengumpulan data ini dilakukan dengan menggunakan format observasi / penilaian yang telah disusun, termasuk juga pengamatan secara cermat dari waktu ke waktu serta dampaknya terhadap proses pembelajaran dan hasil belajar siswa

Data yang dikumpulkan dapat berupa :

(1) Data kualitatif, adalah menggambarkan kemampuan apresiatif siswa kelas VIID,

keaktifan siswa di kelompok diskusi, minat belajar siswa, dan mutu diskusi.

(2) Data kuantitatif, terdiri dari : hasil tes, presentasi, dan nilai tugas.

Instrumen yang umum dipakai adalah sebagai berikut :

(1) Rubrik

(2) Lembar panduan observasi aktivitas siswa dan guru.

(3) Catatan lapangan yang dipakai untuk memperoleh data secara objektif yang tidak dapat terekam melalui lembar observasi, seperti : keaktifan siswa selama pemberian tindakan langsung, reaksi siswa atau petunjuk lain (siswa membuat jadwal belajar kelompok di luar pembelajaran), dapat dipakai sebagai petunjuk analisis untuk keperluan refleksi.

d. Refleksi II

Pelaksanaan refleksi siklus II ini berpedoman seperti siklus I

Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi dilakukan oleh peneliti selama 4 kali dalam satu siklus dan pencatatan hasil observasi pembelajaran di kelas. Partisipasi dan kegiatan siswa dapat ditunjukkan selama proses pembelajaran berlangsung, dengan harapan kemampuan apresiatif siswa melalui model *Learning Together* dapat meningkat.

b. Angket

Guru membagikan angket kepada siswa yang telah dipersiapkan untuk diisi dan diprosentase.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

(1) Lembar Observasi siswa dan lembar penilaian berupa rubrik

- (2) Daftar penelitian dari hasil belajar siswa
- (3) Angket untuk penjarangan apresiatif siswa yang digunakan dalam memperkuat data yang telah diperoleh berdasarkan lembar observasi untuk merespon siswa terhadap pembelajaran seni tari. Maka kemampuan apresiatif terhadap keunikan tari Remo melalui model *Learning Together* dapat diketahui.

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari penelitian ini, berupa lembar observasi selama proses kegiatan belajar mengajar yang berupa

(1) Analisis data observasi

Data observasi yang telah diperoleh kemudian dihitung dan diprosentase melalui lembar penilaian rubrik

(2) Analisis data angket

Setiap butir pertanyaan angket dikelompokkan berdasarkan aspek yang diminati siswa, kemudian dihitung jumlah skor di setiap butir angket dan diprosentase.

Indikator Keberhasilan Apresatif Keunikan Tari Remo

- (1) Latar belakang / sejarah tari Remo
- (2) Ragam gerak tari
- (3) Tata rias dan busana
- (4) Musik iringan
- (5) Fungsi tari Remo

Hasil dan Pembahasan

1. Siklus I

Perencanaan Tindakan I

- (1) Tahap perencanaan ini pada dasarnya sudah sesuai dengan rencana penelitian yaitu menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) ada di lampiran.
- (2) Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi. antara lain, lembar observasi aktivitas siswa dan lembar

observasi aktivitas guru.

- (3) Mempersiapkan sarana dan prasarana yang ada setiap proses pembelajaran, seperti tape recorder, media visual atau gambar.
- (4) Membuat penilaian pretes dan postes hasil belajar kreativitas seni tari.

Pelaksanaan Tindakan I

Pelaksanaan pembelajaran pada hari Senin tanggal 11 Oktober 2010 Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa, namun guru belum dapat melaksanakan pretes karena beberapa siswa secara keseluruhan siswa belum memperoleh informasi dan pengetahuan tentang keunikan tari Remo.. Kemudian pada hari Senin pada tanggal 18 Oktober 2010, guru mengadakan pretes pada siswa, namun pada hari dan tanggal tersebut tidak dapat dilakukan, dikarenakan uts sekolah. Maka penelitian dilanjutkan pada hari senin tanggal 25 Oktober. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana sikap apresiatif siswa terhadap keunikan tari Remo siswa kelas VIID dapat diketahui lebih awal sebelum menerima pelajaran.. Berdasarkan dari hasil pretes yang dicapai siswa, ternyata tingkat kemampuan apresiatifnya masih sangat rendah.

Pada pertemuan berikutnya pada hari Senin tanggal 1 Nopember 2010, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang dicapai siswa. Kemudian guru menyampaikan materi pembelajaran seni tari tentang keunikan tari Remo. Pada kegiatan ini guru bersama siswa membentuk 5 kelompok secara random, masing-masing kelompok terdiri dari 6 sampai 7 siswa dan 1 siswa sebagai ketua kelompok.

Tugas yang harus dikerjakan pada setiap kelompok sebagai berikut:

- (1) Setiap siswa bekerja bersama untuk mencapai tujuan., yaitu mendiskripsikan keunikan tari Remo.
- (2) Setiap kelompok bertanggungjawab mengerjakan tugas yang diberikan dari

- guru tentang diskripsi keunikan tari Remo.
- (3) Setiap siswa harus memperlihatkan bahwa secara individual telah menguasai materi pembelajaran tentang keunikan-keunikan yang ada pada tari Remo.
 - (4) Ketua kelompok bertugas mengkoordinasi dan bertanggungjawab mengumpulkan hasil tugas-tugas dari guru.
 - (5) Siswa melakukan presentasi dari hasil diskusi kelompok untuk memperoleh penilaian dari guru.

Pada pertemuan berikutnya hari Senin 8 Nopember 2010, guru memberikan postes pada siswa. Pemberian penilaian bertujuan untuk mengukur kemampuan apresiatif terhadap keunikan tari Remo baik secara individu maupun kelompok di kelas VIID.

Pengamatan atau Observasi I

Selama penelitian berlangsung peneliti dan kolaborator mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa dengan menggunakan panduan instrumen pelaksanaan observasi pada pembelajaran seni tari yaitu apresiatif keunikan pada tari Remo melalui model *Learning Together*.

Refleksi I

Selama penelitian berlangsung pengamat menyiapkan dan mengisi panduan instrumen pelaksanaan aktivitas guru dan aktivitas siswa. Setelah pengamat mengobservasi, ada beberapa hambatan atau kesulitan yang dijumpai di kelas VIID, maka direfleksikan sebagai berikut :

- (1) Sebagian siswa tidak membawa media, buku sumber dan kurang menggali informasi dari pengetahuan lainnya , seperti di internet dengan alasan lupa, malas dan kurang bertanggungjawab.
- (2) Siswa kurang bersungguh-sungguh mengerjakan tugas guru, karena banyak tugas yang lain sehingga kerja kelompok belum optimal.

- (3) Beberapa siswa kurang aktif bertanya pada guru, walaupun guru sudah menanyakan kesulitan yang dihadapi siswa, dengan alasan siswa menggantungkan siswa yang aktif saja.
- (4) Sebagian besar siswa belum mencoba mengidentifikasi keunikan tari Remo, dengan alasan belum mencari informasi melalui data dari internet.
- (5) Siswa belum optimal mendiskripsikan keunikan yang ada pada tari Remo, karena kurang memahami tentang keunikan tari Remo.

Dari hasil pretes yang dicapai siswa pada apresiatif siswa terhadap keunikan tari Remo baik yang dilakukan peneliti maupun kolaborator, bahwa kelas VIID tingkat apresiatif siswa masih rendah yaitu nilai rata-rata : 69,85. Hal tersebut dikarenakan sebagian siswa belum memahami keunikan tari Remo. Data di atas merupakan penilaian postes dari hasil belajar yang dicapai siswa berdasarkan lima kriteria penilaian apresiatif dari keunikan tari Remo. Kemudian dituliskan secara berurutan di instrumen rubrik yang dapat dituliskan dengan rumus sebagai berikut, rumus nilai: $N = \text{Skor yang diperoleh} \times 100 \% \text{ dengan rentang } 1-4$.

Hasil rata-rata disetiap kriteria, yaitu dengan cara menjumlahkan rentang skor dikalikan dengan jumlah siswa. Kemudian menggunakan rumus seperti di atas. Adapun hasilnya sebagai berikut :

- (1) Latar belakang tari Remo jumlah skor mencapai $108 \rightarrow 79,41$
- (2) Ragam gerak tari Remo jumlah skor mencapai $94 \rightarrow 69,11$
- (3) Tata rias dan busana tari Remo.jumlah skor mencapai $102 \rightarrow 75,00$
- (4) Musik iringan tari Remo jumlah skor mencapai $102 \rightarrow 75,00$
- (5) Fungi tari Remo jumlah skor mencapai $102 \rightarrow 75,00$

Data di atas merupakan penilaian postes dari hasil belajar yang dicapai siswa dengan berdasarkan lima kriteria penilaian apresiatif dari keunikan tari Remo.

Kemudian dituliskan guru secara berurutan di instrumen rubrik yang diuraikan berikut:

- (1) Latar belakang tari Remo jumlah skor mencapai 108 → 79,41
- (2) Ragam gerak tari Remo jumlah skor mencapai 96 → 70,58
- (3) Tata rias dan busana tari Remo.jumlah skor mencapai 103 → 75,73
- (4) Musik iringan tari Remo jumlah skor mencapai 102 → 75,00
- (5) Fungsi tari Remo jumlah skor mencapai 102 → 75,00

Hasil postes yang dicapai siswa pada apresiatif keunikan tari Remo, baik yang dilakukan peneliti maupun kolaborator, bahwa kelas VIID dengan jumlah siswa 34 di siklus I hasil belajar siswa belum optimal. Hal ini dikarenakan sebagian siswa belum dapat memahami keunikan tari Remo khususnya mendiskripsikan ragam gerak tari Remo, walaupun guru sudah memberikan pemahaman tentang gerak tari.

Berdasarkan hasil temuan lima aspek apresiatif keunikan tari Remo, maka untuk mengetahui ketercapaian hasil belajar siswa antara perolehan skor dari peneliti dan kolaborator dijumlah dengan hasil sebagai berikut:

- (1) Latar belakang tari Remo jumlah skor 216, ketercapaian → 78,26%
- (2) Ragam gerak tari Remo jumlah skor 190, ketercapaian → 68,84%
- (3) Tata rias dan busana tari Remo.jumlah skor, ketercapaian 205 → 74,27%
- (4) Musik iringan tari Remo jumlah skor, ketercapaian 204 → 73,91%
- (5) Fungsi tari Remo jumlah skor, ketercapaian 204 → 73,91%

Hasil belajar yang dicapai siswa dari lima kriteria penilaian apresiatif keunikan tari Remo sudah meningkat, di antaranya

- (1) Latar belakang tari Remo, karena siswa sudah dapat mendiskripsikan sesuai dengan informasi dan pengetahuan yang diperoleh dari berbagai sumber yang didapat.
- (2) Tata rias dan busana tari Remo, karena siswa dapat mengidentifikasi tata

rias dan busana melalui media gambar / foto yang diperoleh dari internet.

Hasil yang dicapai nilai postes dari peneliti pada tabel di atas nilai rata-rata kelas adalah : 78,97, sedang hasil postes dari kolaborator nilai rata-rata adalah : 79,41. Ketercapaian hasil belajar siswa kelas VIID di siklus I mencapai 79,19%, sehingga apresiatif terhadap keunikan tari Remo perlu ditingkatkan lagi melalui siklus berulang yaitu siklus II.

Pada Siklus I setelah dianalisis, bahwa setiap kelompok dalam mencapai hasil belajar belum optimal, karena siswa kurang banyak menggali informasi dan pengetahuan dari berbagai sumber media yang ada, kurang bersungguh-sungguh menyelesaikan tugas dari guru. Oleh karena itu pelaksanaan penelitian tindakan kelas di siklus I akan dilakukan pengkajian ulang melalui siklus berikutnya yaitu siklus II, dengan harapan siswa dapat meningkatkan apresiatif terhadap keunikan tari Remo dengan hasil yang optimal melalui model *Leraning Together*.

2. Siklus II

Perencanaan Tindakan II

Pada tahap perencanaan ini di siklus II ini akan dioptimalkan agar siswa dapat meningkatkan apresiatif keunikan tari Remo melalui model *Leraning Together*. Dalam tahap perencanaan ini guru akan menambahkan sumber pembelajaran seni tari dengan media yang relevan, seperti audio visual dan gambar / foto lainnya. Melalui beberapa media tersebut siswa diharapkan dapat memahami lebih banyak informasi dan pengetahuan tentang apresiatif keunikan-keunikan yang ada pada tari Remo. Oleh karena itu guru mengupayakan memberikan motivasi serta fasilitator kepada siswa agar dalam mengidentifikasi dan mendiskripsikan keunikan tari Remo dapat lebih apresiatif lagi. Dengan demikian siswa mampu meningkatkan apresiatifnya terhadap keunikan tari Remo melalui *Learning Together*.

Pelaksanaan Tindakan II

Tahap pelaksanaan tindakan di siklus II ini dilaksanakan hari Senin tanggal 1 Nopember 2010. Pada tanggal tersebut guru menyampaikan tujuan pembelajaran seni tari tentang apresiasi keunikan tari Remo. Kemudian guru memberikan pretes kepada siswa dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan mengapresiasi karya seni daerah setempat yaitu keunikan-keunikan yang ada pada tari Remo secara kelompok.

Pada hari senin tanggal 8 Nopember 2010 guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada siswa untuk mengidentifikasi keunikan tari Remo. Selama poses pembelajaran guru selalu memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih giat mencari sumber pengetahuan tentang tari Remo melalui media pembelajaran yang relevan secara kelompok. Untuk pelaksanaan penelitian selanjutnya, peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas lagi pada hari Senin tanggal 15 Nopember 2010. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan siswa kelas VIID lebih lanjut tentang sikap apresiatif terhadap keunikan yang ada pada tari Remo. Kemudian guru menyampaikan informasi kepada siswa untuk segera mendiskripsikan keunikan tari Remo secara kelompok. Pendiskripsian keunikan tari Remo meliputi : latar belakang, ragam gerak tari, tata rias dan busana, musik iringan, dan fungsi tari Remo.

Pada hari Senin tanggal 22 Nopember 2010 guru melanjutkan penelitian tindakan kelas dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mendiskripsikan keunikan tari Remo secara kelompok. Kemudian guru menanyakan kesiapan siswa untuk segera mempresentasikan hasil diskusinya secara kelompok didepan kelas.

Observasi II

Selama penelitian berlangsung peneliti mengamati aktivitas peserta didik, sedang kolaborator mengamati aktivitas peserta didik dan aktivitas guru dengan menggunakan panduan instrumen yang sudah dipersiapkan terlebih dahulu.

Tahap Refleksi II

Selama penelitian berlangsung peneliti dan kolaborator mendiskusikan dari kegiatan aktivitas peserta didik dan aktivitas guru melalui panduan instrumen observasi yang kemudian direfleksikan sebagai berikut :

- (1) Siswa aktif mengikuti pembelajaran seni tari, karena siswa sudah memahami materi yang disampaikan guru.
- (2) Siswa sudah dapat mengapresiasi keunikan tari Remo, karena siswa sudah mampu mengapresiasi keunikan tari Remo melalui media pembelajaran yaitu tayangan CD.
- (3) Siswa mampu mendeskripsikan keunikan tari Remo melalui berbagai sumber informasi, di antaranya adalah internet, sanggar tari, pengalaman pribadi dan informasi sesama teman.
- (4) Situasi kelas cukup kondusif, hal ini dikarenakan siswa sudah menghargai pendapat teman bila sedang berdiskusi.
- (5) Siswa sudah dapat meningkatkan hasil belajar melalui berbagai cara, seperti diskusi kelompok disertai dengan mempresentasikan hasil diskusi yaitu keunikan yang tari Remo.

Hasil data yang diperoleh dari kinerja kelompok 1 sampai 5, bahwa kelompok yang paling menonjol adalah kelompok 4 di siklus I dan II yaitu mencapai jumlah nilai 1167. Bila dipersentase kelompok 4 mencapai 97,25%, karena kelompok tersebut setiap anggotanya sudah menunjukkan interpersonal yang baik dan interdependensi positif yang sangat bagus dibandingkan kelompok lainnya. Untuk kelompok berikutnya setelah kelompok 4 adalah kelompok 3 mencapai hasil nilai

1107 dengan persentase 92,29%, karena kelompok tersebut setiap anggotanya juga sudah mampu menunjukkan sikap interpersonal dan interdependensi yang baik pula. Sedang kelompok berikutnya adalah kelompok 2 hasil yang dicapai adalah 1067 dengan persentase mencapai 88,91%, kelompok 5 hasil yang dicapai adalah 1010 dengan persentase mencapai 84,16%. Sedang kelompok yang paling rendah hasil belajarnya adalah kelompok 1 yaitu 995 dengan persentase mencapai 82,91%, karena kelompok tersebut interpersonal antar sesama anggota kelompok belum optimal dibandingkan kelompok yang lain, namun hasil yang dicapai sudah baik dibandingkan siklus I.

Dengan demikian baik kelompok 1 sampai dengan kelompok 5 sudah mampu menunjukkan hasil yang sangat bagus dan bertanggungjawab menyelesaikan tugas dari guru dibandingkan dengan siklus I. Maka guru sekaligus sebagai peneliti sudah menyelesaikan penelitian tindakan kelas sampai dengan siklus II saja.

Hasil angket yang telah diperoleh siswa sudah dapat menunjukkan bahwa sikap apresiatif siswa terhadap keunikan-keunikan yang ada pada tari Remo mencapai 60%, hal ini dikarenakan siswa sudah mampu mengapresiasi keunikan tari Remo dengan hasil belajar yang baik. Dengan demikian melalui model pembelajaran *Learning Together* tingkat keberhasilan siswa dalam mengapresiasi keunikan tari Remo sudah meningkat.

Pembahasan

Pelaksanaan pembelajaran apresiatif terhadap keunikan tari Remo melalui model pembelajarn *Learning Together*, sebagai upaya meningkatkan apresiatif siswa kelas VIID melalui tindakan kelas perlu dilakukan. Selama ini pelaksanaan pembelajaran seni tari khususnya mengapresiasi karya seni tari pada keunikan tari Remo di kelas VIID kurang mendapat perhatian dari kelas tersebut. Hal ini di karenakan kelas VIID kurang

bertanggungjawab dalam menyelesaikan tugas guru, sebagian besar siswa masih menggantungkan siswa lainnya, dan siswa terlihat pasif jika ada pertanyaan dari guru.

Model pembelajaran *Learning Together* dapat membantu siswa menyelesaikan kesulitan belajar, baik menghadapi kesulitannya sendiri maupun yang dihadapi bersama kelompok. Melalui model pembelajaran tersebut siswa menekankan 4 unsur, antara lain : interaksi tatap muka, interdependensi positif, tanggung jawab individual, dan kemampuan-kemampuan interpesonal (Slavin, 2009:250). dengan demikian siswa diharapkan dapat bekerja kelompok, bekerja bersama untuk mencapai tujuan kelompok. Para siswa harus memperlihatkan kemampuannya, bahwa mereka secara individual telah menguasai materi yang telah diberikan guru. selain memperlihatkan kemampuan interpersonal, siswa siswa diharapkan dapat bekerja sama dengan kelompoknya, penggunaan sarana dan prasarana mampu menghasilkan pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan.

Hasil penelitian tindakan kelas ini menunjukan bahwa, model pembelajaran *Learning Together* sudah terbukti unggul dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan belajar individu. Siswa lebih menekankan pada kemampuan interpersonal, diskusi kelompok dengan baik dan mempunyai tanggung jawab individu dalam mencapai tujuan.

Dalam membentuk subjek didik yang memiliki sikap apresiatif tinggi, aktif, kritis, imajinatif, kompetitif, dan komprehensif (pemahaman secara menyeluruh) dapat diperoleh melalui pembelajaran seni tari. Hal ini dapat dibuktikan bahawa pembelajaran seni tari tidak hanya memfokuskan pada teori dan praktek saja, melainkan siswa juga diberikan pemahaman bagaimana cara mengintegrasikan mata pelajaran seni tari dengan mata pelajaran yang lainnya. Hal tersebut siswa diharapkan berperilaku

kreatif, inovatif, dan memiliki sikap apresiatif yang tinggi terhadap karya seni tari. Sikap apresiatif yang dimaksud adalah suatu kegiatan untuk mengenali, menilai, dan menghargai terhadap suatu karya tari (Suwandi,dkk,2007:110). Apresiasi sangat penting dilakukan siswa, karena dapat mengenali, menilai, dan menghargai sebuah karya seni orang lain, sehingga siswa akan terbiasa mengapresiasi diri sebuah karya seni lainnya. Dengan demikian apresiasi seni tari sangat diperlukan untuk melengkapi kepekaan rasa, karsa, dan dapat menciptakan kreativitas yang tinggi.

Hal yang sangat penting dilakukan guru di kelas adalah menciptakan pembelajaran yang afektif, inovatif, komunikatif, efektif, menyenangkan, gembira, dan berbobot. Dengan demikian siswa akan lebih giat belajar, termotivasi, kreatif, dan menyenangi materi yang diberikan guru, sehingga siswa dengan mudah memahami, mengembangkan dan mempreluas pemikiran-pemikirannya yang ada pada dirinya.

Simpulan

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang berupaya meningkatkan apresiatif keunikan tari Remo melalui model pembelajaran *Learning Together*, dapat disimpulkan sebagai berikut.

Pelaksanaan pembelajaran seni tari kelas VIID di SMP Negeri 12 Surabaya melalui model pembelajaran *Learning Together* sangat diperlukan. Guru perlu persiapan yang matang dan terencana sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Persiapan yang dimaksud adalah guru menyiapkan silabus, RPP, Media pembelajaran (audio visual, gambar-gambar tari) dan menyiapkan sarana dan prasarana yang memadai. Dengan persiapan yang matang dan terencana, guru akan mudah mencapai tujuan pembelajaran. Melalui pembelajaran *Learning Together* ini siswa diharapkan dapat memperoleh hasil belajar

yang optimal, memunculkan gagasan yang ada pada dirinya yaitu mengenali, menilai, dan menghargai suatu karya seni. Namun masih ada siswa yang pasif, selalu menggantungkan tugas guru pada temannya yang aktif saja, sehingga siswa belum terlihat mengapresiasi karya seni tari yaitu keunikan tari Remo, dan siswa kurang bertanggung jawab menyelesaikan tugas.

Setelah guru menerapkan model pembelajaran *Learning Together* pada siswa kelas VIID di siklus II hasil belajar siswa sudah meningkat. Hal ini terlihat bahwa siswa sudah dapat mengapresiasi karya tari dari keunikan yang ada pada tari Remo. Hasil belajar siswa kemudian dipersentase, baik siklus I maupun siklus II. Hasil siklus I mencapai 79,19 %, dan siklus II mencapai 85,44 %. Dari hasil belajar yang dicapai siswa sudah ada peningkatan, selisih siklus I dan siklus II mencapai 14,44 %. Dengan demikian hasil belajar siswa kelas VIID pada apresiatif keunikan tari Remo melalui model pembelajaran *Learning Together* sudah meningkat.

Daftar Rujukan

- Alma, Buchari. dkk. 2009. *Guru Profesional (Menguasai Metode dan Terampil Mengajar)*. Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, Suharsimi. dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Hadi Sumandiyo 2007. *Sosiologi Tari. (Sebuah telaah kritis yang mengulas tari dari zaman ke zaman ; primitif, tradisional, modern hingga kontemporer)* Jogjakarta : Pinus.
- Salam, Sofyan. dkk. 2006. *Jurnal Pendidikan Seni Kagunan*. Jakarta : Asosiasi Pendidik Seni Indonesia.

- Sardiman A. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. RajaGrafindo Persada.
- Suwandi. dkk. 2007. *Berkarya Seni Budaya Untuk SMP*. Jakarta : Ganeca Exact.
- Supriatna, Atang. 2010. *Pendidikan Seni Tari*. Surabaya : CV. Ricardo
- Slavin, Robert E. 2005. *Coooperative Learning* (Teori, Riset dan Praktik). Alih Bahasa Lita. Bandung : Nusa Media.
- Rose, Colin dan Malcolm J. Nicholl. 1997. *Accelerated Learning For The 21st Century* (Cara Belajar Cepat Abad XXI). Alih Bahasa Dedy Ahimsa. Bandung : Nuansa.
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta : Prestasi Pustaka.
- <http://id.wikipedia.org/wiki/Tari/2010>.

**PROSES BERPIKIR SISWA SMK DENGAN KECERDASAN LINGUISTIK,
LOGIKA MATEMATIKA, DAN VISUAL SPASIAL
DALAM MEMECAHKAN MASALAH MATEMATIKA
(Anton Sujarwo)**

Abstract

When students try to solve math problems, each student is likely to have different thinking process. The difference may derive from the difference of students' intelligences. The difference affects someone in interpreting and solving a problem. It means the ability to solve problems depends on the ability of individuals related to one's intelligence. One important aspect which needs to be concerned to the extent of making the learning process runs well is by identifying the students' thinking process. By knowing the thinking processes of the students, teachers will be able to find the cause of mistakes made by students, identify the materials which suit the cognitive structure of students and the difficulties faced by the students.

This study aims to describe the thinking process of vocational students within linguistic, logical-mathematical, spatial and visual in solving mathematical problems. The design of the research is exploratory research, while the approach of this study was descriptive qualitative. The subjects of this study consisted of three classes of vocational students of the eleventh grade who have linguistic, logical-mathematical, spatial and visual intelligence. Data was collected through in-depth interviews, written tests, and *think aloud*. Data analysis consisted of: (1) data reduction, (2) presentation of data, and (3) drawing conclusions.

Key words: *the thinking process, problem solving, linguistic, logico-mathematical, and visuo-spatial intelligences*

Pendahuluan

Pemecahan masalah secara eksplisit menjadi tujuan pembelajaran matematika dan tertuang dalam kurikulum. Alasan mengapa mengajarkan pemecahan masalah matematika, adalah: (1) pemecahan masalah mengembangkan ketrampilan kognitif secara umum, (2) pemecahan masalah menumbuhkan kreatifitas, (3) pemecahan masalah merupakan bagian dari proses aplikasi matematika, dan (4) pemecahan masalah memotivasi siswa untuk belajar matematika (Pekhonen, 1997). Sehingga dapat dikatakan bahwa pembelajaran pemecahan masalah merupakan salah satu cara untuk mendorong kreatifitas sebagai produk berpikir siswa.

Pada saat memecahkan masalah

matematika, setiap siswa kemungkinan mempunyai proses berpikir yang berbeda-beda. Perbedaan tersebut dimungkinkan karena setiap siswa memiliki jenis kecerdasan yang berbeda-beda. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan Chatib (2009:12) bahwa setiap insan di dunia memiliki karakter dasar yaitu potensi, minat dan bakat yang berbeda-beda. Perbedaan ini mempengaruhi seseorang dalam memandang dan memecahkan suatu masalah. Artinya kemampuan memecahkan masalah tergantung dari kemampuan individu yang berhubungan dengan kecerdasan seseorang.

Gardner (2003), menyatakan bahwa setiap orang setidaknya memiliki delapan jenis kecerdasan yaitu kecerdasan linguistik, kecerdasan logika matematika,

kecerdasan visual spasial, kecerdasan musik, kecerdasan kinestetik, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal dan kecerdasan naturalis walaupun hanya beberapa kecerdasan yang dominan. Dalam memecahkan masalah matematika yang membutuhkan pemahaman, analisis, perhitungan, dan imajinasi yang tinggi sehingga peneliti menduga kecerdasan yang dominan dalam hal ini adalah kecerdasan linguistik, logika matematika dan visual spasial. Oleh karena itu, peneliti ingin mengetahui bagaimana proses berpikir siswa dalam memecahkan masalah matematika berdasarkan kecerdasan dominan yang dimiliki oleh siswa tersebut, tanpa mengesampingkan kecerdasan lainnya. Pengungkapan proses berpikir tersebut menggunakan langkah-langkah pemecahan masalah Polya. Untuk itu pengungkapan proses berpikir siswa dimulai ketika siswa melakukan pemecahan masalah pada saat memahami masalah, membuat perencanaan, melaksanakan perencanaan sampai pada saat memeriksa kembali hasil yang telah dilakukan.

Pemilihan subjek penelitian yang digunakan untuk mengungkapkan proses berpikir dilakukan terhadap siswa SMK dengan dasar pertimbangan pertama bahwa siswa pada usia ini diduga telah mampu memberikan argumentasi/penjelasan sebagai bentuk ekspresi dari pengetahuan yang telah dimiliki. Selain itu pada jenjang tersebut seseorang sudah dapat berpikir logis, berpikir teoritis formal, dan logikanya mulai berkembang. Pertimbangan kedua, karena peneliti mempunyai pengalaman yang cukup lama mengajar di SMK. Dengan demikian peneliti lebih mudah untuk berkomunikasi dan bersosialisasi dengan siswa SMK, sehingga memudahkan mengadakan wawancara untuk mengungkapkan proses berpikir siswa SMK. Berdasarkan latar belakang di atas, maka pertanyaan dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana proses berpikir

siswa SMK dengan kecerdasan linguistik, logika matematika dan visual spasial dalam memecahkan masalah matematika?”.

Agar tidak terjadi kesalahan penafsiran, berikut ini definisi beberapa istilah yang terkait dengan penelitian.

- (1) Proses berpikir adalah aktivitas kognisi yang terjadi di dalam mental atau pikiran seseorang, tidak tampak, tetapi dapat disimpulkan melalui perilaku yang tampak ketika melakukan pemecahan masalah.
- (2) Masalah matematika adalah soal matematika yang dihadapi oleh seseorang, namun orang tersebut tidak segera menemukan jalan/cara menyelesaikannya.
- (3) Pemecahan masalah adalah suatu kegiatan baik mental maupun fisik yang dilakukan seseorang untuk mencari jawaban dan penyelesaian suatu masalah.
- (4) Pemecahan masalah dalam penelitian ini mengacu pada langkah pemecahan masalah Polya, yaitu: memahami masalah, membuat rencana pemecahan masalah, melaksanakan rencana, dan memeriksa kembali hasil pekerjaan.
- (5) Kecerdasan linguistik adalah kemampuan menggunakan bahasa untuk menyampaikan pikiran dan memahami perkataan orang lain, baik secara lisan maupun tertulis.
- (6) Kecerdasan logika matematika adalah kemampuan untuk menggunakan angka, berpikir logis dalam menganalisis kasus atau permasalahan dan melakukan perhitungan matematis.
- (7) Kecerdasan visual spasial adalah kemampuan melihat dan mengamati dunia visual spasial secara akurat, dan kemudian bertindak atas persepsi tersebut.

Setelah penelitian ini dilakukan, manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini antara lain:

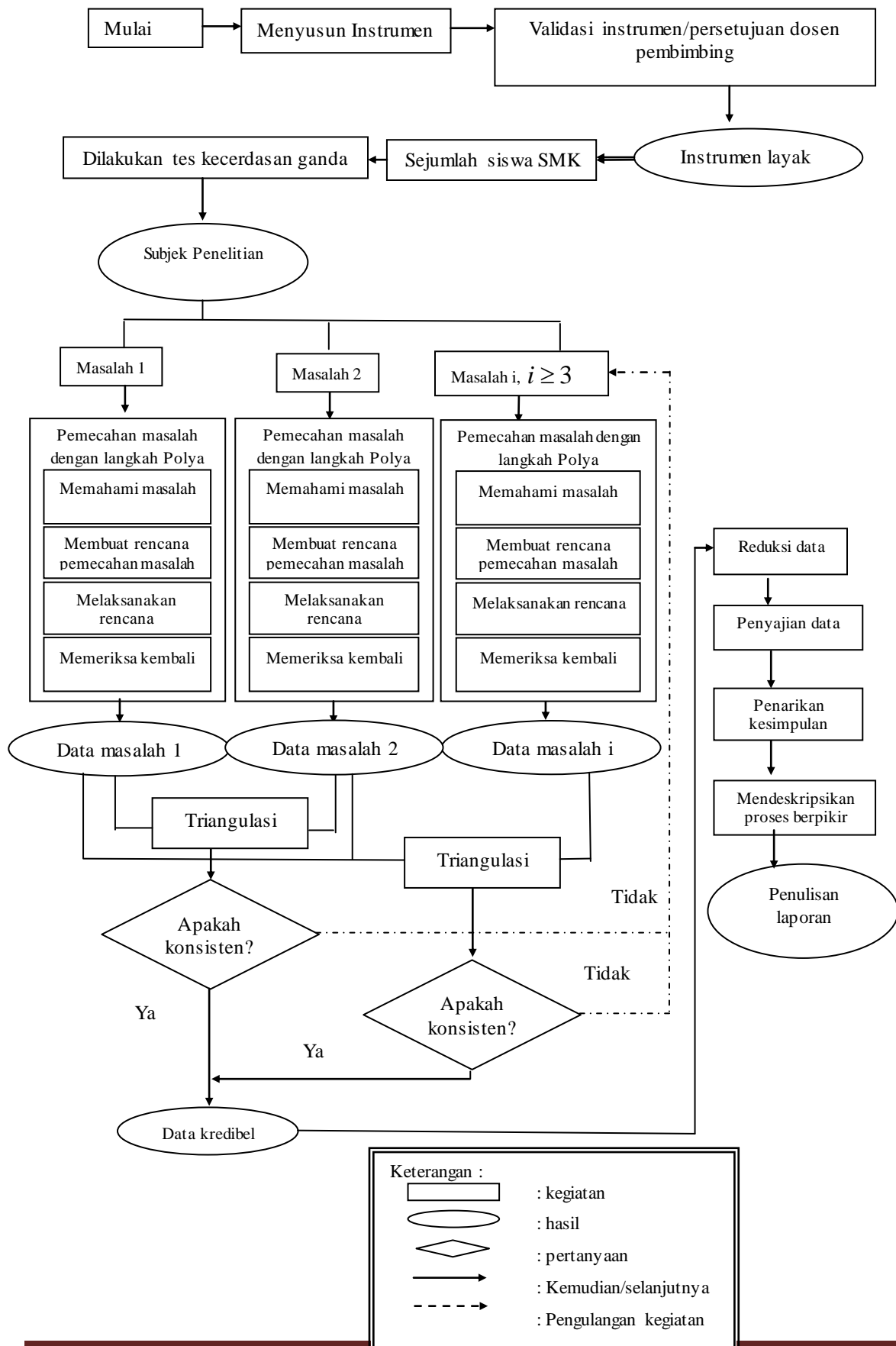
- (1) Penelitian tentang proses berpikir siswa SMK dengan kecerdasan linguistik, logika matematika dan visual spasial dalam memecahkan masalah matematika ini, diharapkan dapat melengkapi teori-teori yang telah ada mengenai proses berpikir siswa dalam memecahkan masalah matematika.
- (2) Hasil kajian proses berpikir ini dapat dijadikan masukan para guru/praktisi untuk mengembangkan model pembelajaran yang dapat mendorong siswa-siswa untuk memecahkan masalah matematika.
- (3) Memberikan masukan bagi guru dan calon guru yang ingin meneliti lebih lanjut terkait dengan proses berpikir siswa SMK dengan kecerdasan linguistik, logika matematika dan visual spasial dalam memecahkan masalah matematika.

Metode Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses berpikir siswa SMK dengan kecerdasan linguistik, logika matematika, dan visual spasial dalam memecahkan masalah matematika. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksploratif, sedangkan pendekatan penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini terdiri tiga orang siswa kelas XI SMK yang masing-masing satu orang siswa mempunyai kecerdasan linguistik, logika matematika, dan visual spasial. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara mendalam, tes tertulis, dan *think aloud*. Wawancara dilakukan terhadap subjek penelitian untuk mengeksplorasi proses berpikirnya dalam memecahkan masalah matematika. Dalam pelaksanaan wawancara senantiasa

berkembang sehingga tidak dapat dibuat prosedur baku tentang langkah-langkah yang dilakukan.

Moleong (2009) mengatakan bahwa analisis data kualitatif dilakukan dalam suatu proses, berarti analisis data sudah dapat dilakukan sejak pengumpulan data di lapangan dan berakhir pada waktu penyusunan laporan penelitian. Analisis data dalam penelitian ini diawali dengan reduksi data. Mereduksi data dilakukan dengan membuat rangkuman inti, menyederhanakan data baik yang diperoleh dari hasil wawancara, hasil *think aloud* dan membuang data yang tidak diperlukan. Langkah kedua dengan cara menyajikan data hasil tes pemecahan masalah, hasil pengucapan *think aloud*, dan wawancara kemudian dilakukan pemeriksaan data untuk menentukan kekonsistenan informasi yang diberikan subjek penelitian sehingga diperoleh data penelitian yang kredibel (triangulasi data). Setelah penyajian data, langkah ketiga dilakukan dengan cara menarik simpulan. Penarikan kesimpulan didasarkan pada hasil pembahasan terhadap data yang terkumpul, baik yang diperoleh dari hasil tes pemecahan masalah, hasil *think aloud*, maupun wawancara. Selanjutnya penarikan kesimpulan dalam pembahasan data ini dimaksudkan untuk merumuskan proses berpikir siswa SMK dengan kecerdasan linguistik, logika matematika, dan visual spasial dalam memecahkan masalah matematika. Secara lengkap prosedur penelitian disajikan dalam diagram 3.5 berikut ini.



Gambar 3.5 Prosedur Penelitian

Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses berikir siswa SMK dengan kecerdasan linguistik, logika matematika, dan visual spasial dalam memecahkan masalah matematika adalah sebagai berikut:

Subjek dengan kecerdasan linguistik ketika memahami masalah proses berpikirnya mula-mula membaca soal setidaknya dua kali. Melalui pembacaan yang demikian subjek dapat mengungkapkan semua informasi yang tersedia (yang diketahui) dan apa yang ingin didapatkan (ditanyakan) dari masalah yang dihadapi. Ide rencana pemecahan masalah subjek ini berasal dari pengetahuan sebelumnya mengenai konsep tertentu atau strategi pemecahan masalah yang mirip dengan masalah yang sedang dihadapi. Selanjutnya ia mengintegrasikan konsep-konsep tertentu dan informasi relevan dari masalah tersebut untuk menghasilkan suatu rencana pemecahan masalah yaitu perbandingan. Pada waktu melaksanakan rencana, subjek ini menyatakan kembali semua informasi yang tersedia (yang diketahui) dan apa yang ingin didapatkan (ditanyakan) dari masalah yang dihadapi. Kemudian subjek mulai melaksanakan rencana sesuai dengan langkah-langkah pemecahan masalah yang telah dibuatnya. Setelah melaksanakan rencana pemecahan masalah, subjek melakukan pemeriksaan kembali pekerjaan yang telah dibuatnya. Ia tidak melakukan aktivitas menulis atau corat-coret melainkan diam sambil memandang hasil pekerjaan yang telah dibuatnya. Pengecekan yang telah dilakukan tidak dapat membetulkan kesalahan yang ada. Sehingga solusi yang diperoleh tidak benar. Tetapi walaupun

demikian, subjek ini yakin bahwa jawaban yang dibuatnya benar.

Subjek dengan kecerdasan logika matematika, ketika memahami masalah proses berpikirnya mula-mula membaca masalah tiga kali dan disertai membuat tabel. Hal ini dilakukan untuk lebih memahami permasalahan yang dihadapi dan menghindari ada informasi yang terlewat jika hanya dibaca sekali. Ide rencana pemecahan masalah subjek ini berasal dari pengetahuan sebelumnya mengenai konsep tertentu atau strategi pemecahan masalah yang mirip dengan masalah yang sedang dihadapi. Selanjutnya ia mengintegrasikan konsep-konsep tertentu dan informasi relevan dari masalah tersebut untuk menghasilkan suatu rencana pemecahan masalah yaitu perbandingan berbalik nilai. Langkah berikutnya, subjek dengan kecerdasan logika matematika sebelum melaksanakan rencana yang telah dibuat, ia membuat tabel terlebih dahulu terkait dengan permasalahan yang dihadapi. Kemudian subjek menjalankan langkah-langkah pemecahan masalah sesuai rencana sampai diperoleh hasil yang benar. Setelah melaksanakan rencana pemecahan masalah, subjek melakukan pemeriksaan kembali pekerjaan yang telah dibuatnya. Pemeriksaan dilakukan dengan cara menelusuri setiap langkah penyelesaian mulai dari perhitungan, perbandingan, dan sampai pada hasilnya. Selanjutnya untuk meyakinkan hasil yang telah diperolehnya, ia menggunakan cara lain. Hasil perhitungan dengan cara lain ia bandingkan dengan cara pertama dan ternyata sama. Pada waktu memeriksa hasil pekerjaannya, subjek ini melakukan manipulasi pengetahuan dalam struktur kognitifnya. Hal ini terlihat dari kemampuan subjek ini dalam mengubah permasalahan yang dihadapi menjadi persamaan yang menggunakan simbol-simbol sebagai representasi internal dalam struktur kognitifnya.

Subjek dengan kecerdasan visual spasial, pada saat memahami masalah proses berpikirnya mula-mula membaca masalah beberapa kali. Hal ini dilakukan untuk menghindari ada informasi yang terlewat jika hanya dibaca sekali dan untuk lebih memahami masalah. Ide pemecahan masalah subjek ini berasal dari pengetahuan sebelumnya atau strategi pemecahan masalah yang mirip dengan masalah yang dihadapinya sekarang. Selanjutnya ia mengintegrasikan konsep-konsep tertentu dan informasi relevan dari masalah tersebut untuk menghasilkan suatu rencana pemecahan masalah yaitu perbandingan berbalik nilai. Subjek dengan kecerdasan visual spasial, sebelum melaksanakan rencana yang telah dibuat, ia membuat gambar terlebih dahulu untuk memudahkan memecahkan masalah. Kemudian subjek melakukan perhitungan dengan perbandingan berbalik nilai sesuai dengan rencana sampai diperoleh hasil yang benar. Langkah selanjutnya, subjek melakukan pemeriksaan terhadap pekerjaan yang telah dibuat dengan cara mengecek kembali setiap langkah yang telah dibuatnya, kemudian ia melakukan perhitungan ulang sampai diperoleh jawaban yang benar. Pada waktu memeriksa kembali hasil pekerjaanya, subjek ini sudah yakin bahwa hasil pekerjaanya itu sudah benar.

Secara lengkap ringkasan proses berpikir siswa dengan kecerdasan linguistik, logika matematika, dan visual spasial dalam memecahkan masalah matematika disajikan dalam Tabel 4.4.

Tabel 4.4. Perbedaan Proses Berpikir Siswa SMK dengan Kecerdasan Linguistik, Logika Matematika, dan Visual Spasial dalam Memecahkan Masalah Matematika.

Langkah Pemecahan Masalah Polya	Jenis Kecerdasan		
	Linguistik	Logika Matematika	Visual Spasial
Memahami Masalah	<p>1) Mula-mula SA membaca masalah sebanyak dua kali.</p> <p>2) Selanjutnya SA mengaitkan informasi tersebut dengan pengetahuan tentang perbandingan yang terdapat dalam struktur kognitifnya, sehingga SA mendapatkan pemahaman tentang masalah yang dihadapi.</p> <p>3) Kemudian SA mengungkapkan kembali semua informasi yang tersedia (yang diketahui) dan apa yang ingin didapatkan (ditanyakan).</p> <p>4) Pengalaman dalam kehidupan sehari-hari atau pengetahuan mengenai masalah perbandingan yang pernah diselesaikan sebelumnya membantu SA dalam memahami masalah, sehingga SA mempunyai ide untuk memecahkan masalah yang dihadapinya.</p>	<p>1) Mula-mula SB membaca masalah sebanyak tiga kali.</p> <p>2) Selanjutnya SB mengaitkan informasi tersebut dengan pengetahuan tentang perbandingan yang terdapat dalam struktur kognitifnya, sehingga SB mendapatkan pemahaman tentang masalah yang dihadapi.</p> <p>3) Kemudian SB menyebutkan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan dari soal tersebut.</p> <p>4) Pengalaman dalam kehidupan sehari-hari atau pengetahuan mengenai masalah perbandingan yang pernah diselesaikan sebelumnya membantu SB dalam memahami masalah, sehingga SB mempunyai ide untuk memecahkan masalah yang dihadapinya.</p>	<p>1) Mula-mula SC membaca masalah beberapa kali.</p> <p>2) Selanjutnya SC mengungkapkan kembali masalah M1 dengan bahasanya sendiri dengan jelas, kemudian menyebutkan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan dari soal tersebut.</p> <p>3) Setelah itu SC menghubungkan masalah yang dihadapi dengan masalah mirip yang pernah dijumpai sebelumnya mengenai perbandingan berbalik nilai dalam struktur kognitifnya.</p> <p>4) Pengalaman yang dimiliki SC membantunya memahami masalah yang dihadapi, sehingga dia memperoleh ide untuk memecahkan masalah tersebut.</p>
Membuat Rencana Pemecahan Masalah	<p>1) SA mula-mula menghubungkan masalah yang dihadapi dengan masalah mirip yang pernah dijumpai sebelumnya.</p> <p>2) Kemudian SA merencanakan</p>	<p>1) Mula-mula SB menghubungkan masalah yang dihadapi dengan masalah mirip yang pernah dijumpai sebelumnya.</p> <p>2) Kemudian SB merencanakan pemecahan masalah</p>	<p>1) Mula-mula SC menggunakan semua informasi yang diperoleh untuk menentukan strategi yang tepat dalam memecahkan masalah yang dihadapi.</p> <p>2) Selanjutnya SC</p>

Langkah Pemecahan Masalah Polya	Jenis Kecerdasan		
	Linguistik	Logika Matematika	Visual Spasial
	<p>pemecahan masalah dengan cara perbandingan sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki dalam struktur kognitifnya.</p> <p>3) SA hanya merencanakan satu strategi dalam memecahkan masalah dengan menggunakan semua informasi yang diberikan dalam masalah tersebut.</p> <p>4) Selanjutnya SA melakukan manipulasi pengetahuan dalam struktur kognitifnya. Hal ini ditunjukkan dengan kemampuan SA mengubah permasalahan yang dihadapi dengan menggunakan simbol-simbol.</p>	<p>dengan cara perbandingan berbalik nilai sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki dalam struktur kognitifnya.</p> <p>3) SB hanya merencanakan satu strategi dalam memecahkan masalah dengan menggunakan semua informasi yang diberikan dalam masalah tersebut.</p> <p>4) Selanjutnya SB melakukan manipulasi pengetahuan dalam struktur kognitifnya. Hal ini ditunjukkan dengan kemampuan SB mengubah permasalahan yang dihadapi dengan menggunakan simbol-simbol.</p>	<p>membuat rencana pemecahan masalah merencanakan pemecahan masalah M1 dengan menggunakan perbandingan berbalik nilai.</p> <p>3) SC kemudian hanya merencanakan satu strategi dalam memecahkan masalah dengan menggunakan semua informasi yang diberikan dalam masalah tersebut.</p> <p>4) Dalam membuat rencana pemecahan masalah, SC membagi masalah menjadi bagian-bagian kecil sehingga mudah dalam menentukan strategi penyelesaian.</p>
Melaksanakan Rencana Pemecahan Masalah	<p>1) SA sebelum melaksanakan rencana pemecahan masalah M1 menyebutkan dan menuliskan terlebih dahulu apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan.</p> <p>2) Kemudian SA melaksanakan rencana pemecahan masalah dengan menggunakan perbandingan sesuai dengan yang direncanakan dalam struktur kognitifnya.</p> <p>3) Setiap langkah, SA ungkapkan dengan lancar tetapi terdapat kesalahan dalam menuliskan langkah pemecahan masalah. Hal ini tidak disadari oleh SA. Sekalipun sampai pada jawaban akhir, tetapi dia tidak</p>	<p>1) Sebelum melaksanakan rencana pemecahan masalah SB menyebutkan dan menuliskan terlebih dahulu apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan dalam tabel.</p> <p>2) Kemudian SB mengklasifikasikan data/informasi dari soal yang dihadapi dan dapat melihat hubungan dari semua informasi yang diperoleh untuk menyelesaikan masalah M1 tersebut secara sistematis.</p> <p>3) Selanjutnya SB menjalankan semua langkah-langkah pemecahan masalah sesuai dengan yang direncanakan dalam struktur kognitifnya.</p> <p>4) Setiap langkah dituliskan</p>	<p>1) SC sebelum melaksanakan rencana pemecahan masalah M1, terlebih dahulu mengubah imajinasi yang ada dalam struktur kognitifnya mengenai masalah M1 menjadi sesuatu yang nyata dalam bentuk gambar dua dimensi. Selanjutnya SC menuliskan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan dari M1.</p> <p>2) Kemudian SC melaksanakan rencana pemecahan masalah dengan menggunakan perbandingan berbalik nilai sesuai dengan yang direncanakan.</p> <p>3) Setiap langkah dituliskan dengan benar dan dengan alasan yang logis, sehingga</p>

Langkah Pemecahan Masalah Polya	Jenis Kecerdasan		
	Linguistik	Logika Matematika	Visual Spasial
	menemukan jawaban yang benar.	dengan benar dan alasan yang logis sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki, sehingga diperoleh jawaban yang benar.	menemukan jawaban yang benar.
Memeriksa Kembali Pekerjaan	1) Mula-mula SA melakukan pemeriksaan terhadap hasil pekerjaan yang telah dibuat dengan hanya membaca ulang dalam hati pekerjaan yang telah dibuatnya. 2) Selanjutnya SA merasa yakin bahwa hasil pekerjaannya sudah benar, sehingga dia tidak memikirkan cara lain untuk memeriksa hasil pekerjaannya.	1) Mula-mula SB melakukan pemeriksaan terhadap hasil pekerjaan yang telah dibuat dengan cara mengecek kembali semua langkah penyelesaian yang dilakukan dengan teliti. 2) SB menggunakan cara lain untuk memeriksa hasil pekerjaannya, kemudian membandingkan dengan hasil yang diperoleh dari cara pertama, dan hasilnya ternyata sama. SB sangat yakin bahwa jawaban yang diperolehnya sudah benar.	1) Mula-mula SC melakukan pemeriksaan terhadap hasil pekerjaan yang telah dibuat dengan cara menghitung kembali dengan menggunakan perbandingan berbalik nilai. 2) SC tidak memiliki cara lain untuk memeriksa hasil pekerjaan yang dibuatnya. Selanjutnya SC mempunyai keyakinan bahwa hasil pekerjaannya sudah benar.

Pembahasan

Polya (1973) menyatakan bahwa dalam memecahkan masalah, siswa harus memahami masalah yang dihadapinya. Langkah-langkah berikutnya tidak dapat dilakukan kalau ia tidak memahami masalah terlebih dahulu. Kesesuaian representasi internal subjek penelitian dapat dilihat pada waktu menceritakan pemahamannya. SA, SB, dan SC dengan tepat menyebutkan hal-hal yang diketahui dan yang ditanyakan dari masalah. Informasi yang relevan kemudian direpresentasikan oleh subjek penelitian ke dalam simbol-simbol yang sesuai.

Berdasarkan pengenalan bahwa masalah yang dihadapi sesuai dengan konsep tertentu dalam matematika, subjek penelitian mengkonstruksi suatu strategi untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Mereka mengintegrasikan

konsep-konsep tertentu (diantaranya perbandingan berbalik nilai) dan informasi relevan dari masalah untuk menghasilkan suatu rencana pemecahan masalah. Tindakan ini oleh Herskowitz dan Wood disebut sebagai tindakan mengkonstruksi.

Pada waktu menceritakan rencananya SB dan SC tidak melakukan kesalahan atau terlihat ragu-ragu. Mereka yakin bahwa apa yang diucapkan sesuai. Keyakinan itu karena SB dan SC mengingat informasi yang diperoleh dari pemahaman tentang masalah atau dari representasi internal dalam struktur kognitif yang telah dibentuk sebelumnya. Satu hal yang kurang adalah pada subjek dengan kecerdasan linguistik (SA), yaitu ia tidak menceritakan strategi pemecahan masalah yang jelas. SA hanya menyebutkan perbandingan tanpa

mengetahui jenis perbandingan yang digunakan.

Untuk melaksanakan rencana pemecahan masalah, subjek dengan kecerdasan linguistik menggunakan cara perbandingan dan bekerja sesuai dengan rencana. Setiap langkah dapat dituliskan dengan lancar tetapi terdapat kesalahan dalam menuliskan langkah penyelesaian. Sekalipun sampai pada jawaban akhir, tetapi dia tidak menemukan jawaban yang benar. Menurut Hudoyo (2003), sebuah perencanaan, memahami ide solusi tidak menjadi jaminan untuk mudah berhasil, diperlukan pengetahuan prasyarat, kebiasaan mental yang baik. Hal lain yang dapat menjadi penyebab tidak berhasil dalam memecahkan suatu masalah menurut Polya (1973) adalah bekerja dengan melupakan rencana yang telah dibuat.

Selanjutnya, subjek dengan kecerdasan logika matematika (SB) dan visual spasial (SC) melaksanakan rencana penyelesaian sesuai dengan langkah-langkah dalam perbandingan berbalik nilai. Dia menjalankan langkah-langkah pemecahan masalah sesuai rencana. Setiap langkah dapat dituliskan dengan lancar dan tidak terdapat kesalahan dalam setiap langkah pemecahan masalah sampai diperoleh hasil yang benar. Yang membedakan antara SB dan SC adalah pada saat akan melaksanakan rencana SB mengawali dengan membuat tabel terkait dengan masalah yang dihadapinya. Kemudian dengan penalarannya, ia mengisi tabel yang telah dibuat tadi dengan semua informasi yang ada di soal. Sedangkan untuk subjek dengan kecerdasan visual spasial (SC), sebelum melaksanakan rencana yang telah dibuat, ia membuat gambar terlebih dahulu untuk memudahkan menyelesaikan masalah. Dengan penalarannya, ia membagi gambar tersebut menjadi bagian-bagian kecil sesuai dengan informasi pada soal tersebut.

Menurut Polya (1973), ada dua cara memeriksa kembali (*looking back*) hasil penyelesaian yang telah dikerjakan, yaitu: (1) menelusuri setiap langkah hasil penyelesaian yang telah dikerjakan, dan (2) menggunakan cara lain untuk memvalidasi hasil yang diperoleh menggunakan cara pertama. Menurut Hudoyo (2003) agar yakin terhadap kehadiran dan kualitas suatu objek, maka harus melihat dan menyentuhnya. Persepsi melalui dua pengertian berbeda dapat digunakan untuk memperoleh sebuah bukti. Jika memiliki lebih dari satu cara/strategi yang dapat digunakan memecahkan masalah tersebut, maka sebaiknya digunakan kedua cara tersebut untuk melihat dan meyakinkan apakah solusi yang diperoleh pada cara pertama sudah benar atau tidak. Hal ini dilakukan oleh subjek dengan kecerdasan logika matematika (SB), yaitu memeriksa kembali dengan menggunakan cara kedua. Hasil yang diperoleh menggunakan cara kedua dibandingkan dengan hasil dengan hasil yang diperoleh menggunakan cara pertama. Karena hasil yang diperoleh menggunakan dua cara yang berbeda diperoleh solusi yang sama, maka subjek dengan kecerdasan logika matematika (SB) yakin jawaban tersebut sudah benar. Keyakinan ini muncul karena ia mengingat informasi yang diperoleh dari pemahamannya tentang masalah atau dari representasi internal dalam struktur kognitif yang telah dibentuk sebelumnya.

Subjek dengan kecerdasan linguistik (SA) melakukan pemeriksaan kembali pekerjaan yang telah dibuatnya. SA tidak melakukan aktivitas menulis atau corat-coret melainkan diam sambil memandang hasil pekerjaan yang telah dibuatnya. Ketika ditanya bagaimana caramu memeriksa hasil pekerjaan?. SA menjawab: "Saya mengecek setiap langkah penyelesaian mulai dari yang diketahui sampai hasil perkalian". Pengecekan yang telah dilakukan tidak dapat membetulkan kesalahan yang ada .

Sehingga solusi yang diperoleh tidak benar. Tetapi walaupun demikian, subjek ini yakin bahwa jawaban yang dibuatnya benar. Tidak nampak adanya keraguan sedikitpun terhadap hasil yang diperolehnya. Hal ini menunjukkan bahwa subjek dengan kecerdasan linguistik pada waktu memeriksa hasil pekerjaan tidak menyadari adanya kesalahan dalam menerapkan konsep sesuai dengan ide pemecahan masalah yang ada dalam pikirannya. Ketidaksesuaian konsep yang diterapkan dalam memecahkan masalah karena ia tidak mampu menangkap semua informasi dari masalah yang dihadapi, sehingga representasi internal dalam struktur kognisinya tidak berjalan sebagaimana mestinya.

Sedangkan untuk subjek dengan kecerdasan visual spasial, dia melakukan pemeriksaan terhadap pekerjaan yang telah dibuat dengan cara mengecek kembali setiap langkah yang telah dibuatnya. Subjek ini melakukan perhitungan kembali sebagaimana yang telah ia lakukan sebelumnya. Pada waktu memeriksa kembali hasil pekerjaannya, subjek dengan kecerdasan visual spasial tidak melakukan kesalahan atau terlihat ragu-ragu. Subjek ini sudah yakin bahwa apa yang sudah dikerjakannya sudah sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Keyakinan ini karena ia mengingat informasi yang diperoleh dari pemahamannya tentang masalah atau dari representasi internal dalam struktur kognitif yang telah dibentuk sebelumnya.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan tentang proses berpikir siswa SMK dengan kecerdasan linguistik, logika matematika, dan visual spasial dalam memecahkan masalah matematika sebagai berikut:

1. Subjek dengan kecerdasan linguistik.

- (1) Subjek dengan kecerdasan linguistik ketika memahami masalah proses berpikirnya mula-mula membaca soal setidaknya dua kali, sehingga subjek dapat mengungkapkan semua informasi yang tersedia (yang diketahui) dan apa yang ingin didapatkan (ditanyakan) dari masalah yang dihadapi.
- (2) Ide rencana pemecahan masalah subjek ini berasal dari pengetahuan sebelumnya mengenai konsep tertentu atau strategi pemecahan masalah yang mirip dengan masalah yang sedang dihadapi. Selanjutnya ia mengintegrasikan konsep-konsep tertentu dan informasi relevan dari masalah tersebut untuk menghasilkan suatu rencana pemecahan masalah yaitu perbandingan.
- (3) c). Kemudian subjek mulai melaksanakan rencana sesuai dengan langkah-langkah pemecahan masalah yang telah dibuatnya. Setiap langkah dapat diungkapkan dengan lancar tetapi terdapat kesalahan dalam menuliskan langkah pemecahan masalah. Sekalipun sampai pada jawaban akhir tetapi dia tidak menemukan jawaban yang benar.
- (4) Selanjutnya, subjek melakukan pemeriksaan kembali pekerjaan yang telah dibuatnya. Ia tidak melakukan aktivitas menulis atau corat-coret melainkan diam sambil memandang hasil pekerjaan yang telah dibuatnya. Pengecekan yang telah dilakukan tidak dapat membetulkan kesalahan yang ada. Sehingga solusi yang diperoleh tidak benar. Tetapi walaupun demikian, subjek ini yakin bahwa jawaban yang dibuatnya benar. Tidak nampak adanya keraguan sedikitpun terhadap hasil yang diperolehnya.

2. Subjek dengan kecerdasan logika matematika.

- (1) Subjek dengan kecerdasan logika matematika, ketika memahami masalah proses berpikirnya mula-mula membaca masalah tiga kali. Subjek juga mengaitkan informasi yang dibaca dengan yang ditanyakan dari masalah. Pengaitan itu membantunya dalam menentukan mana informasi yang penting dan mana yang tidak dalam struktur kognitifnya, sehingga membantunya menemukan ide pemecahan masalah yang dihadapi .
- (2) Untuk mempermudah memecahkan masalah subjek membuat tabel. Kemudian subjek memilah-milah mana informasi yang relevan dan mana yang tidak relevan untuk memperoleh ide rencana pemecahan masalah. Ide rencana pemecahan masalah subjek ini berasal dari pengetahuan sebelumnya mengenai konsep tertentu atau strategi pemecahan masalah yang mirip dengan masalah yang sedang dihadapi. Selanjutnya ia mengintegrasikan konsep-konsep tertentu dan informasi relevan dari masalah tersebut untuk menghasilkan suatu rencana pemecahan masalah yaitu perbandingan berbalik nilai.
- (3) Langkah berikutnya, subjek dengan kecerdasan logika matematika sebelum melaksanakan rencana yang telah dibuat, ia membuat tabel terlebih dahulu terkait dengan permasalahan yang dihadapi. Kemudian dengan penalarannya, ia mengisi tabel yang telah dibuat tadi dengan semua informasi yang ada di soal. Subjek dengan kecerdasan logika matematika menjalankan langkah-langkah pemecahan masalah sesuai rencana. Setiap langkah dapat

dituliskan dengan lancar dan tidak terdapat kesalahan dalam setiap langkah pemecahan masalah sampai diperoleh hasil yang benar.

- (4) Dalam hal memeriksa kembali hasil pekerjaan, subjek ini mula-mula menelusuri setiap langkah pemecahan masalah mulai dari perhitungan, perbandingan, dan sampai pada hasilnya. Selanjutnya untuk meyakinkan hasil yang telah diperolehnya, ia menggunakan cara lain. Hasil perhitungan dengan cara lain ia bandingkan dengan cara pertama dan ternyata sama. Pada waktu memeriksa hasil pekerjaannya, subjek ini melakukan manipulasi pengetahuan dalam struktur kognitifnya. Hal ini terlihat dari kemampuan subjek ini dalam mengubah permasalahan yang dihadapi menjadi persamaan yang menggunakan simbol-simbol sebagai representasi internal dalam struktur kognitifnya.

3. Subjek dengan kecerdasan visual spasial

- (1) Subjek dengan kecerdasan visual spasial, pada saat memahami masalah proses berpikirnya mula-mula membaca masalah beberapa kali. Subjek juga mengaitkan informasi yang dibaca dengan yang ditanyakan dari masalah. Pengaitan itu membantunya dalam menentukan mana informasi yang penting dan mana yang tidak dalam struktur kognitifnya, sehingga membantunya dalam menemukan ide pemecahan masalah yang dihadapi.
- (2) Setelah memperoleh informasi dari masalah yang dihadapi, subjek ini memperoleh ide untuk memecahkan masalah. Ide itu berasal dari pengetahuan sebelumnya atau strategi

- pemecahan masalah yang mirip dengan masalah yang dihadapinya sekarang. Selanjutnya ia mengintegrasikan konsep-konsep tertentu dan informasi relevan dari masalah tersebut untuk menghasilkan suatu rencana pemecahan masalah yaitu perbandingan berbalik nilai.
- (3) Subjek dengan kecerdasan visual spasial, sebelum melaksanakan rencana yang telah dibuat, ia membuat gambar terlebih dahulu untuk memudahkan memecahkan masalah. Dengan penalarannya, ia membagi gambar tersebut menjadi bagian-bagian kecil sesuai dengan informasi pada soal tersebut. Selanjutnya, subjek melakukan perhitungan dengan perbandingan berbalik nilai sesuai dengan yang direncanakan. Untuk mendapatkan hasil akhir dari permasalahan itu, ia menjalankan semua langkah-langkah pemecahan masalah dengan benar sampai diperoleh hasil yang benar.
- (4) Subjek dengan kecerdasan visual spasial, mula-mula melakukan pemeriksaan terhadap pekerjaan yang telah dibuat dengan cara mengecek kembali setiap langkah yang telah dibuatnya dengan cara melakukan perhitungan ulang. Subjek ini sudah yakin bahwa apa yang sudah dikerjakannya sudah sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Keyakinan ini karena ia mengingat informasi yang

diperoleh dari pemahamannya tentang masalah atau dari representasi internal dalam struktur kognitif yang telah dibentuk sebelumnya.

Daftar Rujukan

- Chatib, Munif. 2009. *Sekolahnya Manusia Sekolah Berbasis Multiple Intelligences di Indonesia*. Bandung: Kaifa
- Gardner, Howard. 2003. *Multiple Intelligences*. Batam Centre: Interaksara.
- Moleong, Lexy. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Pekkonen, E. 1997. *The State-of-Art in Mathematical Creativity*. <http://fiz.karlsruhe.de/fiz/publication/zdm>.
- Polya, G. 1973. *How to Solve It, A New Aspect of Mathematical Method*. New Jersey: Princeton University Press.
- Wood, T., Williams & B. McNeal. 2006. Children's Mathematical Thinking in Different Classroom Cultures. *Journal for Research in Mathematics education*, XXXVII(3), 222-252.

**PERMAINAN “PESAWAT MASALAH”
DAPAT MENGATASI KEJENUHAN DAN RASA MALAS PESERTA DIDIK
DALAM MENGIKUTI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
(Titik Suharyati)**

Abstract

An Indonesian lesson is an undesirable . So that, teachers must be smarter to package the lesson becomes interesting and not boring. Learning with game method plane problem” is very suitable for solving this problem.

That method is able to change student’s attitude who previously felt lazy, bored, and can’t get a benefit from Indonesian lesson become motivated, fun, and do not want to leave the lesson because they are know that Indonesian lesson is very important.

Keywords: Game Plane Problem, Boring and Felt lazy, Indonesian lesson

Pendahuluan

Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap mudah dan disepelekan oleh peserta didik. Oleh karena itu sering kita dengar Bapak dan Ibu Guru yang bersangkutan mengeluh bahwa peserta didik tidak memperhatikan, sering keluar kelas dengan alasan ijin ke kamar mandi, bahkan parahnya ada peserta didik yang tidur saat mengikuti pembelajaran di kelas.

Memperhatikan kondisi di atas, sebagai pendidik, kita tidak boleh menyalahkan begitu saja dan mengecap peserta didik tersebut malas, nakal, dan sebagainya. Pendidik harus merasa prihatin dan melakukan berintrospeksi terhadap pembelajarannya di kelas selama ini. Banyak hal yang harus pendidik pertanyakan pada diri sendiri. Mengapa banyak siswa yang keluar dengan alasan ijin saat pembelajaran berlangsung?. Mengapa peserta didik selalu ramai dan berbicara sendiri saat pembelajaran berlangsung?. Mengapa peserta didik A, B, dan C sering tidur di kelas saat pembelajaran berlangsung?. Apakah peserta didik banyak yang tidak tertarik dengan materi yang saya ajarkan?. Apakah materi yang saya

ajarkan terlalu mudah?. Apakah materi yang saya ajarkan dianggap tidak bermanfaat bagi peserta didik?.

Pendidik tidak boleh berhenti sampai di sini dalam mencari penyakit atau penyebab peserta didik tidak bisa mengikuti pembelajaran dengan baik di kelas. Introspeksi yang dilakukan harus dikembalikan kepada apa yang sudah diperbuat pendidik selama dalam pembelajaran. Apakah peserta didik bisa menerima dan mengerti terhadap materi yang telah saya sampaikan?. Apakah peserta didik tidak tertarik dengan cara yang saya gunakan dalam pembelajaran?. Sudah tepatkah metode yang saya gunakan dalam pembelajaran? Bermanfaatkah apa yang telah saya berikan kepada peserta didik untuk masa depannya nanti?

Bagaimanapun peserta didik adalah subjek dalam pembelajaran di kelas. Peserta didik harus terlibat secara aktif, peserta didik harus mengalami sendiri kegiatan di kelas. Dengan keterlibatan secara aktif di kelas, peserta didik akan merasa senang dan tertarik dalam pembelajaran. Seperti yang dikatakan Silberman ,”Ketika mata pelajarannya tidak menarik, seringkali kegembiraan dalam kegiatan belajar

aktif itu saja sudah dapat menyenangkan siswa dan memotivasi mereka untuk menguasai pelajaran yang paling menjenuhkan sekalipun”(Active Learning,2004).

Sama halnya dengan pelajaran Bahasa Indonesia yang materinya hanya mengulang mulai dari SD, SMP, hingga SMA. Kondisi yang demikian membuat peserta didik cenderung meremehkan karena merasa sudah bisa sehingga menjadikan mereka bosan berhadapan dengan materi yang sama, yang sudah mereka pelajari di jenjang sebelumnya.

Proses pembelajaran akan berjalan lancar dan menyenangkan apabila pendidik dapat mengenali gaya belajar peserta didiknya. Dengan demikian pendidik dapat memilih dan menentukan model pembelajaran dan media apa yang cocok diterapkan dalam pembelajarannya. Sebagian siswa bisa belajar dengan sangat baik hanya dengan melihat orang lain melakukannya. Mereka lebih suka menuliskan apa yang dikatakan guru. Peserta didik *visual* ini berbeda dengan peserta didik *auditori*, yang biasanya sungkan-sungkan untuk memperhatikan apa yang dikerjakan oleh guru, dan membuat catatan. Mereka lebih mengandalkan pada kemampuan mendengar dan mengingat. Peserta didik *kinestetik* belajar dengan terlibat langsung dalam kegiatan. Mereka cenderung impulsif, semau-gue, dan kurang sabaran. Selama pelajaran, mereka mungkin saja gelisah bila tidak bisa leluasa bergerak dan mengerjakan sesuatu(Mel Siberman,2004). Hal ini juga selaras dengan cerita Mbok Siti bahwa guru perlu mempelajari ciri-ciri khusus murid-muridnya sehingga dapat tepat sasaran. “Cara belajar yang seragam bagi murid-murid, tampaknya sebuah cara yang mengingkari perbedaan manusia,” jelas si Mbok. Menyelami ciri anak menjadi senjata mengajar yang tepat sasaran. Bukankah

kecerdasan murid berbeda-beda berdasar potensi masing-masing? (Suyatno,2011).

Kondisi peserta didik dengan gaya belajar seperti di ataslah yang akhirnya menyadarkan penulis untuk mencari metode yang cocok dan mengena di hati peserta didik yang juga selaras dengan cerita Mbok Siti di atas. Akhirnya dalam tulisan ini penulis mencoba menjabarkan pengalaman penulis dalam mengajarkan mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi “Mendiskusikan Masalah dari Berbagai Sumber“ dengan menggunakan metode permainan, yang selanjutnya penulis beri nama “Pesawat Masalah”.

Pembelajaran yang Menyenangkan

Mulyasa menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Interaksi ini terjadi terutama antara siswa dan guru. Pada proses pembelajaran terjadi adanya hubungan yang bersifat dwiarah antara guru dan siswa. Siswa tidak hanya mengalami transfer pengetahuan yang bersifat hafalan, tetapi mengalami proses pembelajaran yang berpusat pada siswa itu sendiri untuk mengonstruksikan pengetahuan yang diperolehnya. Guru tidak bersifat transfer pengetahuan satu arah, tetapi bertugas untuk mengondisikan lingkungan siswa di sekolah agar kondusif guna menunjang perubahan perilaku siswa ke arah yang lebih baik (2003: 100). Sama halnya dengan yang dikatakan Rusyan (dalam Uno) “bahwa pembelajaran mempunyai ciri adanya interaksi antara peserta didik dan guru dalam rangka mencapai tujuan”(2012: 212). Tentunya dengan adanya interaksi yang harmonis antara guru dan siswa serta lingkungan belajarnya maka akan dengan mudah tercapainya tujuan pembelajaran seperti yang telah direncanakan dan diharapkan. Dan dengan pembelajaran yang menyenangkanlah tujuan yang

diharapkan itu akan dengan mudah dan maksimal bisa dicapai.

Menyitir pendapat Allen N. Mendler dalam Iriyanto, "Prestasi akan berkembang dalam atmosfer kelas yang ramah dan terduga di bawah bimbingan guru yang memiliki semangat dan dekat dengan para siswa (2012: 66). Sama dengan pepatah "Tak Kenal Maka Tak Sayang", demikian juga dalam pembelajaran. Pembelajaran akan berlangsung dengan nyaman dan tidak kaku apabila antara peserta didik dengan pendidik terjalin hubungan yang harmonis dan saling menyayangi. Peserta didik akan lebih rileks dalam menerima dan mengikuti kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh guru, sehingga peserta didik pun akan lebih cepat menerima dan memahami materi yang diajarkan gurunya secara maksimal. Hal ini dipertegas oleh pernyataan Peter Kline, masih dalam Iriyanto, "Belajar akan efektif jika dilakukan dalam suasana yang menyenangkan." (2012: 66).

Pendidik, dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas harus pandai-pandai mengemas materi dan lingkungannya agar peserta didik merasa tertarik dan tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran bahkan sebaliknya merasa tertantang dan enggan meninggalkan pembelajaran karena menurutnya pembelajaran yang diikuti sangat berkesan dan bermanfaat. Hal ini sesuai dengan pernyataan Launa Ellison, "Karena otak tidak dapat memperhatikan semua hal, maka pelajaran yang tidak menarik, membosankan, atau tidak menggugah emosi, pastilah tidak akan diingat" (Iriyanto: 2012).

Oleh karena itulah agar pelajaran Bahasa Indonesia tidak membosankan, menarik untuk diikuti dan selalu berkesan maka metode pembelajaran dengan permainan "pesawat masalah" ini menurut pemikiran penulis sangatlah cocok untuk memenuhi semua

kebutuhan sebagai pembelajaran yang menyenangkan. Adapun ciri-ciri pokok pembelajaran yang menyenangkan (*joyful learning*) ialah:

- (1) Adanya lingkungan yang rileks, menyenangkan, tidak membuat tegang, aman, menarik dan tidak membuat siswa ragu melakukan sesuatu meskipun keliru untuk mencapai keberhasilan yang tinggi.
- (2) Terjaminnya ketersediaan materi dan metode yang relevan.
- (3) Terlibatnya semua indera dan aktivitas otak kiri dan kanan.
- (4) Adanya situasi belajar yang menantang (*challenging*) bagi peserta didik untuk berfikir jauh ke depan dan mengeksplorasi materi yang sedang dipelajari.
- (5) Adanya situasi belajar emosional yang positif ketika para siswa belajar bersama, dan ketika ada humor, dorongan semangat, waktu istirahat, dan dukungan yang *enthusiast*.

Dan tentunya dalam pembelajaran yang menyenangkan peserta didik tidak akan mempunyai perasaan takut salah dan kemudian dihukum guru, takut ditertawakan teman-teman, dan takut direndahkan atau dianggap sepele oleh guru atau teman. Sebaliknya, dengan pembelajaran yang menyenangkan akan menumbuhkan rasa berani bertanya pada diri peserta didik, berani mencoba/membuat, berani mengemukakan pendapat/gagasan. ([www.joyful learning](http://www.joyfullearning.com)).

Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan metode "permainan pesawat masalah" ini menurut penulis merupakan salah satu pembelajaran yang menyenangkan karena telah memenuhi ciri-ciri dan kategori sebagaimana yang telah penulis uraikan di atas.

Tujuan dan Manfaat Metode Permainan Pesawat Masalah

Seperti penulis uraikan di atas pada bagian latar belakang, pemikiran penulis sederhana yakni bagaimana caranya agar peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan senang dan bersemangat sehingga peserta didik benar-benar mendapatkan manfaat dari hasil pembelajaran yang sudah dialami dan diikuti. Penulis berharap perasaan senang yang dirasakan peserta didik akan menambah bersemangatnya peserta didik dalam mengikuti rangkaian kegiatan pembelajaran di kelas. Sebaliknya, peserta didik enggan untuk meninggalkan kelas dengan alasan apapun yang sifatnya menghindari kegiatan pembelajaran dan tidak lagi bermalas-malasan dalam menerima dan mengikuti pembelajaran di kelas.

Dikatakan Muchlas dalam bukunya *Menggagas Pendidikan Bermakna*, bahwa praktik pendidikan di sekolah telah tereduksi menjadi wahana untuk menguasai materi ajar yang ada dalam buku, tanpa dipertanyakan apakah yang dipelajari tersebut bermanfaat bagi siswa, dalam menghadapi kehidupannya di masa datang. Praktik pendidikan di sekolah telah menjadi sebuah proses mekanistik yang bertujuan untuk memasukkan mata pelajaran ke benak siswa, tanpa dipikirkan apakah itu akan menjadi bekal penting bagi kehidupan siswa di masa datang atau tidak (Samani, 2007). Selanjutnya dikatakan, “Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara ini tidak terimplementasikan dalam praktik pendidikan di sekolah”. Untuk

memperbaiki praktik pendidikan menurut Muchlas, kita tidak cukup berpikir bagaimana metode pembelajaran yang baik saja tetapi juga mempertanyakan apakah materi yang dipelajari siswa di sekolah, telah sesuai dengan kebutuhan mereka untuk menggapai sukses.

Oleh karena itu, dengan alasan di atas penulis dalam pembelajaran materi “Mendiskusikan Masalah dari Berbagai Sumber” menggunakan metode “Permainan Pesawat Masalah” ini, mempunyai tujuan siswa dapat mengikuti rangkaian kegiatan pembelajaran dengan menyenangkan dan tanpa ada perasaan terbebani. Karena peserta didik merasa senang mengikuti kegiatan pembelajaran, penulis berharap peserta didik pastinya akan bersemangat dan mendapatkan apa yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut.

Mengapa harus permainan pesawat dan bukan permainan yang lain? Dalam pembelajaran ini penulis mengajak peserta didik untuk kembali mengenang masa kecilnya ketika bermain pesawat-pesawatan yang terbuat dari secarik kertas yang telah penulis sediakan sebelumnya. Secara filsafat keberadaan pesawat menggambarkan alat untuk menggapai harapan dan cita-cita yang tinggi. Dalam hal ini penulis berpikir kalau pesawat mampu mengantarkan penumpang untuk menuju tujuan akhir yang jauh dan tinggi sesuai dengan harapan secara maksimal.

Metode “Permainan Pesawat Masalah” dalam pembelajaran materi Mendiskusikan Masalah dari Berbagai Sumber ini akan banyak membawa manfaat baik bagi guru itu sendiri maupun bagi peserta didik. Guru akan merasa nyaman dalam menyampaikan materi karena semua siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran dengan penuh semangat. Walau tampak gaduh, kegaduhan yang tampak adalah proses

pembelajaran yang menggembirakan dan melibatkan semua siswa. Guru akan merasa puas karena pembelajaran berjalan dengan lancar, peserta didik mengikuti pembelajaran dengan bersemangat, antusias, dan tujuan pembelajaran tercapai. Di samping itu, guru akan termotivasi untuk melakukan inovasi-inovasi dalam menyampaikan pembelajaran yang menyenangkan dan memuaskan.

Adapun bagi peserta didik, pembelajaran dengan menggunakan metode permainan ini akan bermanfaat antara lain peserta didik akan merasa senang mengikuti pembelajaran, peserta didik akan lebih bersemangat, peserta didik tidak ingin meninggalkan ruang kelas saat pembelajaran, peserta didik diajak belajar menjadi orang yang bermanfaat bagi orang lain dengan menyampaikan pendapatnya, peserta didik menjadi percaya diri dan berani berbicara mengeluarkan pendapat, peserta didik menjadi bangga pada dirinya karena bisa membantu orang lain, peserta didik belajar menghargai pendapat orang lain.

Dengan tujuan dan berbagai manfaat yang didapat melalui metode “Permainan Pesawat Masalah” dalam materi Mendiskusikan Masalah dari Berbagai Sumber ini, penulis telah berupaya untuk memberikan bekal pada peserta didik yang dapat berguna untuk menjalani kehidupannya di masyarakat.

Langkah-langkah Pembelajaran dengan Metode “Permainan Pesawat Masalah”.

Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan metode permainan ini bisa berjalan dengan lancar dan efektif apabila guru selaku pendidik dan fasilitator mampu menjalin kedekatan dengan peserta didiknya dan mampu memfasilitasi pembelajaran tersebut dengan mengorganisasi siswa dan lingkungannya serta mampu

mengondisikan situasi dan kondisi pembelajaran secara baik seperti dikatakan Martadi, “tugas guru bukan semata-mata mentransfer pengetahuan, tetapi mengarahkan, mendorong, membimbing, dan memfasilitasi perkembangan dan pembelajaran siswa. Siswa hendaknya dipandang sebagai individu yang memiliki potensi, kemampuan, dan semangat untuk berkembang” (2011: 94). Sebaliknya apabila hal ini tidak bisa dilakukan guru maka ini akan menjadi hambatan dalam pembelajaran.

Demikian juga dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan metode “Permainan Pesawat Masalah”. Pembelajaran ini bisa berjalan dengan lancar apabila guru mampu mendampingi dan memberikan instruksi secara jelas kepada peserta didik.

Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut.

- (1) Guru menyiapkan bahan yang diperlukan untuk permainan, dalam hal ini kertas untuk membuat pesawat.
- (2) Guru mengondisikan peserta didik siap untuk mengikuti pembelajaran.
- (3) Peserta didik mendapat penjelasan dari guru mengenai materi dan metode yang akan dipakai dalam pembelajaran.
- (4) Peserta didik membentuk kelompok (masing-masing kelompok beranggotakan antara 4-5 siswa) dengan dipandu oleh guru.
- (5) Peserta didik mendapatkan satu lembar kertas yang dibagikan oleh guru.
- (6) Peserta didik menuliskan satu permasalahan dengan topik sesuai instruksi guru.
- (7) Peserta didik dengan instruksi guru membentuk kertas yang bertuliskan masalah tadi menjadi sebuah pesawat terbang. Untuk menandai kepemilikan pesawat tersebut siswa

- mencantumkan nomor urut pada sayap atau lambung pesawat.
- (8) Peserta didik berdiri dan membentuk lingkaran penuh, dengan instruksi guru, peserta didik menerbangkan pesawatnya dan dipastikan masing-masing siswa mendapat satu pesawat yang lain milik teman.
 - (9) Peserta didik kembali ke tempat duduk sesuai dengan kelompoknya
 - (10) Peserta didik dengan instruksi guru membuka pesawat yang telah didapat dan memahami permasalahan yang tertulis.
 - (11) Peserta didik bersama kelompoknya menuliskan kalimat pemecahan masalah sesuai jumlah anggota kelompok.
 - (12) Peserta didik dengan kelompoknya memilih satu permasalahan yang telah tertulis berikut pemecahannya(permasalahan yang paling menarik untuk didiskusikan) dan dibacakan di depan kelas secara bergiliran sesuai instruksi guru.
 - (13) Peserta didik yang lain memberikan tanggapan terhadap permasalahan berikut pemecahannya yang telah dibacakan oleh kelompok yang di depan kelas.
 - (14) Peserta didik yang aktif memberikan tanggapan mendapat reward dari guru.
 - (15) Peserta didik bersama guru merayakan kegiatan pembelajaran
 - (16) Peserta didik bersama guru memberikan kesimpulan dari pembelajaran
 - (17) Peserta didik mendapatkan kembali permasalahan yang telah ditulis berikut pemecahannya guna dipelajari.

Di akhir pembelajaran guru bisa menanyakan apa yang didapat peserta didik melalui kegiatan pembelajaran yang sudah berlangsung, dan bagaimana tanggapannya. Berdasarkan pengalaman yang telah penulis lakukan, banyak

tanggapan yang diberikan peserta didik di akhir pembelajaran. Peserta didik mengaku merasa senang dan gembira mengikuti pembelajaran dengan metode ini. Peserta didik merasa telah mendapatkan obat dari penyakit jenuh yang dirasakan dalam mengikuti pembelajaran. Peserta didik merasa menjadi psikolog, penasehat, dan orang yang telah berguna bagi orang lain karena telah mampu membantu memecahkan masalah. Peserta didik merasa dibangkitkan kepercayaan dirinya melalui metode pembelajaran ini.

Hasil dari pembelajaran yang penulis lakukan ternyata membawa dampak pada perkembangan daya pikir dan kepekaan rasa serta sikap positif peserta didik terhadap lingkungan belajarnya. Hal ini terlihat dari hasil yang dikumpulkan oleh peserta didik setelah mendapat tugas selanjutnya yang telah penulis berikan. Rata-rata peserta didik telah mampu menyeimbangkan antara pikiran dan perasaan dalam tugas tertulis atau pun dalam memberikan tanggapan, komentar pada saat pembelajaran. Tidak hanya itu, dan sungguh di luar perkiraan penulis, dari 4 kelas yang penulis ajar mulai dari kelas X-5 hingga X-8, ternyata selama pembelajaran berlangsung dari jumlah 36 peserta didik tiap kelasnya, tidak ada yang ijin meninggalkan kelas dengan alasan apapun. Dan ketika penulis bertanya kepada beberapa anak yang biasa meninggalkan kelas saat pembelajaran, mereka menjawab,” eman Bu nanti saya tidak mendapat pengalaman menarik seperti teman-teman.” Selain itu ada juga yang menjawab, “Wah, ya tidaklah Bu, nanti saya ketinggalan pelajaran Bahasa Indonesia dan tidak dapat apa-apa. Saya tidak mau rugi dan menyesal Bu, maaf ya Bu, kalau kemarin saya sering meninggalkan pelajaran Ibu.” Mendengar jawaban tersebut penulis merasa bangga karena metode yang

penulis terapkan bisa mengatasi permasalahan penulis selama ini dalam pembelajaran. Yang lebih membanggakan lagi begitu penulis mengucapkan salam untuk mengakhiri pelajaran, peserta didik sudah berhamburan ke depan kelas untuk sekedar bersalaman dan mencium tangan penulis sambil berkata, “Bu, besok lagi ya Bu, besok lagi!” Bahkan penulis selalu dijemput atau dicari ketika jam pembelajaran Bahasa Indonesia sudah waktunya. Sungguh luar biasa, “Metode Permainan Pesawat Masalah” benar benar telah menjadi penyelamat dan obat dari penyakit jenuh dan rasa malas yang menghinggapi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan demikian kekhawatiran penulis terhadap kelangsungan pembelajaran yang tidak lancar tidak terjadi lagi.

Oleh karena itu penulis berharap metode ini bisa digunakan oleh guru-guru lain di berbagai jenjang baik SD, SMP, maupun SMA yang kemungkinan memiliki permasalahan yang sama. Lebih penting dari itu sebagai pendidik kita bertanggung jawab untuk membekali peserta didik dengan bidang ilmu yang kita emban sehingga peserta didik dapat memanfaatkan peranan dirinya di masyarakat nantinya.

Simpulan

Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan metode permainan sangat membantu guru selaku pendidik dan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajarannya dengan lebih mudah dan efektif. Pembelajaran dengan metode permainan akan memberikan rasa rileks kepada peserta didik, sehingga peserta didik pun akan merasakan senang dan tertarik mengikuti pembelajaran. Dengan demikian peserta didik akan melibatkan diri secara aktif dalam pembelajaran. Mereka akan merasa enggan meninggalkan kegiatan

pembelajaran dan merasa rugi apabila tidak mengikuti pembelajaran karena alasan apapun. Hal ini dikarenakan peserta didik sudah bisa menikmati pembelajaran Bahasa Indonesia dan telah menyadari akan manfaat mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia. Sekaligus pembelajaran Bahasa Indonesia dengan metode permainan ini akan menghapus anggapan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia itu membosankan dan kurang memberikan manfaat bagi peserta didik, yang selama ini melekat dan menjadikan peserta didik malas untuk mengikuti pembelajaran.

Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan metode permainan ini bisa berjalan dengan lancar dan efektif apabila guru selaku pendidik dan fasilitator mampu menjalin kedekatan dengan peserta didiknya dan mampu memfasilitasi pembelajaran tersebut dengan mengorganisasi siswa dan lingkungannya serta mampu mengondisikan situasi dan kondisi pembelajaran secara baik seperti dikatakan Martadi, “tugas guru bukan semata-mata mentransfer pengetahuan, tetapi mengarahkan, mendorong, membimbing, dan memfasilitasi perkembangan dan pembelajaran siswa. Siswa hendaknya dipandang sebagai individu yang memiliki potensi, kemampuan, dan semangat untuk berkembang”(2011: 94). Sebaliknya apabila hal ini tidak bisa dilakukan guru maka ini akan menjadi hambatan dalam pembelajaran.

Daftar Rujukan

- Uno, Hamzah dan Nurdin Muhammad. 2012. *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Iriyanto. 2012. *Learning Metamorphosis Hebat Gurunya Dahsyat Muridnya*. Surabaya: Erlangga.
- Martadi. 2011. “Redesain Pendidikan Guru di Indonesia” dalam

- Merenungkan Kembali arah Pendidikan.Surabaya:Unipress.
- Mulyasa. 2003.Kurikulum Berbasis Kompetensi. Bandung: Rosdakarya.
- Samani, Muchlas.2007. Menggagas Pendidikan Bermakna. Surabaya: SIC.
- Silberman,Meilvin L.2004. Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif.Bandung: Nusamedia.
- Suyatno.2011. Mbok Siti Guru Inovatif. Surabaya:JBSI,FBS,UNESA

MEMUTUS MATA RANTAI BUDAYA KORUPSI DENGAN PENDIDIKAN KARAKTER (Nur Ainiyah)

Abstract

This writing will describe corruption that up to now still become big problem of countries. The negative effect of corruption is both from the material side and immaterial. Therefore, with any reasons, corruption can not be accepted and must be eliminated. Corrupt practices and mitigation in Indonesia have existed since pre-independence era to the present. We hope that the world of education to establish anti-corruption stante and to create an anti-corruption education, it should be oriented at the level of moral action, it mean learners do not only stop at competence, but they have willness, habitual in the values of realization in their life everyday.

The character education into cultivation system of citizens school character which includes knowledge, awareness, and activities to implement the values. The character education has 18 values derived from religion, Pancasila, culture and national education purposes, namely: religious, Honesty, Tolerance, Discipline, Work hard, Creative, Independent, Democratic, curiosity, passion Nationality, love the country, Rewarding Achievement, Friendly / Communicative, Peace, Joy of Reading, Environmental Care, Social Care, & Responsibility learning activities within the framework of development, learners can use contextual approach as a teaching and learning concepts that help teachers and learners are taught to relate the material to real situations, so they are able to implement their knowledge into their life. There fore, through contextual learning students have more comprehensive results not only at the cognitive level, at the level affective, and at the psychomotor level.

Keywords: budaya, korupsi, pendidikan karakter, sekolah

Pendahuluan

Pada tanggal 9 Desember diperinagati sebagai Hari Anti Korupsi. Masyarakat yang anti dengan tindak korupsi menyanyikan lagu pemberantasannya. Sepertinya dengan lagu saja tidak cukup untuk mengatasi hal tersebut, apalagi budaya korupsi terjadi secara turun temurun sebelum dan sesudah kemerdekaan, di era Orde Lama, Orde Baru hingga era reformasi dan sampai detik ini berbagai upaya juga telah dilakukan untuk memberantas korupsi, namun hasilnya masih jauh panggang dari api

Harapan mulai dibebankan pada dunia pendidikan untuk membangun sikap

anti korupsi, membangun sikap amanah. Karena pada dasarnya pendidikan di sekolah, mengembangkan pendidikan iptek (ilmu pengetahuan dan teknologi) menjadi tugas dan tanggung jawab para pendidik (guru) di sekolah. Maka untuk mewujudkan pendidikan anti korupsi, pendidikan di sekolah harus diorientasikan pada tataran moral action, agar peserta didik tidak hanya berhenti pada kompetensi (competence) saja, tetapi sampai memiliki kemauan (will), dan kebiasaan (habit) dalam mewujudkan nilai-nilai dalam kehidupan sehari-hari.

Tuntutannya, sistem pendidikan harus dibenahi agar dapat menjawab permintaan tersebut. Pertanyaannya

apakah pendidikan di Indonesia siap untuk itu? Sebab realitas dalam dunia pendidikan di Indonesia, masih banyak terjadi tindak penyimpangan dalam proses yang dapat dikatakan sebagai indikator rendahnya sikap amanah atau tindak korupsi. Katakan saja dalam dunia pendidikan, muncul dan terjadi tindak pemalsuan ijazah, penjualan ijazah, pembocoran soal, penjualan soal, terjadi penjualan nilai, terjadi manipulasi nilai, tradisi nyontek di kalangan siswa/mahasiswa,. Fenomena semacam ini sangat memilukan dan menyedihkan dunia pendidikan dan merupakan tantangan yang perlu segera dijawab oleh lembaga pendidikan itu sendiri, sehingga dapat membangun masyarakat yang memiliki sikap amanah yang tinggi. Harapan terhadap kualitas pendidikan dan kualitas sumber daya manusia, misalnya. menurut survey Political and Economic Risk Consultant (PERC), kualitas pendidikan di Indonesia berada pada urutan ke-12 dari 12 negara di Asia. Posisi Indonesia berada di bawah Vietnam. Data yang dilaporkan The World Economic Forum Swedia (2000) Indonesia memiliki daya saing yang rendah yaitu hanya menduduki urutan ke 37 dari 57 negara yang disurvei di dunia.

Kualitas pendidikan di Indonesia masih sangat rendah tingkat kompetisi dan relevansinya (Parawansa, 2001; Siskandar, 2003; Suyanto, 2001). Laporan *United Nation Development Program* (UNDP) tahun 2005 mengungkapkan bahwa kualitas pendidikan di Indonesia menempati posisi ke-110 dari 117 negara. Laporan UNDP dan PERC tersebut mengindikasikan bahwa kualitas pendidikan di Indonesia masih relatif rendah, hal ini membuktikan bahwasanya masih banyak yang perlu diperbaiki baik dari segi kebijakan (undang-undang dan peraturan pemerintah) maupun segi pelaksanaan yang hari ini masih dengan pengawasannya yang tidak cukup ketat.

Masalah mutu pendidikan dan mutu sumber daya manusia adalah salah satu imbas dari perbuatan koruptor. Salah satu dampak massif korupsi adalah terbatasnya akses bagi masyarakat miskin, karena mereka tidak bisa mengakses jasa dengan mudah seperti: pendidikan, kesehatan, rumah layak huni, informasi hukum dan sebagainya. Kondisi ini akan semakin menyudutkan rakyat miskin karena mengalami kebodohan. Dengan tidak bersekolah maka akses untuk mendapatkan pekerjaan menjadi sangat terbatas, yang pada akhirnya rakyat miskin tidak mempunyai pekerjaan dan selalu dalam kondisi yang miskin seumur hidup, kalau sudah seperti ini kondisinya maka tidak menutup kemungkinan terjadi adanya peningkatan tindak kriminal. Situasi seperti ini layak disebut sebagai lingkaran setan. Menurut survey yang dilakukan oleh Transparency International Indonesia (TII) bahwa Corruption Perception Index (CPI) tahun 2012 yang surveynya dilakukan pada tahun 2012 dan dipublikasikan pada Desember 2012 skor Indonesia adalah 32, pada urutan 118 dari 176 negara yang diukur. Indonesia sejajar posisinya dengan Republik Dominika, Ekuador, Mesir dan Madagaskar. Sedangkan ditingkat ASEAN menduduki peringkat ke 6 dari 8 negara . Skor 32 menunjukkan bahwa Indonesia masih belum dapat keluar dari situasi korupsi yang sudah mengakar. Oleh sebab itu pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) dan Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK) melakukan penandatanganan nota kesepahaman bersama (MoU) tentang Kerja Sama dalam Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi

Berbagai jalan telah ditempuh untuk membangun kejujuran yang bertaut dengan menebar budaya malu. Di antara beragam kreasi elemen rakyat yang peduli, maka "kantin kejujuran"

merupakan ungkapan perlawanan terhadap korupsi secara edukatif. Maka sebenarnya para pelaku korupsi, atau mereka yang berada dalam lingkaran kekuasaan mestinya tersentuh ketika anak-anak muda sekarang ini telah mengembangkan penalarannya sendiri untuk membangun budaya jujur, budaya malu, dan budaya anti korupsi.

Sejalan dengan pemikiran diatas , salah satu upaya yang dilakukan untuk penanaman pola pikir, sikap dan perilaku anti korupsi melalui sekolah, karena sekolah adalah proses pembudayaan. Sekolah sebagai lingkungan kedua bagi anak dapat menjadi tempat pembangunan karakter dan watak. Caranya sekolah memberikan nuansa dan atmosfer yang mendukung upaya untuk menginternalisasikan nilai dan etika yang hendak ditanamkan, termasuk didalamnya perilaku anti korupsi.

Pendidikan anti korupsi dapat dimasukkan kedalam kurikulum sekolah, namun tidak terkotak atau berdriri sendiri dalam satu mata pelajaran. Pendidikan Anti Korupsi harus terintegrasi dalam berbagai pelajaran, sehingga mampu mewarnai pola pikir, sikap dan kebiasaan peserta didik. Untuk maksud tersebut dukungan budaya dan iklim sekolah sangat dibutuhkan terutama dalam konteks penanaman nilai dan pembentukan karakter siswa. Tulisan singkat ini akan menguraikan berbagai hal tentang mengapa pendidikan karakter anti korupsi penting dan sangat diperlukan terutama dapat dijadikan tindakan preventif dalam menanggulangi korupsi. Pada tulisan ini, penulis hanya akan membatasi permasalahan bagaimana penerapan pendidikan karakter disekolah dalam menanggulangi korupsi.

Kajian Pustaka

1. Budaya Korupsi dan Pencegahannya

Secara istilah Banyak para ahli yang mencoba merumuskan korupsi,

yang jika dilihat dari struktur bahasa dan cara penyampaiannya yang berbeda, tetapi pada hakekatnya mempunyai makna yang sama. Wertheim (dalam Lubis, 1970) menyatakan bahwa seorang pejabat dikatakan melakukan tindakan korupsi bila ia menerima hadiah dari seseorang yang bertujuan mempengaruhinya agar ia mengambil keputusan yang menguntungkan kepentingan si pemberi hadiah. Kadang-kadang orang yang menawarkan hadiah dalam bentuk balas jasa juga termasuk dalam korupsi. Selanjutnya, Wertheim menambahkan bahwa balas jasa dari pihak ketiga yang diterima atau diminta oleh seorang pejabat untuk diteruskan kepada keluarganya atau partainya/ kelompoknya atau orang-orang yang mempunyai hubungan pribadi dengannya, juga dapat dianggap sebagai korupsi. Dalam keadaan yang demikian, jelas bahwa ciri yang paling menonjol di dalam korupsi adalah tingkah laku pejabat yang melanggar azas pemisahan antara kepentingan pribadi dengan kepentingan masyarakat, pemisahan keuangan pribadi dengan masyarakat.

Sementara itu Alatas (1983) menyatakan bahwa korupsi secara umum adalah apabila seorang pegawai negeri menerima pemberian yang disodorkan oleh seorang swasta dengan maksud mempengaruhinya agar memberikan perhatian istimewa pada kepentingan si pemberi. Lebih lanjut Alatas menyebutkan tiga fenomena yang termasuk dalam korupsi yaitu bribery, extortion dan nepotism. Dengan demikian korupsi merupakan gejala salah pakai dan salah urus dari kekuasaan, demi keuntungan pribadi, salah urus dan kesewenangan terhadap sumber-sumber kekayaan negara dengan menggunakan wewenang/kekuasaan dan kekuatan

kekuatan formal (misalnya dengan alasan hukum dan kekuatan senjata) untuk memperkaya diri sendiri. Korupsi terjadi disebabkan adanya penyalahgunaan wewenang dan jabatan/kekuasaan yang dimiliki oleh pejabat atau pegawai demi kepentingan pribadi dengan mengatasnamakan pribadi dan atau keluarga, sanak saudara dan teman.

Diera Pra Kemerdekaan salah satu contoh perilaku korupsi yang mengakibatkan kehancuran kerajaan-kerajaan besar (Sriwijaya, Majapahit, dan Mataram) adalah karena korup dari sebagian besar bangsawannya dan kebiasaan mengambil “upeti” dari rakyat kecil yang dilakukan oleh raja Jawa ditiru oleh Belanda ketika menguasai Nusantara (1800-1942), akibatnya banyak terjadi perlawanan-pelawanan rakyat terhadap Belanda, misalnya: Diponegoro, Imam Bonjol dan rakyat Aceh. Lebih menyedihkan lagi penindasan atas penduduk pribumi oleh bangsa Indonesia sendiri pada pelaksanaan sistem “*Cultuur Stelsel*”, yang secara harfiah berarti *Sistem Pembudayaan*, walaupun tujuan utama sistem ini adalah membudayakan tanaman produktif dimasyarakat agar hasilnya mampu untuk meningkatkan kesejahteraan rakyat dan memberi kontribusi ke kas Belanda, namun kenyataannya justru memprihatinkan.

Pada orde Lama dibentuk Badan Pemberantasan Korupsi, Panitia *Retooling* Aparatur Negara (PARAN) dibentuk berdasarkan UU Keadaan Bahaya, dipimpin oleh A.H Nasution, namun ternyata pada saat itu pemerintah hanya setengah hati menjalankannya. Akan tetapi pada tahun 1963 melalui Keputusan Presiden No. 275 Tahun 1963, upaya pemberantasan korupsi digalakkan. A. H Nasution yang saat itu menjabat

sebagai Menkohanam/Kasad yang tugasnya meneruskan kasus-kasus korupsi ke meja pengadilan. Lembaga ini dikemudian hari dikenal dengan istilah “Operasi Budhi”. Sasarannya adalah perusahaan Negara serta lembaga-lembaga lainnya yang dianggap rawan praktik korupsi dan kolusi. Operasi Budhi juga mengalami hambatan, karena dianggap mengganggu prestise presiden, akhirnya operasi ini dihentikan.

Pada pemerintahan Orde Baru dibentuk Tim Pemberantasan Korupsi (TPK) yang diketuai Jaksa Agung, namun Tim ini pada tahun 1970 terdorong oleh ketidak seriusan TPK dalam memberantas korupsi akhirnya dibubarkan, dan sebagai penggantinya dibentuk Komite Empat, tetapi komite ini hanya “ macan ompong” karena hasil temuannya tentang dugaan korupsi di Pertamina tak direspon Pemerintah. Ketika Laksamana Sudomo diangkat sebagai Pangkopkamtib, dibentuklah Opstib (operasi Tertib) dengan tugas antara lain juga memberantas korupsi, tetapi seiring berjalannya waktu, Opstib inipun hilang tanpa bekas sekali.

Pada Era Reformasi hampir seluruh elemen penyelenggara negara sudah terjangkit “Virus Korupsi” yang sangat ganas. Pada pemerintahan presiden BJ Habibie mengeluarkan UU nomor 28 tahun 1999 tentang Penyelenggaraan Negara yang bersih dan Bebas dari KKN. Kemudian dilanjutkan oleh Presiden Abdurrahman Wahid membentuk Tim Gabungan Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi (TGPTPK) dengan PP no 19 tahun 2000, Namun ditengah semangat menggebu-gebu untuk memberantas korupsi dari anggota tim, melalui suatu *Judicial review* Mahkamah Agung, tahun TGPTPK akhirnya dibubarkan, sejak itu

Indonesia mengalami kemundurn dalam upaya pemberantasan Korupsi. Pada tahun 2003 dibentuk Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK) dibentuk untuk mengatasi, menanggulangi dan memberantas korupsi di Indonesia. Komisi ini didirikan berdasarkan Undang-Undang RI Nomor 30 Tahun 2002.

Menilik sejarah perkembangan korupsi yang telah diuraikan tersebut, apakah korupsi bisa dikatakan menjadi budaya?, tentunya kita tidak boleh gegabah dalam menjawabnya, karena jawabannya pasti akan bervariasi, ini tergantung dari pengertian budaya, pola dan norma social yang ada di masyarakat. Budaya diartikan sebagai keseluruhan system berpikir, nilai, moral, norma dan itu adalah hasil dari interaksi manusia dengan sesamanya dan lingkungan alaminya (Puskur. *Pengembangan dan Pendidikan Budaya & Karakter Bangsa: Pedoman Sekolah*. 2009:3). Dengan demikian, jika kita melihat gejala korupsi yang terjadi sebelum masa pra kemerdekaan hingga saat ini semakin menjadi virus yang ganas bagi bangsa Indonesia, tentunya hal itu bisa juga dibenarkan, walaupun nenek moyang kita tidak mengajarkan atau mewariskan suatu perbuatan yang kemudian dalam masa modern ini disebut dengan *korupsi*. Permasalahan yang ditimbulkan oleh korupsi adalah persoalan nilai, dalam hal ini korupsi memiliki nilai yang buruk, karena didalamnya mengandung keburukan, kejahatan, ketidakjujuran, tidak bermoral dan penyimpangan dari kesucian (Buku: *Pendidikan Anti-Korupsi*, Kemendikbud. 2011:23)

Korupsi yang terjadi dalam level manapun merupakan hal yang dapat menghancurkan nilai-nilai etika serta norma sosial dan nilai agama, sehingga dapat menjadi perilaku yang mengkorupsi budaya, dan ketika

secara bertahap atau sekaligus diterima oleh masyarakat sebagai sesuatu yang wajar, maka disitu telah terjadi korupsi budaya yang kemudian membentuk budaya korupsi. Dengan demikian jika pun benar ada budaya korupsi, maka itu sebenarnya terjadi karena korupsi budaya akibat makin lemahnya kontrol sosial/pengabaian terhadap upaya meningkatkan pribadi diatas kepentingan publik pada saat mereka mempunyai kedudukan/jabatan atas mandat publik baik langsung maupun tak langsung.

2. Pendidikan Karakter di Sekolah

Pembangunan karakter yang merupakan upaya perwujudan amanat Pancasila dan pembukaan UUD 1945 dilatarbelakangi oleh realita permasalahan kebangsaan yang berkembang saat ini, seperti (1) disorientasi dan belum dihayatinya nilai-nilai Pancasila; (2) keterbatasan perangkat kebijakan teradasi dalam mewujudkan nilai-nilai Pancasila; (3) bergesernya nilai etika dalam kehidupan berbangsa dan bernegara; (4) memudarnya kesadaran terhadap nilai-nilai budaya bangsa; ancaman disintegrasi bangsa; dan (5) melemahnya kemandirian bangsa (Buku Induk Kebijakan Nasional Pembangunan Karakter Bangsa 2010-2025). Untuk mendukung perwujudan cita-cita pembangunan karakter sebagaimana diamanatkan dalam Pancasila dan Pembukaan UUD 1945 serta mengatasi permasalahan kebangsaan saat ini, maka pemerintah menjadikan pembangunan karakter sebagai salah satu program prioritas pembangunan nasional. Dalam hal ini sekolah menjadi pilihan untuk melaksanakan pendidikan karakter. Pendidikan karakter mulai banyak dibicarakan

dikalangan masyarakat awam maupun dunia pendidikan sejak tahun 2010.

Upaya pembentukan karakter sesuai dengan budaya bangsa tidak hanya semata-mata hanya dilakukan sekolah melalui serangkaian kegiatan belajar mengajar dan kegiatan diluar sekolah. Akan tetapi juga melalui pembiasaan (habitiasi) dalam kehidupan. Nilai karakter religious, jujur, disiplin, toleran, kerja keras, cinta damai, tanggungjawab harus tercermin dalam perilaku dan habit dalam kehidupan sehari-hari. Pembiasaan itu bukan hanya mengajarkan (aspek kognitif) mana yang benar dan salah, akan tetapi juga merasakan (aspek afektif) nilai yang baik dan tidak baik serta bersedia melakukannya (aspek psikomotorik) dari lingkup yang terkecil yaitu keluarga sampai pada lingkup yang besar yaitu masyarakat.

Karena dalam pendidikan terdapat tiga ranah dalam taksonomi tujuan pendidikan. Pertama, ranah *kognitif* yang menekankan aspek untuk mengingat dan mereproduksi informasi yang telah dipelajari, yaitu untuk mengkombinasikan cara-cara kreatif dan mensintesis ide-ide dan materi baru. Kedua, ranah *afektif* yang menekankan aspek emosi, sikap, apresiasi, nilai atau tingkat kemampuan menerima atau menolak sesuatu. Ketiga, ranah *psikomotorik* yang menekankan pada tujuan untuk melatih keterampilan seperti menulis, teknik mengajar, berdagang, dan lain-lain. Dari ketiga ranah pendidikan tersebut idealnya harus selaras dan saling melengkapi. Tetapi kenyataannya hubungan antara perubahan sikap (afektif) dan meningkatnya ilmu pengetahuan (kognitif) secara statistik cenderung berdiri sendiri. Maka dari ketiga unsur pencapaian pendidikan itu, idealnya harus dilakukan secara

terpadu (integral) sehingga tercapai tujuan proses pendidikan yang diinginkan dan akan jelas ke mana pendidikan itu akan diarahkan. serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Oleh karena itu, sekolah memiliki peranan yang besar sebagai pusat pembudayaan melalui pengembangan budaya sekolah (school culture). Namun kenyataannya kecenderungan dan pencapaian pendidikan sudah jauh bergeser dari tujuan idealnya. Sesuai yang tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, pasal 3 bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak.

Atas dasar pemikiran itu, pengembangan pendidikan karakter sangat strategis bagi keberlangsungan dan keunggulan bangsa di masa mendatang. Pengembangan itu harus dilakukan melalui perencanaan yang baik, pendekatan yang sesuai, dan metode belajar serta pembelajaran yang efektif. Sesuai dengan sifat suatu nilai, pendidikan budaya dan karakter bangsa adalah usaha bersama sekolah; oleh karenanya harus dilakukan secara bersama oleh semua guru dan pemimpin sekolah, melalui semua mata pelajaran, dan menjadi bagian yang tak terpisahkan dari budaya sekolah.

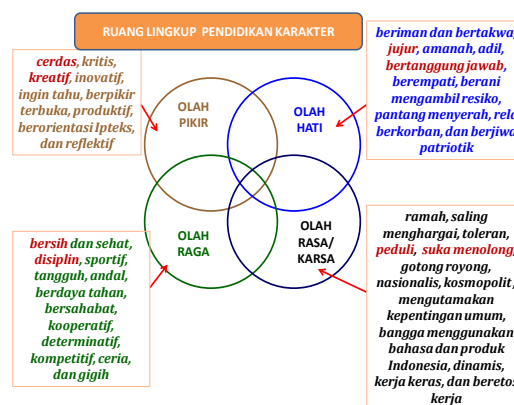
Di sinilah, pendidikan karakter menjadi suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut. Pendidikan karakter juga dapat dimaknai sebagai "*the deliberate use of all dimensions of school life to foster optimal character development*". Dalam pendidikan karakter di sekolah, semua komponen (pemangku

pendidikan) harus dilibatkan, termasuk komponen-komponen pendidikan itu sendiri, yaitu isi kurikulum, proses pembelajaran dan penilaian, penanganan atau pengelolaan mata pelajaran, pengelolaan sekolah, pelaksanaan aktivitas atau kegiatan ko-kurikuler, pemberdayaan sarana prasarana, pembiayaan, dan etos kerja seluruh warga sekolah. Di samping itu, pendidikan karakter juga dapat dimaknai sebagai suatu perilaku yang harus dilakukan warga sekolah untuk menyelenggarakan pendidikan yang berkarakter.

David Elkind & Freddy Sweet Ph.D (2004) dalam Rohman (2012: 66) memberikan definisi pendidikan karakter: *“Character education is the deliberate effort to help people understand, care about, and act upon care ethical values. When we think about the kind of character we want for our children, it is clear that we want them to be able to judge what is right, care deeply about is right, and then do what believe to be right, even in the face of pressure from without and temptation from within”*.

Dalam rangka lebih memperkuat pelaksanaan pendidikan karakter telah teridentifikasi 18 nilai yang bersumber dari agama, Pancasila, budaya dan tujuan pendidikan nasional, yaitu: (1) Religius, (2) Jujur, (3) Toleransi, (4) Disiplin, (5) Kerja keras, (6) Kreatif, (7) Mandiri, (8) Demokratis, (9) Rasa Ingin Tahu, (10) Semangat Kebangsaan, (11) Cinta Tanah Air, (12) Menghargai Prestasi, (13) Bersahabat/Komunikatif, (14) Cinta Damai, (15) Gemar Membaca, (16) Peduli Lingkungan, (17) Peduli Sosial, & (18) Tanggung Jawab (Puskur. *Pengembangan dan Pendidikan Budaya & Karakter Bangsa: Pedoman Sekolah*. 2009:9-10).

Proses pendidikan karakter didasarkan pada totalitas psikologis yang mencakup seluruh potensi individu manusia (kognitif, afektif, psikomotorik) dan fungsi totalitas sosiokultural dalam konteks interaksi dalam keluarga, satuan pendidikan, dan masyarakat. Totalitas psikologis dan sosiokultural dapat dikelompokkan sebagaimana yang digambarkan dalam bagan berikut:



Gambar 1: Ruang Lingkup Pendidikan Karakter

Berdasarkan gambar tersebut, pengkategorian nilai didasarkan pada pertimbangan bahwa pada hakikatnya perilaku seseorang yang berkarakter merupakan perwujudan fungsi totalitas psikologis yang mencakup seluruh potensi individu manusia (kognitif, afektif, dan psikomotorik) dan fungsi totalitas sosial-kultural dalam konteks interaksi (dalam keluarga, satuan pendidikan, dan masyarakat) dan berlangsung sepanjang hayat. Konfigurasi karakter dalam konteks totalitas proses psikologis dan sosial-kultural dapat dikelompokkan dalam:

- (1) olah hati (*spiritual & emotional development*);
- (2) olah pikir (*intellectual development*);
- (3) olah raga dan kinestetik (*physical & kinesthetic development*); dan
- (4) olah rasa dan karsa (*affective and creativity development*).

Proses tersebut secara holistik dan koheren memiliki saling keterkaitan dan

saling melengkapi, serta masing-masingnya secara konseptual merupakan gugus nilai luhur yang di dalamnya terkandung sejumlah nilai sebagaimana dapat di lihat pada gambar di atas (Desain Induk Pendidikan Karakter, 2010: 8-9).

Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran dalam kerangka pengembangan karakter peserta didik dapat menggunakan pendekatan kontekstual sebagai konsep belajar dan mengajar yang membantu guru dan peserta didik mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata, sehingga peserta didik mampu untuk membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka. Dengan begitu, melalui pembelajaran kontekstual peserta didik lebih memiliki hasil yang komprehensif tidak hanya pada tataran kognitif (olah pikir), tetapi pada tataran afektif (olah hati, rasa, dan karsa), serta psikomotor (olah raga).

Pembelajaran kontekstual mencakup beberapa strategi, yaitu: (a) pembelajaran berbasis masalah, (b) pembelajaran kooperatif, (c) pembelajaran berbasis proyek, (d) pembelajaran pelayanan, dan (e) pembelajaran berbasis kerja. Kelima strategi tersebut dapat memberikan *nurturant effect* pengembangan karakter peserta didik, seperti: karakter cerdas, berpikir terbuka, tanggung jawab, rasa ingin tahu.

1. Pengembangan Budaya Sekolah dan Pusat Kegiatan Belajar

Pengembangan budaya sekolah dan pusat kegiatan belajar dilakukan melalui kegiatan pengembangan diri, yaitu:

(1) Kegiatan rutin

Kegiatan rutin yaitu kegiatan yang dilakukan peserta didik secara terus-menerus dan konsisten

setiap saat. Misalnya kegiatan upacara hari Senin, upacara besar kenegaraan, pemeriksaan kebersihan badan, piket kelas, shalat berjamaah, berbaris ketika masuk kelas, berdo'a sebelum pelajaran dimulai dan diakhiri, dan mengucapkan salam apabila bertemu guru, tenaga administratif, dan teman.

(2) Kegiatan spontan

Kegiatan yang dilakukan peserta didik secara spontan pada saat itu juga, misalnya, mengumpulkan sumbangan ketika ada teman yang terkena musibah atau sumbangan untuk masyarakat ketika terjadi bencana.

(3) Keteladanan

Merupakan perilaku dan sikap guru dan tenaga kependidikan dan peserta didik dalam memberikan contoh melalui tindakan-tindakan yang baik sehingga diharapkan menjadi panutan bagi peserta didik lain. Misalnya nilai disiplin, kebersihan dan kerapian, kasih sayang, kesopanan, perhatian, jujur, dan kerja keras.

(4) Pengkondisian

Pengkondisian yaitu penciptaan kondisi yang mendukung keterlaksanaan pendidikan karakter, misalnya kondisi toilet yang bersih, tempat sampah, halaman yang hijau dengan pepohonan, poster kata-kata bijak yang dipajang di lorong sekolah dan di dalam kelas.

2. Kegiatan ko-kurikuler dan atau kegiatan ekstrakurikuler

Demi terlaksananya kegiatan ko-kurikuler dan ekstrakurikuler yang mendukung pendidikan karakter, perlu didukung dengan perangkat pedoman pelaksanaan, pengembangan kapasitas sumber daya manusia, dan revitalisasi

kegiatan ko dan ekstrakurikuler yang sudah ada ke arah pengembangan karakter.

Implementasi Pendidikan Karakter dalam Memberantas Korupsi

Indonesia, dengan kasus korupsi yang merajalela, juga tengah menempatkan pendidikan sebagai solusi permasalahan bangsa. Pendidikan, utamanya pendidikan karakter, dihadirkan atas dasar kegalauan melihat realitas kehidupan yang terindikasi mengalami degradasi moral, termasuk mental korup yang membudaya di masyarakat. Perang melawan korupsi melalui pendidikan memang bukan satu-satunya cara pencegahan korupsi di Indonesia. Namun kesadaran kolektif masyarakat disadari perlu ditumbuhkan sejak dini.

Mulai Juni 2011, Kementerian Pendidikan Nasional (Kemendiknas) dan Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK) menerapkan Pendidikan Karakter Antikorupsi dalam kurikulum prasekolah, SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA, SMK, dan perguruan tinggi. 'Perang' wacana pun terjadi di kalangan praktisi pendidikan. Beberapa pihak menilai bahwa ide pendidikan antikorupsi ini nantinya hanya akan menjadi 'gincu' kurikulum belaka. Nilai-nilai agama, moral, dan karakter antikorupsi hanya menjadi sebuah transformasi konseptual yang tidak membumi. Pendidikan karakter pun nantinya akan bernasib sama dengan pengajaran nilai moral dan agama yang selama ini hanya berkutat pada teori dan hadir dalam simbol jasmaniah yang jauh dari pengamalan nyata.

Bukan suatu hal yang salah jika pemerintah menetapkan lembaga pendidikan sebagai 'bengkel' perbaikan moralitas bangsa. Lembaga pendidikan adalah pilihan tepat sebagai garda terdepan pembentukan karakter bangsa. Namun menempatkan Pendidikan Karakter Antikorupsi sebagai mata

pelajaran tersendiri adalah keputusan yang tidak bijak. Pendidikan karakter harus terintegrasi dengan kurikulum yang sudah ada agar tidak menambah beban belajar siswa. Dalam aplikasinya, tidak perlu ada materi khusus pembelajaran antikorupsi dalam kurikulum di sekolah dan perguruan tinggi. Pendidikan Karakter Antikorupsi dapat diberikan sebagai kegiatan ekstrakurikuler (seperti pramuka, klub debat, atau gerakan mahasiswa antikorupsi) dan melalui penanaman nilai-nilai pembelajaran atas antikorupsi secara terintegrasi dalam mata pelajaran yang sudah ada. Siswa diharapkan tidak akan terjebak dalam 'rutinitas' pencapaian nilai A dalam mata pelajaran pendidikan karakter. Pendidikan Karakter Antikorupsi lebih menekankan upaya pembentukan *character building* dan moral antikorupsi dibanding transmisi pengetahuan dan seluk beluk teori antikorupsi kepada peserta didik.

Agaknya Indonesia perlu mencontoh Jepang dalam penerapan pendidikan karakter. Di negeri yang kini tengah berduka oleh bencana tsunami, pendidikan karakter diajarkan dalam pelajaran "*seikatsuka*" atau pendidikan tentang kehidupan sehari-hari. Siswa SD diajari tatacara menyeberang jalan, adab di dalam kereta, yang tidak saja berupa teori, tetapi guru juga mengajak mereka untuk bersama naik kereta dan mempraktikkannya. Norma dalam masyarakat Jepang sangat terkait dengan ajaran Shinto dan Budha, tetapi menariknya agama ini tidak diajarkan di sekolah dalam bentuk pelajaran wajib, seperti halnya di Indonesia. Nilai-nilai agama diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari di sekolah. Karenanya, pendidikan moral di sekolah Jepang tidak diajarkan sebagai mata pelajaran khusus, tetapi diintegrasikan dalam semua mata pelajaran. (Murni Ramli : 2008)

Budaya malu pada masyarakat pun dicontohkan oleh para pemimpin Jepang

sebagai upaya mendidik warganya mewujudkan kultur antikorupsi. Para pemimpin Jepang berani mundur dari jabatannya ketika tersandung kasus korupsi. Perilaku birokrat negeri sakura ini merupakan pembelajaran yang sungguh mulia dan elegan guna mendukung terwujudnya kultur antikorupsi secara jitu.

Saat yang sangat penting untuk pembentukan karakter ada dalam lingkungan keluarga. Karakter seseorang terbentuk melalui pembiasaan dan latihan yang dilakukan secara terus-menerus. Perubahan yang ada tidak bisa dilihat secara kasat mata karena proses pembentukan karakter terjadi secara laten, berlanjut sepanjang hayat. Pendidikan karakter sejatinya mampu terwujud ketika seorang anak dan keluarga di dalamnya berjuang bersama untuk menghayati visi dan mengaktualisasikan nilai-nilai antikorupsi secara berjamaah di dalam masyarakat.

Pendidikan Karakter Antikorupsi yang ditawarkan oleh Kemendiknas dan KPK memang tidak menawarkan sebuah 'keajaiban' yang mampu menjamin semua manusia Indonesia bebas korupsi.

Keteladanan masih menjadi poin penting dalam keberhasilan implementasi Pendidikan Karakter Antikorupsi di Indonesia. Semua modul pelajaran sekolah yang terintegrasi dengan Pendidikan Karakter Antikorupsi tidak akan memberikan hasil apapun sepanjang keteladanan masih menjadi barang langka di masyarakat. Implementasi pendidikan anti korupsi melalui internalisasi sembilan nilai inti dalam pendidikan anti korupsi yaitu 1) Jujur; 2) Peduli; 3) Mandiri; 4) Disiplin; 5) Tanggung jawab; 6) Kerja keras; 7) Sederhana; 8) Berani; dan 9) Adil yang akan diimplementasikan dalam kegiatan pengajaran di setiap jenjang pendidikan. Dimana 9 (Sembilan) nilai inti tersebut termuat dalam pendidikan karakter.

Dengan adanya pendidikan karakter anti korupsi dapat dipandang sebagai upaya preventif bagi berkembangnya sikap dan perilaku korup meskipun secara empiris jelas tidak cukup. Mengingat faktor pressure social politik yang dapat juga mendistorsi peran normative tersebut. Pendidikan karakter anti korupsi bisa dikatakan sebagai tindakan yang bisa memutus mata rantai tindak korupsi, Karena dengan adanya penanaman nilai nilai dalam pendidikan karakter anti korupsi diharapkan bisa mencegah sikap perilaku korupsi sejak dini. Yang lebih penting adalah bagaimana menciptakan karakter bangsa dapat diselenggarakan dengan menjunjung tinggi kemandirian dan kejujuran. Dengan demikian pendidikan merupakan sarana atau bisa juga dipandang sebagai suatu respon yang tepat untuk meningkatkan ketahanan etika bangsa melalui reformasi social yang pada gilirannya dapat menjadi pemicu bagi terjadinya reformasi kelembagaan. Yang nantinya reformasi kelembagaan dapat memagari secara internal kemungkinan tumbuh dan berkembangnya perilaku korupsi, dan semua ini dapat memperbaiki serta meningkatkan mutu manusia, dalam konteks inilah pendidikan menjadi amat penting.

Menghadapi tuntutan era globalisasi yang antar lain yang antara lain ditandai dengan adanya persaingan bebas dalam pergaulan dunia, maka pengelolaan pendidikan dirancang secara komprehensif dan integratif, direncanakan secara matang, dan mendapat dukungan dari semua pihak. Trianto (2010: 11) mengatakan, perkembangan dan perubahan yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara di Indonesia tidak lepas dari pengaruh perubahan global, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta seni budaya. Dalam kaitan ini, yang terpenting adalah pencapaian substansi tujuan pendidikan dan proses pendidikan yang

telah ditetapkan. Untuk itu diperlukan kurikulum yang merupakan serangkaian proses pembelajaran membentuk siswa agar memiliki integritas dan membangun sikap mandiri individual dalam diri siswa, secara kolektif dan kumulatif pada akhirnya akan membentuk sikap mental kemandirian bangsa. Dan yang terpenting dalam kurikulum harus ada kemampuan dalam mengadaptasi perkembangan yang terjadi dimasyarakat dan bias diterapkan dalam proses pendidikan. Konsepsinya yang diharapkan dari kurikulum yang terutama adalah melakukan suatu konteks dan secara kreatif. Dimana kreativitas sebagai wujud pendidikan ini yang kemudian akan menjadi suatu hal yang dapat memperkaya budaya dan peradaban bangsa. Untuk itu isi (konten) suatu kurikulum harus berisikan usaha-usaha yang terarah dan terpadu untuk membangun sikap mental bangsa yang memiliki karakter dan mampu membangun peradaban bangsanya sendiri.

Pendidikan karakter pada konteks mikro difokuskan pada sekolah. Sekolah merupakan sektor utama yang secara optimal memanfaatkan dan memberdayakan semua lingkungan belajar yang ada untuk menginisiasi, memperbaiki, menguatkan dan menyempurnakan secara terus menerus proses pendidikan karakter disekolah.

Dalam kegiatan ini sekolah dapat mengupayakan terciptanya keselarasan antara karakter yang dikembangkan di sekolah dengan pembiasaan di rumah dan masyarakat. Agar pendidikan karakter dapat dilaksanakan secara optimal, pendidikan karakter dapat diimplementasikan sebagaimana yang terdapat dalam tabel di bawah ini.



Gambar 2: Desain pengembangan pendidikan karakter secara mikro

Implementasi pendidikan karakter disekolah dikembangkan melalui pengalaman belajar dan proses pembelajaran yang bermuara pada pembentukan karakter dalam diri siswa. Pendidikan karakter dalam kegiatan belajar mengajar dikelas, dilaksanakan menggunakan pendekatan terintegrasi dalam semua mata pelajaran, selain itu, pendidikan karakter juga dikembangkan melalui kegiatan siswa secara ekstrakurikuler. Kegiatan pembinaan kesiswaan yang selama ini diselenggarakan sekolah, merupakan salah satu wadah yang potensial dalam pendidikan karakter .

Apabila pendidikan karakter diintegrasikan dalam ko-kurikuler dan ekstrakurikuler akan memerlukan waktu sesuai dengan kebutuhan dan karakteristiknya. Untuk itu, penambahan alokasi pembelajaran dapat dilakukan, sebagai berikut:

- (1) Sebelum pembelajaran di mulai atau setiap hari seluruh siswa diminta membaca surat-surat pendek, melakukan refleksi (masa hening) selama 15 s.d. 20 menit.
- (2) Di hari-hari tertentu sebelum pembelajaran dimulai dilakukan kegiatan muhadarah (berkumpul di halaman sekolah) selama 35 menit. Kegiatannya berupa baca al Quran dan terjemahan, siswa berceramah dengan tema keagamaan maupun yang lain dalam tiga bahasa (bahasa Indonesia, Inggris, dan bahasa Minang), ajang kreatifitas seperti menari, musik dan baca puisi. Selain itu juga dilakukan kegiatan membersihkan lingkungan di hari jumat atau sabtu (Jumat/sabtu bersih)

- (3) Pelaksanaan ibadah bersama-sama di siang hari selama antara 30 s.d. 60 menit.
- (4) Kegiatan-kegiatan lain diluar pengembangan diri, yang dilakukan setelah jam pelajaran selesai
- (5) Kegiatan untuk membersihkan lingkungan sekolah sesudah jam pelajaran berakhir berlangsung selama antara 10 s.d. 15 menit.

Untuk membangun budaya sekolah, perlu dikondisikan agar lingkungan fisik dan sosial-kultural sekolah, memungkinkan para siswa membangun kegiatan sehari-hari disekolah yang mencerminkan perwujudan karakter yang dituju. Pola ini ditempuh dengan melakukan pembiasaan dengan pembudayaan aspek-aspek karakter dalam kehidupan keseharian disekolah dengan pendidik sebagai teladan. Agar pelaksanaan pendidikan karakter disekolah bisa mencapai tujuannya perlu adanya evaluasi hasil, untuk itu harus dilakukan assesment program untuk perbaikan kelanjutan yang dirancang dan dilaksanakan untuk mendekati aktualisasi karakter dalam diri siswa sebagai indikator bahwa proses pembudayaan dan pemberdayaan karakter berhasil dengan baik, menghasilkan sikap yang kuat dan pikiran yang argumentatif.

Ketika semua urusan sekolah dari hari kehari dikelola dengan dilandasi oleh pelaksanaan nilai-nilai karakter, sekolah akan menjadi komunitas yang berkarakter. Sekolah akan menjadi tempat dimana nilai-nilai karakter dilaksanakan, dan sekolah akan menjadi tempat bagi setiap siswa membiasakan perilaku berkarakter.

Simpulan

Dari uraian dalam tulisan ini maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: (1) Praktik korupsi di Indonesia dan penanggulangannya sudah ada sejak era pra Kemerdekaan sampai sekarang; (2) Harapan mulai dibebankan pada dunia

pendidikan untuk membangun sikap anti korupsi; (3) untuk mewujudkan pendidikan anti korupsi, pendidikan di sekolah harus diorientasikan pada tataran moral action, agar peserta didik tidak hanya berhenti pada kompetensi (competence) saja, tetapi sampai memiliki kemauan (will), dan kebiasaan (habit) dalam mewujudkan nilai-nilai dalam kehidupan sehari-hari; (4) pendidikan karakter menjadi suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai; (5) Pendidikan karakter memiliki 18 nilai yang bersumber dari agama, Pancasila, budaya dan tujuan pendidikan nasional, yaitu: Religius, Jujur, Toleransi, Disiplin, Kerja keras, Kreatif, Mandiri, Demokratis, Rasa Ingin Tahu, Semangat Kebangsaan, Cinta Tanah Air, Menghargai Prestasi, Bersahabat/Komunikatif, Cinta Damai, Gemar Membaca, Peduli Lingkungan, Peduli Sosial, & Tanggung Jawab (6) Kegiatan pembelajaran dalam kerangka pengembangan karakter peserta didik dapat menggunakan pendekatan kontekstual sebagai konsep belajar dan mengajar yang membantu guru dan peserta didik mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata, sehingga peserta didik mampu untuk membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka. Dengan begitu, melalui pembelajaran kontekstual peserta didik lebih memiliki hasil yang komprehensif tidak hanya pada tataran kognitif (olah pikir), tetapi pada tataran afektif (olah hati, rasa, dan karsa), serta psikomotor (olah raga).

Daftar Rujukan

- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Listyarti, Retno, Pengantar: Prof. Dr. Winarno Surakhmad. 2012, "Pendidikan Karakter dalam Metode Aktif, Inovatif dan Kreatif. Jakarta: Erlangga.
- Pusat Kurikulum Balitbang Kementrian Pendidikan Nasional. 2010. "Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa, Pedoman Sekolah."
- Rohman, Muhammad. 2012. "Kurikulum Berkarakter: Refleksi dan Proposal terhadap KBK dan KTSP". Surabaya: Prestasi Pustaka.
- Sulistyowati, Endah. 2012. "Implementasi Kurikulum Pendidikan Karakter". Jogjakarta: Citra Aji Parama.
- Trianto. 2007. "Model-Model Pembelajaran Inovatif Beroientasi Konstruktivistik." Jakarta: Prestasi Pustaka.
- <http://ebookbrowse.com/master-buku-pendidikan-anti-korupsi-untuk-perguruan-tinggi-2012-1-pdf-d423507219>
- <http://www.ti.or.id/index.php/press-release/2012/12/06/peluncuran-corruption-perception-index-2012>
- <http://itjen.kemdiknas.go.id/berita-101-upaya-membentuk-pribadi-yang-berkarakter-dan-berintegritas-melalui-implementasi-nilainilai-pendidik.html>

**PROFIL PEMECAHAN MASALAH GEOMETRI
DITINJAU DARI PERBEDAAN GAYA BELAJAR DAN PERBEDAAN GENDER
(Gatot Soenarjadi)**

Abstract

Learning is a process is done by someone for changing actively by self, that is better behaviour as a result of environment in fulfill the better need. Each person has different style in learning. However, the different is pointed the fastest and the easiest way or the best for someone to absorb and to process information. Learning style is tendency way of someone so that easy for him to do learning.

This research is qualitative because it produces descriptive data in the form of connecting words in written or oral sentence of subject is being. Selection of subjects is based on the type of learning style is visual (sight), auditory (hearing) and kinesthetic (physical movement), each consisting of male student and female student. The six subjects in this study were a grade of VIII students of MTs N Surabaya 1.

This result indicates that the geometry problem-solving profiles of students is as follows: *Subject (VL) and subject (VP)* to understand the test by reading the test paper several times, scratch on sheets of matter, and occasionally looked like a way to think of something, plan a problem-solving by test using the knowledge previously, to do problem solving as possible as and in order, to draw a thing that is suitable as the real situation. It is easier to do the test (problem solving), subject looks back, re-read, thinks so that the subject is absolutely sure with his or her work.

Subject (AL) and subject (AP) to understand the test by reading several times while he or she talks by self and occasionally looked like a way to think of something, plan a problem-solving by test using the knowledge previously, to do problem solving as possible as and in order, to draw a thing that is suitable as the real situation. It is easier to do the test (problem solving), subject looks back, re-read, thinks so that the subject is absolutely sure with his or her work, the subject (AL) reads the test paper several times and to work the result once again by self, look at anywhere to think while talk by self or play pen and subject (AP) looks back the result and the testpaper while pointing the finger or talk by self.

By understanding the problem, subject (KL) gets the paper and reads several times, and play pen or move the finger by using previous knowledge to solve the problem as suitable while playing it and move the finger or turn the feet by looking back the result and read the paper several times, while playing the pen and move the finger, to draw the thing for easier result. *By reading the paper several times, pointing the finger and at once playing the pen, Subjek (KP)* understands the problem, by using previous knowledge to solve the problem as suitable while playing it and move the finger or turn the feet by looking back the result and read the paper several times, while playing the pen and move the finger, to draw the thing for easier result.

In general, geometry problem-solving profile for VL and VP subjects showed no significant difference, but for subject AL, AP, KL, and KP showed male subjects were more superior than female in visual spatial but they were more careful, more accurate. (Note: VL=Male Visual Subject; VP=Female Visual Subject; AL=Male Auditory Subject; AP=Female Auditory Subject; KL=Male Kinesthetic Subject; KP=Female Kinesthetic Subject).

Key words: Problem solving, Learning Style, Gender

Pendahuluan

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di sekolah. Salah satu alasan mengapa matematika diajarkan di semua jenjang pendidikan adalah, karena matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern. Selain itu matematika juga mempunyai peranan yang sangat penting bagi perkembangan berbagai disiplin ilmu yang mampu melatih kemampuan daya pikir manusia. Perkembangan yang pesat di bidang teknologi dewasa ini tak lepas dari peran serta perkembangan matematika, dan untuk menciptakan teknologi di masa depan sangat diperlukan penguasaan matematika yang cukup memadai yang harus dipupuk sejak dini.

Matematika adalah suatu ilmu yang mengajarkan kepada siswa tentang bagaimana berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, serta mampu untuk bekerjasama. Kemampuan tersebut akan sangat diperlukan agar seseorang dapat memiliki kompetensi dalam memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi sehingga mampu bertahan hidup pada situasi dan kondisi yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif.

Geometri merupakan salah satu aspek dalam mata pelajaran matematika yang penting untuk diajarkan dan dipelajari pada setiap jenjang satuan pendidikan, mengingat fungsi dan kegunaannya bagi kehidupan manusia. Belajar geometri bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, mengembangkan intuisi keruangan, menanamkan pengetahuan dalam rangka menunjang materi yang lain, serta dapat membaca dan menginterpretasikan imajinasi dalam matematika. Kemampuan tersebut sangat penting mengingat objek matematika yang bersifat abstrak. Selain itu pembelajaran geometri mempunyai posisi yang penting dalam kurikulum

matematika karena memuat banyak konsep-konsep yang berhubungan dengan lingkungan sekitar, karena pada umumnya pertama kali seseorang mengenal benda-benda yang ada disekelilingnya lebih dahulu berdasarkan bentuk atau wujudnya sebelum mereka melakukan pengenalan lebih jauh untuk mengetahui apa saja yang terdapat dalam benda tersebut seperti ukurannya, luasnya, kapasitasnya dan sebagainya. Selain itu secara psikologis geometri merupakan pembelajaran yang mengabstraksikan pengalaman visual dan spasial, yang secara keilmuan matematika geometri dapat membantu untuk melakukan pemecahan masalah, misalnya dengan menggunakan gambar-gambar, diagram, sistem koordinat, vektor dan transformasi.

Sering kali kita jumpai sebagian siswa SMA atau SMK yang mengalami kesulitan belajar geometri, terutama dalam masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Penulis memandang bahwa timbulnya kesulitan tersebut disebabkan karena kurangnya pemahaman siswa tentang pengetahuan geometri sebelumnya yang menjadi pengetahuan prasyarat bagi siswa untuk mempelajari geometri selanjutnya. Sebagaimana pendapat Ausubel (Hudojo, 1988; 3), bahwa pengetahuan baru yang dipelajari bergantung kepada pengetahuan yang telah dimiliki seseorang. Dengan demikian menurut Hudojo (1988; 100), dalam belajar matematika apabila konsep A dan B mendasari konsep C, maka konsep C tidak mungkin dapat dipelajari sebelum memahami konsep A dan B terlebih dahulu. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa kesulitan belajar geometri yang terjadi di jenjang pendidikan SMA atau SMK sangat bergantung dari keberhasilan belajar matematika khususnya geometri di jenjang pendidikan sebelumnya yaitu SMP atau MTs.

Salahsatu sumber atau asal siswa yang akan melanjutkan pendidikan ke jenjang SMA adalah siswa alumni MTs (Madrasah Tsanawiyah) yaitu satuan pendidikan setingkat SMP dibawah naungan kementerian agama yang mempunyai kurikulum tambahan pendidikan agama Islam disamping kurikulum yang ditetapkan oleh kementerian pendidikan dan kebudayaan. Dengan demikian siswa MTs mempunyai beban belajar yang lebih banyak dibandingkan siswa SMP, sehingga dapat dimungkinkan bahwa rata-rata prestasi mata pelajaran matematika siswa MTs pada umumnya tidak sebaik siswa SMP. Hal tersebut menarik penulis untuk memilih siswa MTs sebagai subjek dalam penelitian ini, karena penulis berpendapat bahwa dengan mengetahui dan memperhatikan gaya belajar siswa, maka tujuan pembelajaran akan tetap dapat dicapai dengan maksimal meskipun dengan beban belajar siswa yang lebih banyak sebagaimana yang dihadapi oleh siswa MTs.

Belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh seseorang untuk melakukan perubahan secara aktif dalam dirinya yang berupa perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya untuk menuju ke arah yang lebih baik yang setiap orang cenderung mempunyai cara yang berbeda-beda dalam melakukannya.

Lain ladang lain belalang, lain lubuk lain pula ikannya, lain orang pasti lain pula gaya belajarnya. Pepatah diatas sangat pas untuk menjelaskan fenomena bahwa tidak semua orang mempunyai cara belajar yang sama, meskipun mereka belajar di sekolah yang sama atau bahkan duduk di kelas yang sama.

Kemampuan seseorang untuk memahami dan menyerap pelajaran atau informasi sudah pasti berbeda, ada yang cepat, sedang dan ada pula yang lambat. Oleh karena itu, mereka para siswa sering

kali harus menempuh cara yang berbeda satu dengan yang lain untuk bisa memahami sebuah informasi atau pelajaran yang sama. Sebagian siswa lebih suka seorang guru mengajar dengan cara menuliskan segalanya di papan tulis. Dengan begitu mereka bisa membuat catatan untuk kemudian dibaca dan mencoba memahaminya, tetapi sebagian siswa yang lain lebih suka seorang guru yang mengajar dengan cara menyampaikannya secara lisan dan mereka mendengarkan untuk bisa memahaminya. Sementara itu ada sebagian siswa yang lain lagi lebih suka membentuk kelompok kecil untuk mendiskusikan materi pelajaran tersebut. Ada juga sebagian siswa yang lebih suka belajar dengan cara menempatkan guru sebagai seorang penceramah yaitu guru diharapkan bercerita panjang lebar tentang beragam teori dengan segudang ilustrasinya sementara para siswa mendengarkan sambil menggambarkan isi ceramah itu dalam bentuk yang hanya dapat mereka pahami sendiri.

Bagaimanapun perbedaan cara belajar siswa tersebut menunjukkan cara tercepat dan terbaik bagi mereka untuk bisa menyerap informasi atau pelajaran. Oleh karena itu, jika guru bisa memahami bagaimana perbedaan gaya belajar setiap siswanya, maka akan lebih memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran yang sesuai dengan gaya belajar siswanya sehingga dapat mencapai hasil belajar yang maksimal.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka pertanyaan penelitian yang dikemukakan adalah bagaimana profil pemecahan masalah geometri siswa MTs ditinjau dari perbedaan gaya belajar dan perbedaan gender? Berdasarkan pertanyaan penelitian yang dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah mendiskripsikan profil pemecahan masalah geometri siswa MTs ditinjau dari

perbedaan gaya belajar dan perbedaan gender.

Pemecahan Masalah Geometri

Terdapat empat langkah dalam pemecahan masalah matematika yang dikenal dengan langkah pemecahan masalah Polya, yaitu: 1. Memahami masalah 2. Merencanakan pemecahan masalah 3. Menyelesaikan masalah sesuai dengan yang direncanakan 4. Memeriksa kembali hasil yang diperoleh. Kemampuan memecahkan masalah tersebut terletak pada ide penyusunan rencana pemecahan masalah dimana pada tahap tersebut dituntut kemampuan kreatifitas daya temu dan pengertian yang mendalam terhadap masalah yang dihadapinya.

Masalah adalah suatu situasi atau pertanyaan yang dihadapi oleh seseorang yang tidak dapat segera diselesaikan dengan menggunakan aturan atau prosedur tertentu. Geometri adalah salah satu aspek dalam mata pelajaran matematika yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir logis, dan intuisi keruangan yang bertujuan untuk mengembangkan logika berpikir dan daya tilik ruang yang berguna dalam pemecahan masalah yang banyak terkait dengan kehidupan sehari-hari. Jadi masalah geometri adalah situasi yang terkait dengan geometri yang disajikan dalam bentuk soal nonrutin sedemikian hingga siswa tidak dapat segera menemukan jawaban atau menyelesaikan soal tersebut dengan menggunakan aturan atau prosedur tertentu.

Pemecahan masalah adalah suatu upaya/usaha yang dilakukan oleh siswa untuk menyelesaikan/memecahkan masalah yang diberikan dengan menggunakan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman yang sudah dimilikinya. Jadi pemecahan masalah geometri adalah suatu upaya/usaha yang dilakukan oleh siswa untuk menyelesaikan/memecahkan masalah geometri yang diberikan dengan

menggunakan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman yang sudah dimilikinya

Gaya Belajar

Gaya belajar yang dimaksud adalah kecenderungan cara atau teknik seseorang untuk mempermudah dirinya memproses informasi dalam rangka melakukan perubahan yang lebih baik pada dirinya. Terdapat tiga jenis gaya belajar berdasarkan modalitas sensori, yaitu gaya belajar visual, auditory, dan kinestetik.

Gaya belajar visual adalah gaya belajar yang lebih banyak memanfaatkan penglihatan sebagai alat belajar yang optimal. Gaya belajar auditory adalah gaya belajar yang lebih banyak memanfaatkan pendengaran sebagai alat belajar yang optimal. Gaya belajar kinestetik adalah gaya belajar yang lebih banyak memanfaatkan fisik sebagai alat belajar yang optimal.

Gaya belajar setiap individu merupakan keunikan yang dimiliki oleh seseorang untuk memudahkan dirinya belajar. Secara umum dalam proses belajar, manusia menggunakan tiga media yaitu, berdasarkan penglihatan (visual), pendengaran (auditory), sentuhan dan gerakan (kinestetik). Ketiga cara menggunakan media tersebut dikenal sebagai gaya belajar V-A-K (visual-auditory-kinestetik).

Beberapa gambaran ciri-ciri individu dengan gaya belajarnya adalah sebagai berikut:

- (1) Seseorang dengan Gaya belajar visual mempunyai ciri-ciri antara lain:
 - (a) Lebih mengingat apa yang dilihat daripada yang didengar
 - (b) Biasanya tidak terganggu dengan keributan
 - (c) Lebih suka membaca daripada dibacakan
- (2) Seseorang dengan Gaya belajar auditory mempunyai ciri-ciri antara lain:
 - (a) Senang membaca dengan keras dan mendengarkan

- (b) Lebih senang belajar dengan mendengarkan dan lebih mengingat apa yang didiskusikan dari pada apa yang dilihat
- (3) Seseorang dengan Gaya belajar kinestetik mempunyai ciri-ciri antara lain:
 - (a) Menanggapi perhatian fisik
 - (b) Selalu berorientasi dengan fisik dan banyak bergerak
 - (c) Belajar melalui manipulasi dan praktik
 - (d) Tidak dapat duduk diam untuk waktu yang lama
 - (e) Menyukai permainan yang menyibukan

Perbedaan Gender

Yang dimaksud gender adalah perbedaan jenis kelamin seseorang yaitu laki-laki dan perempuan. Penulis berpendapat bahwa selain perbedaan gaya belajar, perbedaan gender juga memungkinkan adanya perbedaan terhadap profil siswa dalam memecahkan masalah geometri.

Hal tersebut diilhami oleh hasil penelitian Krutetskii yang menjelaskan, bahwa terdapat perbedaan karakter antara anak laki-laki dan perempuan. Secara garis besar anak laki-laki lebih baik dalam penalaran sedangkan anak perempuan lebih dalam hal ketepatan, ketelitian, kecermatan dan keseksamaan berpikir. Anak laki-laki memiliki kemampuan matematika dan mekanik yang lebih baik daripada anak perempuan, namun perbedaan ini tidak nyata pada tingkat sekolah dasar tetapi menjadi tampak lebih jelas pada tingkat yang lebih tinggi.

Demikian juga hasil penelitian Maccoby dan Jacklin yang juga menunjukkan perbedaan kemampuan antara anak laki-laki dan anak perempuan. Secara garis besar penelitian tersebut menyimpulkan bahwa, anak perempuan mempunyai kemampuan verbal lebih tinggi daripada anak laki-laki. Anak laki-laki lebih baik dalam kemampuan visual

spasial (penglihatan keruangan) dan matematika daripada anak perempuan.

Hasil Penelitian

Dari penelitian ini telah diperoleh profil pemecahan masalah geometri siswa ditinjau dari perbedaan gaya belajar dan perbedaan gender. Selain itu diperoleh temuan lain, yaitu dalam memecahkan masalah geometri semua subjek menggunakan gambar untuk memudahkan subjek melakukan pemecahan masalah geometri, artinya tidak hanya subjek yang bergaya belajar visual saja yang menggunakan gambar untuk memudahkan subjek melakukan pemecahan masalah geometri, tetapi hal tersebut juga dilakukan oleh subjek yang bergaya belajar auditory maupun subjek yang bergaya belajar kinestetik. Penggunaan gambar untuk memudahkan subjek melakukan pemecahan masalah geometri tersebut adalah sebagai berikut: 1. Subjek yang bergaya belajar visual dan auditory baik laki-laki maupun perempuan dan subjek yang bergaya belajar kinestetik perempuan menggunakan gambar untuk memudahkan melaksanakan rencana pemecahan masalah geometri; 2. Subjek yang bergaya belajar kinestetik laki-laki menggunakan gambar untuk memudahkan memeriksa kembali hasil pekerjaannya.

Dari uraian tersebut di atas dapat diketahui bahwa dalam memahami masalah geometri semua subjek memandang masalah geometri tersebut sebagai suatu bangun geometri. Hal ini menunjukkan bahwa subjek melakukan abstraksi masalah ke dalam situasi bangun dalam geometri, sehingga dalam merencanakan pemecahan masalah menggunakan pengetahuan yang dipahami sebelumnya yang sesuai dengan permasalahan geometri yang dihadapi. Selanjutnya dalam melaksanakan rencana pemecahan masalah maupun memeriksa kembali hasil pekerjaan semua subjek juga memanfaatkan gambar sebuah bangun dalam geometri. *Temuan lain*

dalam penelitian ini adalah bahwa bukan hanya subjek yang bergaya belajar visual saja yang menggunakan gambar untuk memudahkan memecahkan masalah geometri, tetapi semua subjek menggunakan gambar untuk memudahkan mereka melakukan pemecahan masalah geometri. Untuk subjek kinestetik laki-laki menggunakan gambar untuk memudahkan memeriksa kembali hasil pekerjaannya, sedangkan 5 subjek yang lain yaitu subjek visual laki-laki, subjek visual perempuan, subjek auditory laki-laki, subjek auditory perempuan, dan subjek kinestetik perempuan menggunakan gambar untuk memudahkan melaksanakan rencana pemecahan masalah. Hal ini menunjukkan bahwa apapun gaya belajar subjek baik laki-laki maupun perempuan menggunakan gambar untuk memudahkan memecahkan masalah geometri.

Simpulan

Profil pemecahan masalah geometri siswa MTs dengan gaya belajar Visual berjenis kelamin laki-laki (VL) adalah sebagai berikut: 1. Subjek memahami masalah dengan cara membaca beberapa kali lembar soal dan memandang ke suatu arah seperti memikirkan sesuatu, sambil sesekali mencoret-coret di atas lembar soal. 2. Subjek merencanakan pemecahan masalah dengan menggunakan pengetahuan sebelumnya. 3. Subjek melaksanakan pemecahan masalah sesuai dengan rencana dan runtut. Subjek menggambar situasi masalah bertujuan untuk memudahkan subjek melaksanakan rencana menyelesaikan soal. 4. Subjek memeriksa kembali hasil pekerjaannya untuk memastikan apakah langkah yang dia lakukan sudah sesuai dengan rencana dan benar, dengan cara melihat kembali hasil pekerjaannya dan lembar soal beberapa kali sambil memandang ke suatu arah seperti memikirkan sesuatu.

Profil pemecahan masalah geometri siswa MTs dengan gaya belajar Visual

berjenis kelamin perempuan (VP) adalah sebagai berikut: 1. Subjek memahami masalah dengan cara membaca beberapa kali lembar soal dan sesekali memandang ke suatu arah seperti memikirkan sesuatu sambil mencoret-coret di atas lembar soal. 2. Subjek merencanakan pemecahan masalah geometri dengan menggunakan pengetahuan sebelumnya. 3. Subjek melaksanakan pemecahan masalah geometri sesuai dengan rencana dan runtut. Subjek menggambar situasi masalah untuk memudahkan subjek melaksanakan rencana menyelesaikan soal. 4. Subjek memeriksa kembali hasil pekerjaannya untuk memastikan apakah langkah yang dilakukan sudah sesuai dengan rencana dan sudah menjawab pertanyaan dengan cara melihat kembali hasil pekerjaannya dan membaca kembali lembar soal beberapa kali sambil sesekali memandang ke suatu arah seperti memikirkan sesuatu.

Secara umum profil pemecahan masalah geometri antara subjek visual laki-laki (VL) dan subjek visual perempuan (VP) tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan.

Profil pemecahan masalah geometri siswa MTs dengan gaya belajar Auditory berjenis kelamin Laki-laki (AL) adalah sebagai berikut: 1. Subjek memahami masalah dengan cara membaca lembar soal beberapa kali dengan sedikit bersuara. 2. Subjek merencanakan pemecahan masalah dengan cara membaca lembar soal beberapa kali dengan sedikit bersuara sambil sesekali memandang ke suatu arah seperti sedang memikirkan sesuatu dan merencanakan pemecahan masalah dengan menggunakan pengetahuan. 3. Subjek melaksanakan pemecahan masalah sesuai dengan rencana dan runtut. Subjek selalu melihat kembali hasil pekerjaannya dan lembar soal di depannya secara bergantian sambil memandang ke suatu arah memikirkan sesuatu sambil menggerakkan bibirnya seperti berbicara sendiri dan memainkan bolpoinnya. Subjek menggambar situasi

masalah bertujuan untuk memudahkan subjek melaksanakan rencana pemecahan masalah; 4. Subjek memeriksa kembali hasil pekerjaannya untuk memastikan apakah langkahnya sudah sesuai dengan rencana dan sudah menjawab pertanyaan dengan cara melihat kembali lembar soal dan hasil pekerjaannya secara bergantian dan sesekali memandang ke suatu arah seperti memikirkan sesuatu sambil menggerakkan bibirnya seperti berbicara sendiri dan memainkan bolpoinnya.

Profil pemecahan masalah geometri siswa MTs dengan gaya belajar Auditory berjenis kelamin Perempuan (AP) adalah sebagai berikut: 1. Subjek memahami masalah dengan cara membaca lembar soal beberapa kali dengan sedikit bersuara dan sesekali terdiam beberapa saat berkonsentrasi sambil memandang lembar soal. 2. Subjek merencanakan pemecahan masalah menggunakan pengetahuan sebelumnya dengan cara membaca lembar soal beberapa kali dengan sedikit bersuara dan sesekali terdiam beberapa saat berkonsentrasi sambil memandang lembar soal. 3. Subjek melaksanakan pemecahan masalah sesuai dengan rencana dan runtut. Subjek menggambar situasi masalah untuk memudahkan subjek melaksanakan rencana menyelesaikan soal. Selama memecahkan, terlihat subjek beberapa kali terdiam beberapa saat berkonsentrasi sambil membaca lembar soal dan melihat hasil pekerjaannya bergantian dan sesekali menunjukkan jarinya sambil menggerakkan bibirnya bersuara lirih seperti berbicara sendiri; 4. Subjek memeriksa kembali hasil pekerjaannya untuk meyakinkan apakah langkahnya sudah sesuai dengan rencana dan sudah menjawab pertanyaan.

Secara umum profil pemecahan masalah geometri antara subjek auditory laki-laki (AL) dan subjek auditory perempuan (AP) menunjukkan perbedaan yaitu subjek auditory laki-laki (AL) lebih unggul dalam melakukan visual spasial

dan subjek auditory perempuan (AP) lebih teliti, lebih cermat dan lebih seksama.

Profil pemecahan masalah geometri siswa MTs dengan gaya belajar Kinestetik berjenis kelamin Laki-laki (KL) adalah sebagai berikut: 1. Subjek memahami masalah dengan cara mengangkat dan membaca lembar soal sambil sesekali memainkan bolpoin dan menggerakkan jemarinya. Subjek memahami masalah ditunjukkan dengan subjek dapat menyebutkan apa yang ditanyakan dan apa yang diketahui 2. Subjek merencanakan pemecahan masalah dengan menggunakan pengetahuan sebelumnya. Dalam merencanakan pemecahan masalah terlihat subjek membaca soal beberapa kali sambil mengangkat lembar soal, dan sesekali memainkan bolpoin dan menggerakkan jemarinya; 3. Subjek melaksanakan pemecahan masalah sesuai dengan rencana dan runtut. Selama menyelesaikan soal, terlihat subjek beberapa kali membaca lembar soal dan melihat hasil pekerjaannya sambil memainkan bolpoin, menggerakkan jemarinya dan sesekali menggoyangkan kakinya. 4. Subjek memeriksa kembali hasil pekerjaannya untuk meyakinkan apakah langkahnya sudah sesuai dengan rencana dan sudah menjawab pertanyaan dengan cara melihat kembali hasil pekerjaannya dan lembar soal beberapa kali sambil sesekali memainkan bolpoin dan jemarinya. Subjek menggambar situasi masalah untuk memudahkan subjek memeriksa kembali hasil pekerjaannya.

Profil pemecahan masalah geometri siswa MTs dengan gaya belajar Kinestetik berjenis kelamin perempuan (KP) adalah sebagai berikut: 1. Subjek memahami masalah dengan cara membaca beberapa kali lembar soal sambil menunjukkan jarinya ke lembar soal dan sesekali memainkan bolpoin. Subjek memahami masalah ditunjukkan dengan subjek dapat menyebutkan apa yang ditanyakan dan apa yang diketahui 2. Subjek

merencanakan pemecahan masalah dengan membaca lembar soal beberapa kali sambil menunjukkan jarinya atau memainkan bolpoin dan menggunakan pengetahuan sebelumnya. 3. Subjek melaksanakan pemecahan masalah sesuai dengan rencana dan runtut. Subjek menggambar situasi masalah untuk memudahkan subjek melaksanakan rencana menyelesaikan soal. Selama menyelesaikan soal, terlihat subjek beberapa kali membaca lembar soal dan melihat hasil pekerjaannya sambil memainkan bolpoin dan menunjukkan jarinya ke lembar soal atau hasil pekerjaannya; 4. Subjek memeriksa kembali hasil pekerjaannya untuk meyakinkan apakah langkahnya sudah sesuai dengan rencana dan sudah menjawab pertanyaan dengan cara melihat kembali hasil pekerjaannya dan lembar soal beberapa kali sambil menunjukkan jarinya dan sesekali memainkan bolpoin.

Secara umum profil pemecahan masalah geometri antara subjek kinestetik laki-laki (KL) dan subjek kinestetik perempuan (KP), menunjukkan perbedaan yaitu subjek kinestetik laki-laki (KL) lebih unggul dalam melakukan visual spasial dan subjek kinestetik perempuan lebih teliti, lebih cermat dan lebih seksama.

Daftar Rujukan

Hudojo, Herman. 1988. *Mengajar Belajar Matematika*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan

Krutetskii, V A. 1976. *The Psychology of Mathematical Abilities in School Children*. Chicago and London: The University of Chicago Press

Maccoby, Eleanor Emmons & Jacklin, Carol Nagy. 1974. *The Psychology of Sex Differences*. Stanford California: Stanford University Press

Polya, G. 1973. *How to Solve It A New Aspect of Mathematical Methods. Second Edition*. New Jersey. Princeton: Princeton University Press

Polya, G. 1981. *Mathematics Discovery On Understanding Learning and Teaching Problem Solving*. New York: John Wiley and Sons

GURU BERSERTIFIKAT DAN KENAKALAN ANAK: SEBUAH PARADIGMA BARU (Kusbandi)

Abstract

This paper discusses the issues. Educational reform needs to be done to improve the quality of education. One of the factors that can improve the quality of education is a touch of the teacher, with the certification of teachers to become professional teachers. Certification teachers should be willing to change old paradigms that are commanding a new paradigm in reforming itself and be more productive in the learning process in the classroom to improve the quality of education.

This process can be done through: (1) Teacher certification should provide exemplary to students with full honesty to self and others. (2) Teacher certification model has implications for the character of their students to be good. 3) Outdoor improvements in teaching styles, satisfying students' learning styles, boost motivation, and prepare students to achieve success. One method of solving delinquency students. Journal writing is done with the study of literature, data and analysis.

Kata Kunci : *Guru bersertifikat, kenakalan anak, keteladanan, gaya mengajar, karakter guru.*

Pendahuluan

Seiring dengan reformasi di bidang pendidikan, pemerintah menerapkan UU NO. 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, yang diikuti dengan pembayaran tunjangan profesi bagi guru yang telah memiliki sertifikat pendidik, mewajibkan semua guru menjadi profesional dan dengan profesionalisme yang dimiliki oleh guru mendorong untuk berbuat dan bertindak didalam pengelolaan kelas menjadi produktif. Semua guru pasti memiliki keyakinan secara fitrah 'suci' dalam dirinya ingin menjadi pendidik yang terbaik dan agen perubahan dalam dirinya dan dunia pendidikan. Untuk meningkatkan produktivitas guru dalam pembelajaran di kelas, pemerintah sangat menghargai profesi guru dengan tetap *memprimadonakan* guru meminjam istilah dari Ki Supriyoko, Guru

besar Universitas Taman Siswa, Jawa Pos (2 Mei 2012:4).

Namun, penghargaan yang disandang oleh guru bersertifikat hingga saat ini masih menjadi sorotan publik, kurang pantaskah guru yang tersertifikasi memperoleh tunjangan profesi pendidik? Atau terlalu besarkah hak yang diperoleh guru? Sementara kondisi anak didik di dunia pendidikan masih banyak *miris* dengan perilaku yang kurang bermartabat atau membutuhkan sentuhan profesional seorang guru untuk menjadi anak didik yang bermartabat. Bahkan, sudah ratusan guru yang menyandang guru profesional. Namun, kenyataan yang terjadi masih banyaknya penyimpangan karakter (kenakalan) yang dilakukan oleh siswa.

Sorotan moral siswa saat ini tidak hanya tersebut di atas saja, gejala kenakalan

anak didik juga sangat tampak pada bagaimana menghargai orang tua. Karakter anak yang nampak dalam hal ini adalah perkataan yang kotor, sikap berani terang-terangan pada orang tua, bahkan tidak sedikit yang melakukan tindakan fisik pada orang tua.

Selain itu, penyimpangan seks terhadap anak usia sekolah (remaja) bukan menjadi rahasia lagi saat ini. Perilaku yang dilakukan anak didik ini sudah menggejala di masyarakat kita, bahkan di media massa sering di muat berita tentang seks bebas pada anak usia sekolah (remaja). Perilaku menyimpang ini dalam agama dinamakan perbuatan *zina*. Perbuatan seks anak (perzinaan) yang menyimpang ini berarti kejahatan terhadap kehormatan, juga terhadap eksistensi kehidupan keluarga yang sehat, dengan demikian merupakan kejahatan terhadap landasan yang paling dasar dari masyarakat manusia. Sudarsono. (1991:59).

Belum termasuk gejala fobia (bentuk ketakutan yang tidak masuk akal terhadap sekolah) yang banyak dialami anak didik sehingga menimbulkan malas belajar, malas sekolah, ketidak-jujuran anak didik pada orang tua dan gurunya, tidak percaya lagi dengan belajar mengajar dengan gurunya, timbul rasa malu berlebihan pada temannya, tidak memiliki semangat hidup, apalagi kemauan untuk sekolah. Hal seperti dapat dikhawatirkan memunculkan gejala tindak kejahatan yang akan dilakukan oleh siswa.

Sorotan publik terhadap guru sertifikasi tidak selalu dikebiri dengan pandangan yang kurang baik, apakah masyarakat dimungkinkan masih menilai pentingnya keteladanan guru, gaya mengajar guru terhadap peserta didik kurang menangkap sistem reformasi pendidikan, sehingga berimplikasi pada kenakalan siswa?

Atas dasar inilah sehingga perlu dirumuskan suatu permasalahan bagaimana keterkaitan guru sertifikasi dengan kenakalan anak didik saat ini ?

Tulisan ini memberikan gambaran yang jelas tentang bagaimana keterkaitan guru sertifikasi dengan berbagai kenakalan yang terjadi pada anak didik saat ini?

Pentingnya Keteladanan Guru dalam Mendidik

Sebagai profesi guru sama seperti profesi lain, personalnya dituntut untuk profesional, berdedikasi, dengan tambahan berkarakter karena guru memiliki kekhususan sebagai pendidik dia akan dijadikan panutan bagi siswa-siwanya. Sama seperti profesi lain guru juga ada yang ideal, standar dan di bawah standar. Bisa jadi kinerjanya rendah, sedang atau sangat baik. Bukankah dokter, polisi, pegawai pemerintah juga demikian? Nah masalahnya di sinilah kekhususan guru, dia lebih banyak disorot, celaknya sorotan negatiflah yang lebih banyak ditulis..(Edukasi.Kompasiana.com).

Sebagai panutan (teladan) kata yang hingga kini menjadi tolak ukur masyarakat yang menjadi salah satu pemangku pendidikan. Orang tua atau masyarakat tampaknya masih banyak berharap terhadap masa depan pendidikan, karena disitulah anak-anak mereka dididik untuk menjadi manusia yang baik dan berguna. Guru sesungguhnya tidak hanya mengajarkan ilmu kepada anak didiknya saja, atau bukan sekedar mentransfer berbagai disiplin ilmu untuk anak didiknya. Namun, dalam realita yang terjadi kedudukan karakter guru tetap menjadi perhatian utama oleh masyarakat. Masyarakat masih berpijak pada dalil “ jika guru kencing berdiri ,maka murid kencing dengan berlari”. Dalil yang berupa slogan ini walaupun belum dapat diyakini seluruh

kebenarannya, namun masyarakat sudah menjustifikasi sebagai paradigma baru dalam dunia pendidikan kita. Apalagi dengan munculnya istilah guru profesional atau guru bersertifikasi.

Bude Binda, juga menyatakan: "Guru menjadi lebih disorot juga karena adanya tunjangan sertifikasi. Menurut saya sah-sah saja guru dapat tunjangan ini, yang penting dapat dipertanggungjawabkan dengan kinerja dan profesionalitas. Walau tak ada kaitannya antara dapat tunjangan sertifikasi dengan peningkatan kinerja." (Edukasi.Kompasiana.com.Bude Binda: Guru dalam Sorotan).

Keteladanan apa dari guru yang sesungguhnya dinantikan oleh pemangku pendidikan? Prof. Dr.Mohammad Nuh, DEA dalam sebuah seminar guru mengatakan:" Guru adalah profesi mulia". Dari Guru Konvensional Menuju Guru Profesional,Ahmad Rizali ,dkk.(2009:3). Gurulah para pemimpin sejati sebenarnya. Gurulah yang memegang peran sebagai pemimpin perubahan. Untuk dapat menjadi pemimpin perubahan, guru harus melakukan perubahan dari dalam dirinya sendiri terlebih dahulu. Perubahan yang paling mendasar adalah keteladanan , ini bisa berupa etos kerja, kedisiplinan, kejujuran, keadilan dirinya, keadilan dengan anak didik, moralitas yang terpuji, dan sejenisnya.

Berbagai aspek bentuk keteladanan guru tersebut apabila menyatu dalam jiwa guru akan menjadi motivasi yang baik dalam melaksanakan tugas dan kewajiban sebagai pengawal perubahan dalam dunia pendidikan. Guru tidak lagi akan *merengek-renek* dalam mengambil peran untuk mengelolah satuan pendidikan yang berkaitan langsung dengan anak didik terhadap birokrasi atau pemerintah. Karena, sesungguhnya dipundak gurulah semestinya paradigma hasil pendidikan itu menjadi baik

atau buruk. Bukankah institusi Negara hanya sebagai pemangku dan penyedia administrasi pendidikan? Berarti guru harus memiliki kesehatan jiwa atau mata hati ruhani yang tinggi untuk memberikan keteladanan dalam melaksanakan tanggungjawab sebagai pendidik.

Moslow membuat indikator-indikator kesehatan jiwa. Ia menyebut bahwa jiwa yang sehat adalah jiwa yang penuh kejujuran dalam dirinya dan orang lain; memiliki keberanian mengungkapkan kebenaran; tuntas dan sungguh-sungguh melaksanakan kewajiban; dapat mengetahui siapa dan apa yang ia inginkan dan sukai; mengetahui apa yang terbaik baginya, serta menerima semua itu tanpa menggunakan mekanisme pertahanan untuk mengaburkan kenyataan. Belajar EQ dan SQ dari Sunah Nabi,M. Utsman Najati (2006:2).

Tampaknya pandangan Moslow sangat baik untuk guru saat ini, karena perkembangan pengetahuan dan teknologi dapat berpengaruh pada pergeseran nilai-nilai ruhani manusia, sehingga keteladanan guru bisa saja dianggap bukan sesuatu yang vital. Apalagi perkembangan kurikulum menuntut anak didik mampu menemukan dan menentukan jatidiriya sendiri, sedangkan guru hanya sebagai fasilitator dan bukan satu-satunya sumber pembelajaran. Apalagi adanya tabiat buruk guru yang sering menghiasi media masa, misalnya: melakukan penipuan Jawaban UNAS, melakukan tindakan tak senonoh dengan anak didik, memakai narkoba, melakukan calo penipuan CPNS, dan sejenisnya merupakan bentuk model yang sangat kejam dalam dunia pendidikan. Jika ingin membuat perubahan yang berarti dalam bidang pendidikan 'keteladanan' fokus utama tetap pada kualitas guru.

Fullan menyatakan:" *Classrooms and school bicome effective when(1) quality*

people are recruited to teaching, and (2) the workplace is organized to energize teachers and reward accomplishment. The two are intimately related, Professionalism rewarding workplace conditions attract and retain good people. The New Meaning of Educational Change, 3rd

ED. Fullan (2001:115). Seperti yang dikatakan oleh Fullan, kelas dan sekolah baru akan efektif apabila (1) kita merekrut orang-orang baik untuk menjadi guru dan (2) lingkungan kerja dibuat nyaman dan kondusif untuk bekerja dan mendorong guru berkarya agar guru tidak loncat mencari pekerjaan lain. Indra Jati Sidi, dkk (2009:12)

Guru yang memiliki karakter keteladanan tersebut di atas, dimungkinkan berdampak pada perilaku anak didik. Dan karakter baik itu barangkali yang menjadi idaman para pemangku pendidikan; terlebih adalah anak didik dan orang tua.

Kenakalan Anak Didik Sebagai Persoalan Keluarga, Sekolah dan Sosial

“Operasi Jaringan pasangan Mesum”, sebuah judul Koran Jawa Pos di halaman 37 Metropolis, 16 Februari 2013. Operasi gabungan yang dilakukan oleh Pemerintah Kabupaten Gresik Jawa Timur, merupakan salah satu indikator betapa besar kejahatan anak usia sekolah telah melakukan berbagai bentuk penyimpangan perilaku. Dalam operasi itu digiring puluhan anak remaja di bawah umur (ABG), umur mereka berada di bawah 15 tahun, mayoritas mereka masih duduk di bangku SMP. Mereka terjaring operasi saat melakukan perbuatan maksiat dengan pacarnya, dan ada yang minum-minuman keras. Jawa Pos: 16 Februari (2013: 37), dengan perubahan seperlunya.

Informasi ini jelas merupakan preseden buruk bagi pendidikan dan masyarakat. Itu belum termasuk bentuk kenakalan lain yang dilakukan oleh anak

usia sekolah. Namun, disamping berbagai bentuk kejahatan tersebut, tentu banyak prestasi yang diraih oleh anak didik dan membawa nama harum dunia pendidikan. Agar lebih terfokus dalam tulisan ini akan diuraikan bentuk penyimpangan anak didik tanpa mengaburkan prestasi yang diraihnya.

Disamping berbagai perilaku menyimpang tersebut, kasus naskoba dan minuman keras selalu menghantui perkembangan remaja (anak sekolah). Kasus pemakaian zat-zat jenis narkotika telah meluas hampir semua lapisan masyarakat yang tidak homogen dalam tingkat sosial ekonomi, tingkat umur, juga kalangan kelompok intelektual dan bukan intelektual. Sudarsono (1991:67). Pemakai narkotika kalangan intelektual itu adalah anak usia sekolah (siswa), mahasiswa, dan orang berpendidikan. Minuman keras juga menjadi penyebab melemahnya nilai akhlak karimah pada anak didik jika mengonsumsinya, minuman keras dalam agama dinamakan *khomer*. Penilaian tercela pada peminum *khomer* (minuman yang memabukkan) itu didasarkan pada bahayanya pada kehidupan anak usia sekolah baik secara fisik, sosial, kecerdasan pikiran (mental), maupun kemasyarakatan. Perilaku ini adalah perbuatan keji. Sudarsono (1991:66).

Anak adalah salah satu anggota keluarga inti yang terdapat dalam sebuah keluarga. Anak hadir dalam lingkungan keluarga tidak terlepas dari pelbagai persoalan yang ada dalam

Lingkungan keluarga itu sendiri. Proses pertumbuhan akhlak atau karakter seorang anak akan terbentuk melalui suatu keluarga, proses pembentukan kehidupannya juga senantiasa mengiringi pertumbuhan yang dibentuk oleh suatu keluarga. Sebagian besar dalam keluarga anak mendapatkan pembinaan yang kali pertama. Pada dasarnya keluarga

merupakan lingkungan sosial terkecil, akan tetapi merupakan lingkungan terkuat didalam mendidik anak terutama badi anak-anak yang belum memasuki bangku sekolah. Dengan demikian seluk beluk kehidupan keluarga memiliki pengaruh yang paling mendasar dalam perkembangan anak. Sudarsono (1991: 9).

Agus Suyatno menjelaskan.” Oleh karena sejak kecil anak-anak dibesarkan oleh keluarga dan untuk seterusnya, sebgaaian besar waktunya adalah di dalam keluarga, maka sepantasnyalah kalau kemungkinan timbulnya *delequency* itu sebgaaian besar juga berasal dari keluarga. Suyatno (1981:226). Sigmaound Freud dari mashab psikoanalitik berpendapat.” Sebab utama dari perkembangan tidak sehat , ketidak-mampuan menyesuaikan diri dan kriminalitas anak dan remaja adalah konflik-konflik mental, rasa tidak dipenuhi oleh kebutuhan pokoknya seperti rasa aman, dihargai, bebas memerlihatkan kepribadian dan lain-lain”. W.A. Bonger yang bermazhab ekonomi berpendapat.” Penyebab deviasi/penyimpangan pada perkembangan anak dan remaja adalah kemiskinan di rumah, ketidaksamaan sosial, dan keadaan-keadaan ekonomi lain yang merugikan dan bertentangan.” Sudarsono (1991:19).

Beragam penyebab masalah kenakalan anak didik tersebut yang menjadi sorotan publik adalah potensi kenakalan anak yang dikaitkan dengan tempat pendidikan/sekolah. Hal ini diyakini bahwa masyarakat masih banyak berharap terhadap guru yang mendidik anaknya di sekolah. Karena sekolah sebagai wahana menyiapkan anak didik agar menjadi manusia yang berakhlak mulia, terampil mampu mengembangkan potensi dirinya sehingga menjadi manusia yang berguna. Dan semua lembaga pendidikan mencanangkan visi,

misi dan tujuan yang ingin dicapai oleh lembaga tersebut. Namun, tampaknya tidak semua lembaga pendidikan memiliki guru yang ideal atau berkualitas , misalnya memiliki kesehatan jiwa yang paripurna seperti yang ungkapkan Moslow, memiliki kemampuan teknologi, memiliki kemampuan pedagogik, memiliki kepribadian yang bagus (saleh), berjiwa professional, juga kompetensi sosial.

Pentingnya mengatasi kenakalan pada anak didik ini, Tri Rismaharini Wali Kota Surabaya intensif menggelar sosialisasi kenakalan remaja ke sekolah-sekolah. Selain itu, sosialisasi tersebut juga sekaligus untuk memerangi *trafficking* di Surabaya. Selama sosialisasi juga memabawa psikiater, tujuannya agar para siswa bisa menceritakan yang dihadapi.”Melalui psikiater tersebut, para siswa kami harapkan bisa menyampaikan apapun yang mengganjal dalam hatinya. Jika keluhan para siswa ditampung dengan benar maka terjerumusny mereka ke sesuatu yang negative bisa dihindari.” Harian Surya,15 Februari (3013:9).

Tampaknya keinginan Wali Kota Surabaya ini, sebagai salah satu bentuk pengikisan berbagai kejahatan yang dilakukan anak usia sekolah. Ada data yang sangat merisaukan kita tentang kriminal yang diungkapkan oleh Balai Pemasarakatan (Bapas) kelas II Madiun merilis, bahwa setiap tahun lebih dari 300 kriminal melibatkan anak.

Tnn	Jmlh Kasus	Catatan
2009	320	*Kasus kriminal meliputi ,pencurian, penipuan, hingga penjualan pil dobel L. *Sebagian besar pelaku berumur 16-17 tahun dan termuda 9 tahun. *Penyebab kasus adalah tuntutan ekonomi, lingkungan, minimnya perhatian orang tua hingga perilaku iseng. *Pelaku mendapat pendampingan dari
2010	360	
2011	325	
2012	330	
2013	51 (hingga 15 Februari)	

		petugas Bapas kelas II Madiun, dari proses penyidikan hingga setelah putusan pengadilan
--	--	---

Sumber : Bapas Kelas II Madiun. Jawa Pos, 16 Februari (2013:16).

Ini adalah salah satu kriminal yang dilakukan anak didik di salah satu kota, dapat diasumsikan berapa jumlah kejahatan yang dilakukan anak didik (anak usia sekolah) di setiap kota?

Tampaknya sudah tidak dapat ditawar lagi saat ini wajah dunia pendidikan harus berjibaku terutama guru yang professional harus mengembalikan jatidirinya menjadi penggerak perubahan reformasi pendidikan. Dan penyelamatan perilaku buruk pada anak didik adalah hal yang mutlak dilakukan sebagaimana diamanatkan dalam UU Sisdiknas.

Gaya Mengajar Guru

Seiring dengan reformasi pendidikan saat ini guru tetap menjadi sentra utama dalam mencapai tujuan pendidikan. Ketercapaian anak didik dalam pembelajaran tidak lepas dari peran model guru dalam mengajar di kelas. Gaya guru jelas berbeda dengan komandan tempur yang memerintah anak buahnya dengan kepatuhan dan disiplin intruktif yang diteriakkan oleh komandan, tanpa sempat berdiskusi, sehingga muncul disiplin mati dan kaku. Jika dilakukan diskusi dahulu dalam medan pertempuran maka alamat akan ditembak. Guru harus memiliki paradigma baru yang berkewajiban mengantarkan anak didik berhasil menjadi manusia yang bermartabat dan berguna.

Diantara paradigma baru guru adalah sebagai fasilitator, tugasnya *to facilitate* atau mempermudah sesuatu ...Konon guru modern adalah fasilitator sehingga mereka bertugas mempermudah murid belajar dan menjadi pembelajar. Fasilitator hebat harus

betul-betul mampu merangkum dan mengontruksi beragam ide yang difasilitasi menjadi sebuah kolektif ide yang dahsyat. Fasilitator tersebut juga harus mampu menjadikan hasil diskusi menjadi milik bersama (Sidik,dkk. 2009:64).

Kenyamanan dalam belajar mengajar harus dirasakan oleh anak didik saat mereka mengikuti kegiatan pembelajaran dengan gurunya. Disinilah peran guru mengontruksi berbagai ide yang dahsyat untuk dikembangkan dan dipraktikan bersama anak didik menjadi ide atau gagasan milik bersama. Tidak ada yang merasa paling unggul di dalam pembelajaran tersebut. Guru benar-benar mencoba memasuki dua dunia yang berbeda yaitu dunia dirinya sendiri dan dunia anak didiknya. Dari dua dunia yang berbeda awalnya ini, menjadi milik bersama tidak ada jurang yang mendiskriminasikannya.

Perancangan nyaman pembelajaran merupakan gaya mengajar guru yang harus dibuktikan di kelas bersama anak didiknya dan dilakukan setiap saat dengan cepat dan tepat. Akankah anak didik lari dari tanggungjawabnya? Atau akankah anak berpikir berbuat jahat, mogok sekolah(fobia)? Justeru yang akan terjadi sebaliknya, anak didik selalu menanti-nanti dan mengeluh-elukan gurunya, menyambut dengan mesra dan mengajak untuk berbagi bersama di dunianya untuk meraih kesuksesan bersama. Karena guru merancang pengajaran yang memuaskan gaya belajar siswa, memanfaatkan serangkaian kecerdasan mereka, melejitkan motivasi anak didiknya, dan menyiapkan anak didiknya meraih kesuksesan.

Dr. Zakiah Darajat, menyatakan bahwa pengaruh negatif pada anak didik sekolah dapat timbul karena perbuatan guru/pendidik yang menangani langsung proses pendidikan antara lain: Kesulitan ekonomi yang dialami oleh pendidik dapat

memengaruhi perhatiannya terhadap anak didik. Pendidik sering tidak masuk , akibatnya anak-anak terlantar, bahkan sering terjadi pendidik marah kepada muridnya. Biasanya guru marah apabila terjadi sesuatu yang menghalangi keinginannya tertentu . Dia langsung atau tidak langsung akan marah, apabila kehormatannya akan direndahkan, baik secara langsung maupun tidak langsung, atau sumber rizkinya atau sebangsanya dalam keadaan bahaya, sebgaiian atau seluruhnya. (Zakiyah Darajat, *Pokok-pokok Kesehatan Mental/Jiwa*,h: 292.

Dalam kenyataan sering terjadi perlakuan guru di sekolah yang mencerminkan ketidak-adilan. Kenyataan ini masih ditemui adanya sangsi-sangsi yang sama sekali tidak menunjang tercapainya tujuan pendidikan. Keadaan tersebut masih diperberat lagi dengan adanya ancaman yang tidak ada putus-putusnya disertai disiplin yang ketat dan kurang adanya interaksi yang akrab antara pendidik dan murid serta kurangnya kesibukan belajar di rumah. Kondisi negatif di sekolah tersebut kerap kali memberi pengaruh langsung atau tidak langsung terhadap anak , sehinga dapat menimbulkan kenakalan anak atau remaja(“Juvenile Delinquency”).

Ada ilustrasi sebagai berikut: Astuti mencondongkan tubuhnya ke depan, alisnya terangkat naik. Ternyata dia benar-benar tertarik pada apa yang baru saja ditanyakan gurunya. “Apakah kau tertarik pada...” “Bagaimana kalau kau dapat...”Tanpa disadari, Astuti terpikat. Dia seakan-akan gurunya diam-diam memasuki realita dirinya, menemukan apa yang menarik minatnya, dan melontarkan pertanyaan hanya kepada dirinya. Tahu-tahu dirinya terjun ke dalam permainan bersekala besar yang melibatkan setiap siswa di kelas. Gurunya telah membuatnya penasaran.

Bobbi DePorter, 2007:83).

Namun, energi yang dikeluarkan oleh guru saat mengajar sering menjadi miliknya sendiri, karena sejak memulai atau membuka pelajaran guru selalu berceramah seolah mendoktrin agar anak didik memahami dan mengikuti kehendaknya atau bentuk ancaman karena lalai atu belum selesai mengerjakan PR (pekerjaan rumah) . Sesaat ada anak didik yang kurang memperhatikan guru tersebut, seponatan kata-kata pedas dan sindiran peringatan keras disampaikan kepada anak didik tersebut. Tidak heran kalau kelas menjadi sunyi dan belajar mengajar menjadi padam dan kaku bukan lantaran anak didik mengerjakan evaluasi/tes kemampuan, namun karena ketakutan pada gaya mengajar gurunya. Hal yang terpikir dalam hati anak didik terkadang dendam, kekejaman, bahkan dapat menimbulkan karakter jahat.

Anak mogok sekolah terkadang disebabkan oleh pengalaman traumatis yang dialaminya, terutama pengalamn negatif selama di sekolah, seperti guru yang bersikap terlalu keras. Persepsi anak terhadap figur guru yang galak, atau suka menghukum dengan pukulan, membuat anak menjadi takut bertemu dengan gurunya. Dengan segala bentuk pengalaman yang tidak menyenangkan itu, akan timbul pengalaman traumatis yang membuat anak menolak pergi ke sekolah.(Imam Musbikin. Mengatasi Anak Mogok Sekolah+Malas Belajar.2012:45).

Berbeda dengan dengan perilaku guru yang diturkan dalam Indonesia Mengajar 2 berikut : Saya jadi ingat kali pertama saya datang ke sekolah ini. Saat itu saya betanya kepada salah seorang siswa,”Siapa guru favoritmu?” dan mereka serempak menjawab,”Bu Mun!”Ketika itu saya belum mengenal beliau, karena baru saja saya melahirkan sehingga harus cuti selama tiga

bulan. Ketika itu, sekolah memang terasa lebih sepi. Saya hanya melihat karya-karya sederhana berupa alat peraga, yang sesekali saya pakai untuk mengajar anak-anak. saya pun hanya bisa menduga-duga,”seperti apa, ya, cara Bu Mun mengajar hingga ia begitu disayangi siswanya?”..Bu Mun tidak hanya enerjik dalam mengajar, tetapi juga interaktif dan selalu memberikan apresiasi kepada siswanya. Baginya kebahagiaan adalah ketika melihat senyum anak-anaknya di sekolah dan hadir bersama mereka. (Indonesia Mengajar 2:2012:11).

Sebuah kondisi belajar mengajar yang menyenangkan ini, seharusnya menjadikan cermin bagi guru untuk memulai merubah paradigma yang menakutkan, mengancam anak didik dengan kata-kata kasar dan pedas menjadi guru yang bersahaja, menyenangkan, dan merasa belajar bersama anak didik.

Simpulan

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan tersebut dapat disimpulkan bahwa reformasi pendidikan perlu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Sesuai amanat UU No.14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, salah satu faktor yang dapat memperbaiki kualitas pendidikan adalah melakukan sertifikasi guru untuk menjadi guru profesional. Guru sertifikasi

hendaknya bersedia mereformasi dalam dirinya dan semakin produktif dalam proses pembelajaran di kelas untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Guru hendaknya memberikan penuh kejujuran dalam dirinya dan orang lain; memiliki keberanian mengungkapkan kebenaran; tuntas dan sungguh-sungguh melaksanakan kewajiban; dapat mengetahui siapa dan apa yang ia inginkan dan sukai; mengetahui apa yang terbaik baginya, serta menerima semua itu tanpa menggunakan mekanisme pertahanan untuk mengaburkan kenyataan. Inilah moralitas keteladanan. Keteladan ini akan diikuti oleh anak didik menjadi baik dan saleh, jauh dari segala tindakan karakter kurang baik, dan anak didik enggan melakukan tindakan kejahatan maupun segala bentuk perbuatan nista (kotor). Karena, guru sertifikasi hendaknya mengubah paradigma lama yang kurang baik menjadi fasilitator hebat, harus betul-betul mampu merangkum dan mengontruksi beragam ide yang difasilitasi menjadi sebuah kolektif ide yang dahsyat. Fasilitator tersebut juga harus mampu menjadikan hasil diskusi menjadi milik bersama. Menemukan gaya mengajar menyenangkan dan merasa belajar bersama anak didik. Dan kebahagiaan guru sertifikasi sejatinya adalah ketika melihat senyum anak-anaknya di sekolah dan hadir bersama mereka.

Daftar Rujukan

Jawa Pos, 2 Mei 2012. *Opini*.

Jawa Pos, 16 Februari 2013. *Jawa Timur*.

Muda, Pengajar II.2012. *Indonesia Mengajar 2*.Yogyakarta, Benteng Pustaka.

Musbikin, Imam.2012. *Mengatasi Anak Mogok Sekolah +Malas Belajar*.Yogyakarta, Laksana.

Parter ,de Bobbi.2006. *Quantum Learning*.Bandung, Kaifa Mizan Pustaka.

Parter, de Bobbi.2007. *Quantum Teaching*. Bandung, Mizan Pustaka.

- Rizali, Ahmad. 2009. *Dari Guru Konvensional Menuju Guru Profesional*. Jakarta, Grasindo.
- Suyanto, Agus. 1981. *Pesikologi perkembangan*. Jakarta: Aksarabaru.
- Sudarsono, 1991. *Etika Islam Tentang Kenakalan Remaja*. Jakarta, Rineka Cipta.
- Soetjipto. 2002. *Profesi Keguruan*. Jakarta, Rineka Cipta.
- Surya. 15 Februari 2013. *Tunjungan Life*.
- Utsman, M. Najati. 2006. *Belajar EQ dan SQ dari Sunah Nabi*. Jakarta, Hikmah.
- Wardani, I. G. A. K., dkk. 2009. *Teknik Menulis Karya Ilmiah*. Jakarta, Universitas Terbuka.
- Www.Edukasi.Kompasiana.com. Bude Binda: *Guru dalam Sorotan*.

**MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS VIII-D SMP NEGERI 33 SURABAYA
DALAM PELAJARAN MATEMATIKA
MELALUI MEDIA BERBANTUAN KOMPUTER
(Sukinah)**

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan dengan latar belakang masih banyak kesulitan yang ditemui siswa dalam mempelajari matematika. Berdasarkan hasil wawancara dengan 10 siswa SMPN 33 di kelas VIII D, salah satu kesulitan yang dialami siswa adalah memahami konsep, penggunaan serta penerapannya pada masalah sehari-hari. Akibatnya siswa mengalami kesulitan untuk memahami konsep berikutnya karena konsep prasyarat belum dipahami. Untuk itu diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat lebih menarik perhatian dan minat siswa, salah satunya adalah media pembelajaran berbantuan komputer.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendiskripsikan aktivitas siswa, pengelolaan pembelajaran, respon siswa terhadap pembelajaran, ketuntasan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan komputer. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VIII-D SMP Negeri 33 Surabaya Tahun Pelajaran 2012-2013. Data diperoleh dengan cara teknik observasi dan teknik tes, lalu dianalisis dengan menggunakan teknis analisis data secara deskriptif.

Hasil analisis menunjukkan bahwa, beberapa aspek dalam pembelajaran berhasil ditingkatkan dengan Penerapan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer seperti aktivitas siswa selama pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan komputer paling dominan adalah berhitung dengan persentase 21,09%, padahal aktivitas siswa yang diharapkan sesuai dengan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan komputer adalah aktivitas mengaktifkan indera penglihatan dan indera peraba yang ternyata hanya sebesar 13,02%. Pengelolaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan komputer pada kategori baik. Respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan komputer sangat positif. Hasil tes belajar siswa setelah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan komputer mendapatkan nilai rata-rata 77,2.

Kata kunci : media pembelajaran, komputer, aktivitas, hasil belajar, respon

Pendahuluan

Kualitas pendidikan sangat penting bagi pembangunan nasional karena masa depan bangsa sangat bergantung pada keberadaan pendidikan yang berlangsung di masa kini. Pendidikan yang berkualitas hanya akan muncul dari sekolah yang berkualitas.

Dalam upaya peningkatan kualitas sekolah, tenaga kependidikan khususnya guru sangat diharapkan berperan sebagai tenaga kependidikan yang berkualitas. Guru yang berkualitas adalah guru yang sanggup dan terampil dalam melaksanakan tugasnya bertanggung jawab membantu anak didik dalam hal belajar.

Hal ini tentu terkait dengan metode pembelajaran dalam proses belajar mengajar seefektif mungkin dapat membantu siswa dalam memahami mata pelajaran yang dipelajari termasuk mata pelajaran matematika.

Matematika merupakan mata pelajaran yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan di Indonesia mulai dari Sekolah Dasar (SD) sampai dengan Sekolah Menengah Atas (SMA), bahkan di Perguruan Tinggi. Namun, tidak mudah mempelajari matematika, dikarenakan objek matematika yang mempunyai sifat yang abstrak, serta untuk memahami sebuah konsep baru diperlukan prasyarat pemahaman konsep-konsep sebelumnya.

Sampai saat ini masih banyak ditemukan kesulitan-kesulitan yang dialami siswa dalam mempelajari matematika. Berdasarkan hasil wawancara dengan 10 siswa SMPN 33 kelas VIII D, salah satu kesulitan yang dialami siswa adalah memahami konsep, penggunaan serta penerapannya pada masalah sehari-hari. Akibatnya siswa mengalami kesulitan untuk memahami konsep berikutnya karena konsep prasyarat belum dipahami.

Berdasar pengamatan peneliti dalam pembelajaran matematika di kelas tersebut terjadi situasi kelas yang kurang aktif, sebagian besar siswa mengantuk dan kurang baik merespon tugas yang diberikan, tentu saja hasil belajar siswa tidak sesuai dengan harapan guru, yaitu 80% siswa mencapai nilai KKM (65)

Dalam proses belajar mengajar di kelas guru mempunyai tugas untuk memilih model dan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang disampaikan demi tercapainya tujuan pendidikan. Menurut Hamalik dalam Azhar (1996), pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan

kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.

Seiring dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), para guru dituntut melakukan pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar, termasuk media pembelajaran. Untuk itu diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat lebih menarik perhatian dan minat siswa, salah satunya adalah media pembelajaran berbantuan komputer.

Komputer merupakan media yang menarik bagi siswa, bahkan atraktif serta interaktif. Kehadiran komputer sebagai media memberikan banyak dukungan dalam pembelajaran, salah satunya meningkatkan motivasi belajar siswa.

SMP Negeri 33 Surabaya merupakan salah satu Sekolah Menengah Pertama Negeri di Surabaya yang menyediakan fasilitas berupa komputer dengan jumlah yang cukup, namun pemanfaatannya sebagai media pembelajaran khususnya untuk mata pelajaran matematika masih kurang.

Berdasarkan latar belakang tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan aktivitas siswa, pengelolaan pembelajaran, respon siswa, dan ketuntasan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media berbantuan komputer di kelas VIII-D SMP Negeri 33 Surabaya.

Kajian Pustaka

1. Hakikat Pembelajaran

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya yang berlangsung kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri seseorang

tersebut baik perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan atau sikapnya.

Proses belajar di sekolah diselenggarakan secara formal melalui interaksi antara murid, guru, petugas perpustakaan, kepala sekolah, bahan serta materi pelajaran dan berbagai sumber belajar serta fasilitas – fasilitas yang ada.

Definisi tentang belajar berbeda-beda, menurut pendapat tradisional, belajar adalah menambah dan mengumpulkan sejumlah pengetahuan. Pendapat yang lebih modern adalah bahwa belajar merupakan perubahan kelakuan yang meliputi pengamatan, pengenalan, pengertian, perbuatan keterampilan, perasaan, minat, penghargaan dan sikap.

Tabrani & Yani (1994:5) mengemukakan beberapa pengertian belajar, yaitu :

- (1) Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan.
- (2) Belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang dinyatakan dalam bentuk penguasaan, penggunaan, dan penilaian terhadap atau mengenai sikap dan nilai-nilai. Pengetahuan, dan kecakapan dasar dalam berbagai dasar yang terdapat dalam berbagai bidang studi, dalam berbagai aspek kehidupan, atau pengalaman yang terorganisasi.

Prinsip-prinsip belajar menurut Tabrani & Yani (1994:12) meliputi :

- (1) Belajar selalu dimulai dengan suatu masalah dan berlangsung sebagai usaha untuk memecahkan masalah itu.
- (2) Proses belajar selalu merupakan usaha untuk memecahkan suatu masalah secara sungguh –

sebenarnya dengan menangkap atau memahami hubungan antara bagian – bagian masalah itu.

- (3) Belajar itu berhasil bila disadari telah ditemukan hubungannya diantara unsur – unsur dalam masalah itu.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli tersebut, disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku, tingkat pengetahuan serta keterampilan seseorang akibat interaksi dengan sumber belajar.

Penerapan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer

1. Aktivitas Siswa

Menurut Saiman (dalam Mubarakah, 2007) "aktivitas siswa adalah kegiatan siswa selama kegiatan belajar". Dengan demikian aktivitas siswa dalam menggunakan media pembelajaran berbantuan komputer adalah kegiatan siswa selama mengoperasikan media pembelajaran berbantuan komputer yang telah disiapkan dalam pembelajaran.

Aktivitas seorang siswa dalam menggunakan media pembelajaran berbantuan komputer yang diharapkan dominan selama pembelajaran adalah aktivitas memperhatikan dan mengoperasikan media pembelajaran berbantuan komputer yang telah disiapkan.

2. Pengelolaan Pembelajaran

Pengelolaan pembelajaran adalah kemampuan guru dalam mengatur, mengorganisasi, serta melaksanakan tahap demi tahap pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Rusyan (dalam Sutriningsih, 2001) mengemukakan 4 tahap yang harus dilaksanakan oleh guru sebagai pengelola pembelajaran, keempat

tahap tersebut dijelaskan sebagai berikut:

- (1) Perencanaan Instruksional, yaitu merencanakan dan merumuskan tujuan pembelajaran serta melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk mencapai keefektifan melalui proses penentuan target.
- (2) Pengaturan penggunaan waktu yang tersedia agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.
- (3) Organisasi belajar yang merupakan usaha menciptakan lingkungan /suasana kelas yang dapat menumbuhkan gairah belajar dan memungkinkan guru memberikan bimbingan dan bantuan serta membangkitkan motivasi belajar siswa.
- (4) Pengawasan,yaitu usaha mengawasi dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan perencanaan instruksional yang telah di desain.

Berdasarkan uraian diatas, maka aspek-aspek pengelolaan pembelajaran yang diamati dalam kegiatan pembelajaran selama menggunakan media pembelajaran berbantuan komputer adalah: persiapan secara keseluruhan., pelaksanaan yang meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir, pengelolaan waktu yang meliputi kesesuaian pembelajaran dengan RPP dan suasana kelas selama pembelajaran.

3. Respon Siswa

Respon adalah tanggapan, jadi respon siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan komputer adalah tanggapan siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan komputer.

Respon siswa dibedakan menjadi dua, yaitu respon positif dan respon negatif. Respon positif meliputi jawaban ya, senang, menarik, jelas, serta perlu. Sedangkan respon negatif meliputi jawaban tidak, tidak senang, tidak jelas, serta tidak perlu. Dalam suatu pembelajaran tentunya diharapkan respon yang positif dari siswa diantaranya merasa senang dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, merasa tertarik dengan media yang dipakai guru dalam menyampaikan bahan ajar, merasa jelas terhadap penjelasan dari guru selama proses pembelajaran, serta merasa bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan komputer perlu dilakukan.

4. Tes Hasil Belajar

Menurut Daen dalam Arikunto (2002) Tes adalah suatu alat atau prosedur yang sistematis dan objektif untuk memperoleh data-data atau kategori – kategori yang diinginkan tentang seseorang dengan cara yang boleh dikatakan tepat dan cepat.

Sedangkan Webster's Collegiate dalam Arikunto (2002) menjelaskan pengertian tes sebagai serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

Sedangkan tes yang dimaksud dalam penelitian ini adalah seperangkat soal yang bersifat individu dan digunakan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang telah diajarkan.

Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa

arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar adalah alat – alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri siswa (Angkowo & Kosasih, 2007:11).

Ciri – ciri media pendidikan menurut Gerlach & Ely dalam Azhar (1996) adalah sebagai berikut.

(1) Ciri Fiksatif (*Fiksative Property*)

Menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer dan film. Ciri ini penting bagi guru karena kejadian-kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat. Misalnya kegiatan siswa dapat direkam untuk kemudian dianalisis dan dikritik oleh siswa sejawat baik secara perorangan maupun secara kelompok.

(2) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Kemampuan manipulatif media merupakan kemampuan mempercepat, memperlambat dan mengedit suatu media. Manipulasi kejadian atau objek dengan jalam mengedit hasil rekaman dapat menghemat waktu. Kemampuan media dari ciri manipulatif ini

memerlukan perhatian sungguh-sungguh karena apabila terjadi kesalahan dalam pengaturan kembali urutan kejadian atau pemotongan bagian-bagian yang salah maka akan terjadi pula kesalahan penafsiran yang tentu saja akan membingungkan dan bahkan menyesatkan siswa.

(3) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yng relatif sama mengenai kejadian itu. Dewasa ini, distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah di dalam suatu wilayah tertentu, tetapi media itu misalnya rekaman video, audio, disket komputer dapat disebar ke seluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja.

Manfaat Media dalam Kegiatan Pembelajaran

Media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa.

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru (Azhar, 1996:15).

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli tersebut maka peneliti dapat menyimpulkan beberapa manfaat media, yaitu media pembelajaran dapat

meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran menjadikan pembelajaran yang lebih bervariasi, serta tidak membosankan. Media pembelajaran membantu guru untuk lebih santai dan menghemat tenaga pada saat pembelajaran berlangsung.

Media Pembelajaran Berbantuan Komputer

Komputer adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode, komputer merupakan mesin elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan dan perhitungan sederhana dan rumit. Pemanfaatan komputer untuk pendidikan sering dikenal pembelajaran dengan bantuan komputer atau *Computer Assisted Instruction* (CAI).

Media pembelajaran berbantuan komputer merupakan media yang cara menghasilkan atau menyampaikan materi pelajaran menggunakan sumber yang berbasis komputer. Komputer merupakan media yang menarik bagi siswa, bahkan atraktif serta interaktif.

Mulyono, 2007 (<http://widyostaff.gunadarma.ac.id/publication/files/619/bandung-2.rtf>) menyebutkan bahwa komputer sebagai sarana interaktif merupakan salah satu bentuk pembelajaran terprogram (*Programmed Instruction*), yang dilandasi hukum akibat (*Law of Effect*). Dalam hukum akibat asumsi utama yang diyakini ialah tingkah laku yang diikuti dengan rasa senang besar kemungkinannya untuk dilakukan atau diulang dibandingkan tingkah laku yang tidak disenangi. Berdasarkan Hukum Akibat ini muncullah teori S-R yang meliputi *Stimulus*, *Respons* dan *Reinforcement*. Pembelajaran dengan teori ini dilakukan cara siswa diberi pertanyaan sebagai *stimulus*, kemudian ia memberikan jawaban dari pertanyaan yang diberikan, selanjutnya oleh komputer respon siswa ditanggapi dan

jika jawabannya benar komputer memberikan penguatan. Jika salah komputer memberikan pertanyaan lain yang memuat dorongan untuk memperbaiki jawaban siswa, hal ini sangat mungkin bisa dilakukan dengan menggunakan komputer dalam hal ini komputer berfungsi sebagai tutor.

Sebagai tutor, komputer digunakan antara lain untuk menampilkan serta menjelaskan konsep dan ide. Dalam hal ini siswa berinteraksi dengan komputer yang prosesnya sebagai berikut:

- (1) Komputer menampilkan suatu informasi.
- (2) Siswa menjawab pertanyaan atau masalah yang sesuai dengan informasi yang diberikan.
- (3) Kemudian komputer mengevaluasi jawaban siswa.
- (4) Akhirnya komputer menentukan apakah yang harus diperbuat siswa selanjutnya berdasarkan hasil evaluasi pada jawaban siswa

Balikan yang berupa penguatan merupakan salah satu bentuk motivasi bagi siswa. Motivasi ini perlu sekali, seperti misalnya dikemukakan oleh Cates (1988:115 dalam Mulyono 1997) yang menyatakan bahwa "*Without feedback, a learner is left to perform with no sense of direction or measure of correctness*". Tanpa balikan siswa tidak tahu kebenaran dari jawaban mereka, tidak tahu seberapa jauh keberhasilan mereka.

Perbedaan media berbantuan komputer dengan media lain adalah karena informasi / materi disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan atau visual, dan informasi / materi tersebut biasanya disajikan menggunakan layar kaca.

Menurut Kemp dan Dayton dalam Mulyono (2007), terdapat lima bentuk yang biasanya digunakan untuk menggambarkan cara-cara pembelajaran berbantuan komputer yang dapat digunakan, yaitu *tutorials*, *drill and*

practice, problem solving, simulations, dan games.

Metode *tutorial* adalah salah satu jenis metode pembelajaran yang memuat penjelasan, rumus, prinsip, bagan, tabel, definisi istilah, latihan dan branching yang sesuai. Dalam interaksi tutorial ini informasi dan pengetahuan yang disajikan sangat komunikatif, seakan-akan ada tutor yang mendampingi siswa dan memberikan arahan secara langsung kepada siswa.

Metode *drill* dan praktek menganggap bahwa konsep dasar telah dikuasai oleh siswa dan mereka sekarang siap untuk menerapkan rumus-rumus, bekerja dengan kasus-kasus konkrit dan menjelajahi daya tangkap mereka terhadap materi. Fungsi utama latihan dan praktik dalam program pembelajaran berbantuan komputer memberikan praktik sebanyak mungkin terhadap kemampuan siswa.

Problem solving adalah latihan yang sifatnya lebih tinggi daripada *drill*. Tugas yang meliputi beberapa langkah dan proses disajikan kepada siswa yang menggunakan komputer sebagai alat atau sumber untuk mencari pemecahan. Dalam program *problem solving* yang baik, komputer sejalan dengan pendekatan siswa terhadap masalah, dan menganalisis kesalahan-kesalahan mereka.

Simulations dengan situasi kehidupan nyata yang dihadapi siswa, dengan maksud untuk memperoleh pengertian global tentang proses. Simulasi dapat juga dipergunakan untuk melatih ketrampilan.

Games jika didesain dengan baik dapat memanfaatkan sifat kompetitif siswa untuk memotivasi dan meningkatkan belajar. Seperti halnya simulasi, *game* pembelajaran yang baik sukar dirancang dan perancang harus yakin bahwa dalam upaya memberikan suasana permainan, integritas tujuan pembelajaran tidak hilang.

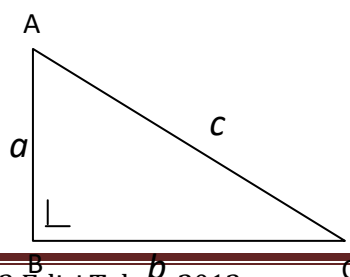
Kehadiran komputer sebagai media dengan kelebihan-kelebihannya memberikan banyak dukungan bagi penyajian materi pembelajaran. Proses dapat dijelaskan dengan lebih jelas dan menarik oleh kemampuan media tersebut. Namun keterbatasan – keterbatasan dari komputer sebagai media pembelajaran juga tentunya masih bisa diminimalisir misalnya, karena harga yang relatif mahal maka fasilitas yang sudah ada hendaknya dimanfaatkan semaksimal mungkin, meskipun satu unit komputer digunakan oleh lebih dari satu siswa.

Materi Pelajaran dalam Penelitian

Materi yang diambil dalam penelitian ini adalah materi pokok Teorema Pythagoras. Berdasarkan KTSP materi pokok Teorema Pythagoras di kelas VIII SMP semester gasal terdiri dari satu standar kompetensi, yaitu menggunakan Teorema Pythagoras dalam pemecahan masalah, serta dua kompetensi dasar yaitu:

- (1) Menggunakan Teorema Pythagoras untuk menentukan panjang sisi – sisi segitiga siku - siku
- (2) Memecahkan masalah pada bangun datar yang berkaitan dengan Teorema Pythagoras

Media pembelajaran yang diterapkan peneliti dalam penelitian ini adalah bagaimana menemukan Teorema pythagoras pada suatu segitiga siku-siku ABC dibawah ini serta beberapa latihan soal tentang penggunaan teorema pythagoras pada bangun datar, bangun ruang serta pemecahan masalah sehari-hari yang berhubungan dengan teorema pythagoras.



Gambar 2.1 Segitiga Siku-siku ABC

Segitiga ABC siku-siku di B, AB dan BC disebut sisi-sisi penyiku dan AC sebagai hipotenusa. Dalam segitiga siku-siku ABC tersebut berlaku teorema Pythagoras yaitu pada segitiga siku-siku, kuadrat panjang sisi terpanjang (Hipotenusa) sama dengan jumlah kuadrat panjang sisi – sisi penyikunya atau dapat dinyatakan sebagai berikut.

$$a^2 + b^2 = c^2$$

dengan

a : panjang sisi siku-siku pertama

b : panjang sisi siku-siku kedua

c : panjang hipotenusa

Proses penemuan teorema pythagoras pada media Pembelajaran berbantuan komputer ini di buat dengan bantuan puzzle.

Penerapan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer Materi Pokok Teorema Pythagoras

Media pembelajaran berbantuan komputer yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil modifikasi dari media yang telah dikembangkan dalam penelitian terdahulu oleh Lailatul Mubarakah (2008) yang dibuat menggunakan program Visual Basic 6,0. Berdasarkan uji validasi oleh beberapa pihak, media tersebut masih perlu beberapa perbaikan, diantaranya:

- (1) 1. Pada puzzle yang digunakan untuk menemukan Teorema Pythagoras, untuk mendapatkan kesimpulan diberikan beberapa pilihan jawaban sehingga ada kemungkinan siswa hanya mencoba-coba untuk menemukan jawaban yang benar.
- (2) 2. Kurangnya latihan soal.

Oleh karenanya, pada penelitian ini peneliti mencoba memperbaiki media

pembelajaran berbantuan komputer tersebut. Bentuk perbaikan yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut.

- (1) Pada puzzle yang digunakan untuk menemukan teorema pythagoras, pilihan jawaban dihilangkan sehingga siswa harus berusaha sendiri menemukan jawaban yang benar.
- (2) Memberikan beberapa tambahan latihan soal dengan tujuan siswa lebih memahami materi Teorema Pythagoras.
- (3) Mengubah format pada latihan dengan menghilangkan pilihan jawaban
- (4) Menambah profil penemu Teorema Pythagoras.
- (5) Menambah kesimpulan di bagian akhir media

Media pembelajaran berbantuan komputer materi pokok teorema pythagoras sesuai dengan ciri-ciri media pembelajaran yaitu ciri fiksatif, ciri manipulatif, serta ciri distributif. Ciri fiksatif menggambarkan kemampuan media pembelajaran berbantuan komputer dalam merekam hasil jawaban siswa dalam mengoperasikan media. Ciri manipulatif menggambarkan kemampuan media pembelajaran berbantuan komputer untuk di edit sesuai kebutuhan pembelajaran. Serta ciri distributif yang menggambarkan kemampuan media pembelajaran berbantuan komputer untuk didistribusikan pada siswa lain atau kelompok belajar lain yang lebih besar.

Media pembelajaran berbantuan komputer pada materi pokok Teorema Pythagoras yang digunakan dalam penelitian ini memuat kelima bentuk cara pembelajaran berbantuan komputer yang dikemukakan Kemp dan Dalton tersebut yaitu *tutorials*, *drill and practice*, *problem solving*, *simulations*, dan *Games*. Pada bentuk *tutorials* ditunjukkan pada adanya petunjuk dan peringatan benar dan salah untuk siswa ketika mengoperasikan media, pada bentuk *drill and practice* dan

problem solving ditunjukkan pada soal – soal latihan yang disajikan pada media pembelajaran berbantuan komputer, pada bentuk *simulation* yaitu adanya hubungan masalah kehidupan sehari-hari dengan konsep Teorema Pythagoras, dan pada bentuk *Games* ditunjukkan pada puzzle yang digunakan dalam proses penemuan Teorema Pythagoras.

Media pembelajaran berbantuan komputer materi pokok Teorema Pythagoras menyajikan pembelajaran sebagai berikut.

- (1) Apresepsi, yaitu mengingatkan kembali luas bangun persegi.
- (2) Motivasi, yaitu menyajikan profil Pythagoras, serta menginformasikan penggunaan teorema pythagoras di kehidupan sehari-hari, misal menghitung panjang tangga yang dilewati ani jika tinggi teras serta jarak antara ujung bawah tangga dan teras diketahui.
- (3) Proses penemuan teorema pythagoras melalui puzzle.
- (4) Latihan-latihan soal, meliputi penggunaan teorema pythagoras pada bangun datar dan bangun ruang, serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.
- (5) Simpulan

Pada media pembelajaran berbantuan komputer yang digunakan, terdapat animasi dan warna yang menarik pada tiap halamannya sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta menjadikan pembelajaran lebih bervariasi dan tidak membosankan. Guru juga dapat lebih santai dan menghemat tenaganya pada saat pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan komputer berlangsung.

Metode Analisis Data

1. Analisis Hasil Observasi Aktivitas Siswa

- (1) Menghitung frekuensi rata – rata

- (2) Menghitung Presentase frekuensi setiap indikator pada masing-masing pertemuan dengan rumus:

$$S_i = \frac{z_i}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

S_i = Persentase frekuensi aktivitas siswa indikator ke – i

Z_i = Rata – rata frekuensi indikator ke – i

N =Jumlah kotak yang dapat diisi sesuai dengan waktu yang ditentukan

(Murwanto, 2005)

- (3) Persentase frekuensi siswa terbanyak menunjukkan aktivitas dominan siswa selama kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan komputer.
- (4) Aktivitas siswa yang diharapkan sesuai dengan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan komputer adalah aktivitas memperhatikan dan mengoperasikan media pembelajaran berbantuan komputer.

2. Analisis Hasil Observasi Pengelolaan Pembelajaran

- (1) Menentukan besarnya frekuensi masing-masing aktivitas, dengan kriteria:
4 = Sangat Baik
3 = Baik
2 = Cukup
1 = Kurang
0 = Sangat kurang
- (2) Menghitung rata-rata nilai setiap kategori, kemudian membandingkan nilai kategori dengan kriteria hasil penilaian.

Adapun kriterianya adalah sebagai berikut.

Rata- rata $< 0,50$ =Sangat Kurang

$0,5 \leq$ Rata- rata $< 1,50$ =Kurang

$1,50 \leq$ Rata- rata $< 2,50$ =Cukup

$2,50 \leq$ Rata- rata $< 3,50$ =Baik

Rata- rata $\geq 3,5$ =Sangat Baik

(Khabibah, 2006: 20)

3. Analisis Hasil Angket Respon Siswa

- (1) Siswa yang memberikan respon positif akan memperoleh nilai 1 dan siswa yang memberikan respons tidak positif akan memperoleh nilai 0.
- (2) Menghitung persentase respons positif siswa. Kemudian menghitung rata-rata persentase respons positif siswa (RS).
- (3) Mencocokkan rata-rata persentase respons positif siswa (RS) dengan kriteria positif untuk menentukan kategori respons yang diberikan siswa dengan kriteria sebagai berikut:

$85\% \leq RS$ = Sangat positif

$70\% \leq RS < 85\%$ = Positif

$50\% \leq RS < 70\%$ = Kurang positif

$RS < 50\%$ = Tidak positif

(Khabibah, 2006: 97)

4. Analisis Data Hasil Tes

- (1) Menentukan skor tes hasil belajar siswa dengan berpedoman pada rubrik penskoran yang dibuat oleh peneliti.
- (2) Menentukan skor latihan yang dikerjakan masing – masing siswa pada media pembelajaran berbantuan komputer dengan berpedoman pada rubrik penskoran yang dibuat peneliti.
- (3) Menghitung skor akhir siswa dengan menggunakan rumus:

(4) Rumus tersebut dibuat sendiri oleh peneliti dengan pertimbangan bahwa bobot pada 5 soal tes sama dengan bobot pada 9 soal latihan pada media pembelajaran berbantuan komputer.

- (5) Menentukan skor siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dimana KKM mengikuti KKM mata pelajaran matematika di SMP Negeri 33 Surabaya yaitu siswa dikatakan tuntas apabila memenuhi nilai ≥ 65 .

Hasil penelitian selama pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbantuan komputer pada materi pokok Teorema Pythagoras di kelas VIII-D SMP Negeri 33 Surabaya dengan jumlah siswa sebanyak 36 siswa. Penelitian ini dilakukan selama 2 kali pertemuan (5 jam Pertemuan) dengan perincian 2 jam pelajaran pada pertemuan pertama, dan 3 jam pelajaran pada pertemuan kedua, dimana 1 jam pelajaran adalah 40 menit.

Dari hasil penelitian, diperoleh data aktivitas siswa selama pembelajaran, data pengelolaan pembelajaran, data respon siswa, file rekaman latihan siswa serta data hasil belajar siswa setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan komputer pada materi pokok Teorema Pythagoras.

5. Analisis Data Aktivitas Siswa

Dalam penelitian ini, yang menjadi pengamat aktivitas siswa selama pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbantuan komputer adalah salah satu guru matematika SMP Negeri 33 Surabaya sebanyak satu orang. Pengamat mengamati aktivitas 4 siswa yang dipilih secara acak kemudian

menuliskannya pada lembar observasi aktivitas siswa yang telah disediakan (lampiran) selama 2 kali pertemuan (5 jam pelajaran).

Hasil pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan komputer dapat dilihat pada tabel 4.1 di bawah ini.

Tabel 4.1 Pengamatan Aktivitas Siswa

Aktivitas Siswa Yang Diamati	Persentase Aktivitas Siswa		
	Pertemuan		
	Ke-1	Ke-2	Rt2
Mendengarkan /memperhatikan penjelasan guru	6,25	8,33	7,29
Membaca / melihat media pembelajaran berbantuan komputer	7,81	7,30	7,56
Memperhatikan dan mengoperasikan media pembelajaran berbantuan komputer.	12,5	13,54	13,02
Berdiskusi / bertanya antar siswa	23,44	16,67	20,05 %
Berdiskusi / bertanya kepada guru	23,44	9,37	16,40
Berhitung	20,31	21,88	21,09
Berperilaku yang tidak relavan dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan komputer.	6,25	6,25	6,25
Mengerjakan tes secara individu.	0	16,67	8,34

Hasil pengamatan yang terdapat dalam tabel diatas dapat dijelaskan sebagai berikut.

6. Persentase Aktivitas Siswa

Mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru mengalami peningkatan, karena pada pertemuan kedua guru cukup banyak menjelaskan kepada siswa, meliputi mengingatkan

siswa kembali pada materi pertemuan sebelumnya dan menjelaskan kembali aturan media.

- (1) Persentase aktivitas siswa membaca/melihat media pembelajaran berbantuan komputer mengalami penurunan, karena pada pertemuan kedua siswa lebih banyak melakukan aktivitas berhitung.
- (2) Persentase aktivitas siswa memperhatikan dan mengoperasikan media pembelajaran berbantuan komputer mengalami peningkatan.
- (3) Persentase aktivitas siswa berdiskusi/bertanya antar siswa mengalami penurunan karena pada pertemuan kedua siswa sudah cukup terbiasa mengerjakan media pembelajaran berbantuan komputer secara individu.
- (4) Persentase aktivitas siswa berdiskusi / bertanya kepada guru mengalami penurunan karena pada pertemuan kedua siswa sudah cukup terbiasa mengerjakan media pembelajaran berbantuan komputer secara individu.
- (5) Persentase aktivitas siswa berhitung mengalami peningkatan karena pada pertemuan kedua media yang disediakan lebih banyak berisi soal-soal latihan.
- (6) Persentase aktivitas siswa berperilaku yang tidak relavan dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan komputer tidak mengalami perubahan. Perilaku yang tidak relevan yang dilakukan siswa misalnya siswa ramai, mengganggu siswa lain dan berpindah tempat.
- (7) Persentase aktivitas siswa mengerjakan tes secara individu pada pertemuan pertama sebesar

0% karena pada pertemuan pertama tidak disediakan tes.

- (8) Aktivitas yang diharapkan sesuai dengan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan komputer adalah aktivitas memperhatikan dan mengoperasikan media pembelajaran berbantuan komputer. Namun berdasarkan hasil penelitian dapat dilihat bahwa aktivitas siswa selama pembelajaran yang dominan adalah berhitung dengan persentase sebesar 21,09%, karena media pembelajaran yang disediakan lebih banyak berisi latihan-latihan yang berhubungan erat dengan berhitung, baik menghitung di kertas ataupun beberapa siswa yang menggunakan program kalkulator di komputer yang mereka gunakan.
- (9) Aktivitas tersebut merupakan persentase yang cukup besar bila dibandingkan dengan aktivitas memperhatikan dan mengoperasikan media pembelajaran berbantuan komputer yang hanya sebesar 13,02%. Di duga hal ini dikarenakan penggunaan media pembelajaran berbantuan komputer khususnya pada mata pelajaran matematika baru pertama kali dilakukan sehingga siswa belum terbiasa menggunakan komputer sebagai media belajar matematika.

7. Analisis Data Pengelolaan Pembelajaran

Dalam pengelolaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan komputer, yang berperan sebagai guru adalah peneliti, dan sebagai pengamat dalam

pengelolaan pembelajaran adalah satu orang guru bidang studi matematika SMP Negeri 33 Surabaya. Hasil pengamatan pengelolaan pembelajaran selama 2 pertemuan disajikan dalam tabel 4.2 berikut ini.

Tabel 2 Hasil Pengamatan Pengelolaan Pembelajaran

No	Aspek yang Diamati	Pertemuan		Rata-rata	Kategori
		I	II		
1.	PERSIAPAN (Keseluruhan)	3	3	3	B
PELAKSANAAN					
Kegiatan Awal					
2.	Membuka Pembelajaran dengan baik	3	3	3	B
3.	Mengingat kembali materi sebelumnya	2	3	2,5	B
Kegiatan Inti					
4.	Menjelaskan kembali tentang cara pengisian media pembelajaran berbantuan komputer.	3	3	3	B
5.	Membimbing siswa yang mengalami kesulitan dalam pengisian media pembelajaran berbantuan komputer.	4	4	4	S B
6.	Menjawab pertanyaan siswa dengan jelas	3	3	3	B
Kegiatan Akhir					
7.	Membimbing siswa membuat rangkuman.	3	4	3,5	SB
8.	Memberikan tes atau tugas rumah	3	3	3	B
PENGLOLAAN WAKTU					
9.	Sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	3	3	3	B
SUASANA KELAS					
10.	Berpusat pd Siswa	4	4	4	SB
11.	Siswa Antusias	4	4	4	SB
12.	Guru Antusias	4	4	4	SB
RATA-RATA				3,3	Baik

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dilihat bahwa dalam melakukan pengelolaan pembelajaran peran guru sudah baik, hal ini dapat dilihat dari setiap aspek yang diamati berada dalam kategori baik dan sangat baik.

8. Analisis Data Respon Siswa

Angket respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan komputer diisi oleh siswa setelah proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan komputer selesai. Hasil angket yang diisi siswa dihitung persentase tiap komponennya kemudian mencocokkan dengan kriteria untuk menentukan kategori tiap komponen. Dari 36 responden diperoleh data respon siswa yang disajikan pada tabel 4.3 dibawah ini.

Tabel 3 Hasil Respon Siswa

NO	URAIAN	% Komentari		Ktgri
		+	-	
1.	Bagaimana perasaan kalian selama mengikuti pembelajaran menggunakan Media pembelajaran komputer?	94,4	5,6	Sangat Positif
2.	Bagaimana pendapat kalian tentang media pembelajaran berbantuan komputer berdasarkan:			
	a. Warna dan Animasi yang digunakan?	100	0	Sangat Positif
	b. Kejelasan Materi ?	94,4	5,6	Sangat Positif
	c. Kejelasan Petunjuk ?	94,4	5,6	Sangat Positif
	d. Kemudahan dalam Mengoperasikan ?	88,9	11,1	Sangat Positif
3.	Bagaimana Pendapat kalian tentang cara guru melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan komputer ?	88,9	11,1	Sangat Positif
4.	Apakah kalian berminat untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar yang telah kalian ikuti saat ini?	83,3	16,7	Positif
5.	Apakah dengan menggunakan media pembelajaran komputer motivasi belajar matematika kalian meningkat ?	94,4	5,6	Sangat Positif
6.	Apakah kalian merasa belajar matematika dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan komputer perlu dilakukan ?	94,4	5,6	Sangat Positif
Rata-Rata		92,57	7,43	Sangat Positif

Berdasarkan tabel hasil respon siswa diatas, dapat dilihat bahwa setiap pertanyaan yang diajukan mendapatkan respon yang sangat positif dari siswa, sehingga dari angket respon siswa tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa merasa senang dan termotivasi selama pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan komputer.

Analisis Data Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Setelah Proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan komputer selesai, siswa di beri soal tes sebanyak 5 butir tes yang dikerjakan secara individu. Hasil belajar siswa diperoleh dari hasil rata-rata antara nilai tes yang dikerjakan siswa setelah proses pembelajaran selesai dan nilai latihan pada media yang dikerjakan masing-masing siswa. Hasil belajar siswa disajikan pada tabel 4.4 dibawah ini dan hasil penyekoran tes tiap butir tes disajikan pada lampiran C.4 dan penyekoran hasil rekaman latihan pada media disajikan pada lampiran C.5.

Tabel 4 Hasil Tes Belajar Siswa

No	Nama Siswa	NM	N T	NA	Ketuntasan	
					T	TT
1	Adik RM	61	60	60,5		√
2	Adinda K	71	90	80,5	√	
3	Akhmat ZM	61	71	66	√	
4	Alfredo Sony	61	75	68	√	
5	Andi Fii A	87	70	78,5	√	
6	Annisa	98	100	99	√	
7	Calvin Wahyu	91	85	88	√	
8	Darmawan R	61	61	61		√
9	Dwi Ainul H	79	62	70,5	√	
10	Eka T	97	100	98,5	√	
11	Fani R	60	71	65,5	√	
12	Febrian Joko I	69	60	64,5		√
13	Gladis A R	70	93	81,5	√	
14	Hendri Aryo S	75	66	70,5	√	
15	Irsa Yawana C	98	100	99	√	
16	Lely Devisari	84	60	72	√	
17	Lusina O	85	93	89	√	
18	M. Adtya JS	79	62	70,5	√	
19	M.Goffron A.	97	100	98,5	√	
20	M. Rendy Nur	69	60	64,5		√

No	Nama Siswa	NM	N T	NA	Ketuntasan	
					T	TT
21	M. Riza P	61	61	61		√
22	M. Vikri Nur .	61	75	68	√	
23	Moch. Lutfi R	87	70	78,5	√	
24	Novan Wahyu	98	100	99	√	
25	Novi R	91	85	88	√	
26	Nuril M	61	74	67,5	√	
27	Revaldi M I	61	60	60,5		√
28	Sania Laila C	63	63	63		√
29	Sekar Arum	60	71	65,5	√	
30	Selfa Dwi M	71	90	80,5	√	
31	Supiani	70	93	81,5	√	
32	Talitha Ayu P	75	66	70,5	√	
33	Tania Ayu O	98	100	99	√	
34	Widya Ayu W	84	60	72	√	
35	Auryn O	85	93	89	√	
36	Richo Al F	79	62	70,5	√	
	RATA-2			77,2		

Keterangan

NM : Nilai Media T : Tuntas
NT : Nilai Tes TT : Tidak Tuntas
NA : Nilai Akhir

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata hasil tes belajar siswa 77,2 dengan perincian jumlah siswa yang tuntas sebanyak 29 siswa dan jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 7 siswa. Dari 7 siswa yang tidak tuntas dapat dilihat bahwa ketidaktuntasan skor akhir mereka dikarenakan rendahnya nilai latihan pada media dan nilai pada tes yang mereka kerjakan apabila dibandingkan dengan nilai siswa lain, hal ini disebabkan siswa kurang pengetahuan dalam mengoperasikan komputer serta kurangnya kemampuan mereka dalam melakukan perhitungan.

Temuan Penelitian

Selama penelitian terhadap pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan komputer berlangsung, terdapat beberapa temuan, diantaranya:

Beberapa siswa yang berkemampuan tinggi dapat menyelesaikan media pembelajaran berbantuan komputer sebelum siswa lain selesai dan sebelum waktu yang disediakan habis, sehingga untuk mengisi sisa waktu, siswa berkemampuan tinggi

tersebut mengulangi media pembelajaran berbantuan komputer. Hal seperti ini dapat juga diatasi dengan menyediakan materi pengayaan atau latihan soal lain yang lebih menantang sebagai bentuk antisipasi untuk siswa yang berkemampuan tinggi yang sudah terlebih dahulu menyelesaikan media pembelajaran berbantuan komputer sebelum siswa lain selesai.

Terjadi kerusakan secara tiba-tiba di beberapa komputer pada saat pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan komputer berlangsung, hal ini menyebabkan beberapa siswa yang bersangkutan bergabung dengan siswa lain untuk menyelesaikan media pembelajaran berbantuan komputer. Harusnya dilakukan persiapan terhadap komputer yang akan digunakan dengan lebih baik atau memberi beberapa komputer cadangan untuk mengantisipasinya.

Diperoleh hasil belajar siswa setelah pembelajaran dengan rata-rata nilai 77,2 dengan perincian 29 siswa tuntas dan 7 siswa tidak tuntas. Karena keterbatasan waktu maka pada penelitian tidak dilakukan tindak lanjut berupa remedi bagi siswa-siswa yang belum tuntas, namun hasil belajar tersebut sudah dikonfirmasi kepada guru bidang studi untuk ditindaklanjuti. Harusnya untuk siswa-siswa yang tidak tuntas diberikan program remedial yang dapat berupa penjelasan langsung oleh guru terhadap materi kemudian diadakan tes lagi atau dengan meminta siswa-siswa yang belum tuntas tersebut mengulangi lagi untuk mengoperasikan media pembelajaran berbantuan komputer.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti dapat menyimpulkan beberapa hal, yaitu :

- (1) Aktivitas siswa selama pembelajaran dengan menggunakan media

pembelajaran berbantuan komputer pada materi pokok teorema pythagoras yang paling dominan adalah berhitung dengan persentase 21,09%, padahal aktivitas siswa yang diharapkan sesuai dengan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan komputer adalah aktivitas mengaktifkan indera penglihatan dan indera peraba yang ternyata hanya sebesar 13,02%

- (2) Pengelolaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan komputer pada materi pokok teorema pythagoras pada kategori baik.
- (3) Respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan komputer pada materi pokok teorema pythagoras sangat positif
- (4) Hasil tes belajar siswa setelah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan komputer pada materi pokok teorema pythagoras mendapatkan nilai rata-rata 77,2. dengan perincian 29 siswa tuntas dan 7 siswa tidak tuntas.

Daftar Rujukan

- Angkowo, R dan A. Kosasih. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: Grasindo.
- Arikunto, Suharsimi. 1997. *Prosedur Penelitian*. Jakarta. Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Kurniawan. *Fokus Matematika untuk SMP dan MTs*. 2003 . Jakarta : Erlangga
- Masriyah. 2006. *Penyusunan Non Tes*. Universitas Terbuka
- Mubarokah, Lailatul. 2007. *Pengembangan Media pembelajaran Komputer Materi Pokok Teorema Pythagoras dengan Program Visual Basic 6.0*. Skripsi. Tidak dipublikasikan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya
- Mulyono.1997. *Pengajaran Berbantuan Komputer pada materi Teori Graph* ([Http://widyostaff.gunadarma.ac.id/publication/files/619/bandung-2.rtf](http://widyostaff.gunadarma.ac.id/publication/files/619/bandung-2.rtf)) Tanggal 16 Oktober 2008.
- Murwanto, Arik. 2005. *Penerapan Media Transparasi Over Head Projector (OHP) pada Pembelajaran Matematika Pokok Bahasan Ruang Dimensi Tiga di SMA Negeri 2 Trenggalek*. Skripsi. Tidak dipublikasikan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Nur, Muhammad. 2000. *Pengajaran Langsung* . Surabaya. UNESA Unipres
- Rusyan, A.Tarbani dan Daryani, Yani. 1994. *Penuntun Belajar Yang sukses*. Jakarta: Nine Karya.

- Susanah dan Hartono. 2004. *Geometri*. Surabaya:UNESA University Press
- Sutriningsih, Naning. 2001. *Pembelajaran Kinestetik Pada Mata Pelajaran Matematika*. Tesis yang tidak dipublikasikan. Surabaya. Program Pasca Sarjana: UNESA.
- Tim Redaksi. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Edisi ke-3* . Jakarta:Balai Pustaka.
- Tim Redaksi. 2006. *Panduan penulisan Skripsi & Penilaian Skripsi* . Surabaya:Unipres.
- Usman, M.basyirudin dan Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Delia Citra Utama.

