

PROSIDING

SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MERCU BUANA YOGYAKARTA

TEMA

STRATEGI DAN IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER PADA ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

PROSIDING

SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MERCU BUANA YOGYAKARTA

STRATEGI DAN IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER PADA ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0



Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Mercu Buana Yogyakarta

MBridge Press merupakan anggota aktif dari:



Asosiasi Penerbit Perguruan Tinggi Indonesia
Nomor: 003.093.1.04.2019

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2012 Tentang
Hak Cipta

Undang-Undang Hak Cipta

1. Hak Cipta merupakan hak eksklusif bagi Pencipta atau Pemegang Hak Cipta untuk mengutamakan atau memperbarui Ciptaannya yang timbul secara otomatis setelah suatu Ciptaan dilahirkan tanpa mengesangi pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Ketentuan Pidana

Pasal 74

1. Barangsiapa dengan sengaja atau tanpa hak melakukan pelanggaran sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ayat (1) atau Pasal 49 ayat (1) dan ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling singkat 1 (satu) bulan dan/atau denda paling banyak Rp 5.000.000,00 (lima milyar rupiah);
2. Barangsiapa dengan sengaja menyalahgunakan, mengumumkan, atau menjual kembali suatu Ciptaan atau barang hasil perlindungan Hak Cipta atau Hak Terkait sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 5.000.000,00 (lima milyar) atau sepihak;

PROSIDING

SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MERCU BUANA YOGYAKARTA

STRATEGI DAN IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER PADA ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0



Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Mercu Buana Yogyakarta



STRATEGI DAN IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER PADA ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

All Rights Reserved

551 hal (x + 541 hal), 21 cm x 29,7 cm

ISBN: 978-623-7587-36-1

Penulis:

Paul Suparno I Nuryadi I Adelia I Cintya Nurika Irma I Aisya Zhafarina Khansa I Nurina Ayuningtyas I Aam Amaningsih Jumahur I Ardi Pratama I Agung Premono I Ekio Arief Syaefudin I Asih Indartiwi I Julia Wulandari I Tenti Novela I Atikah Marwa I Nurul Kamalia I Ayu Desrani I Kamila Adnani I Mar'atun Naziroh I Ayub Taty Admaja I Bradley Setiyadi I Ali Idrus I Sofyan I Dena Ritmi Sekar Nugrahaeni I Nurul Hidayah I Dwi Atmanto I Depi Kurniati I Ikhwan Nur Rois I Irmariyadi I Dian Meisanti I Sitti Nursetiawati I Dian Yudhawati I Duwi Purwati I Helaluddin I Apriani Nur I Erlin Fitria I Fifit Firmadani I Fitri Anekawati I M. R. Nababan I Riyadi Santosa I Fx. Wahyu Widiatoro I Wahyu Relisa Ningrum I Ginanjar Nugraheningsih I Yulius Agung Saputro I Hermayawati I Elysa Hartati I Istiqomah Annisaa I Djatmika I Lazaro Kumala Dewi I M. Farrys Andriansyah I Rosmawaty Hilderiah Pandjaitan I Mahira Clarita Garinihasna I Anis Safitri I Meji Aprianingtyas I Suparmi I Widha Sunarno I Melania Eva Wulanningtyas I Hendrikus Mikku Ate I Mila Mumpuni I Nanang Khuzaini I Tri Yogo Sulistyio I Nur Hadiyati I Elysa Hartati I Nursalamah Siagian I Nur Alia I Prakoso Permono I Puji Nugroho I Putri Fathia Fadilla I Rahayu Handayani I Hermayawati I Rahmi Diana I Faidatul Hasanah I Restu Presta I Nurul Mailani I Ratna Hapsari EP I Widha Sunarno I Sukarmin I Rosmawaty Hilderiah Pandjaitan I Yoyoh Hereyah I Suratani Bangko I Maria Pertiwi I Septika Arbaitta Burhan I Jenny Sista Siregar I Lilis Jubaedah I Shinta Dewi Jayanti I Soraya Intan Yuliana I Lilies Yulastru I Dwi Atmanto I Sri Widayani I Tri Mardiana I A.Y.N. Warsiki I Suchayo Heriningsih I Uun Bramastiwi I Willy Dreeskandar I Rosmawaty Hilderiah Pandjaitan I Wulandari A.Adiman I Elysa Hartati I Zeny Luthvia I M.R. Nababan I Diah Kristina

Editor:

DR. Dra.Hermayawati,M.Pd
Luky Kurniawan, S.Pd., M.Pd
Elysa Hartati, S.Pd.,M.Pd
Antonius Tri Wibowo,S.Pd.Kor.,M.Or
Nanang Khuzaini, S.Pd.Si., M.Pd.

Penyunting:

Ajeng Putri Pradevi
Daniel Ari Widhiatama, S.Pd., M.Hum

Perancang Sampul:

Heri Setio Aji

Penata Letak:

Rizki Wahta Saputra

Cetakan Pertama, Februari 2020

Diterbitkan Oleh:

MBridge Press
Jl. Ringroad Utara, Condong Catur, Depok,
Kabupaten Sleman, D.I. Yogyakarta
Lab. Multipurpose, Lantai 2 Kampus III UMBY
Phone. +62 895-3590-23330

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan hidayah yang telah diberikan kepada kita semua, sehingga Prosiding Seminar Nasional Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah diselenggarakan pada tanggal 18 November 2019 di auditorium kampus 3 Universitas Mercubuana Yogyakarta dengan **“Strategi dan Implementasi Pendidikan Karakter Pada Era Revolusi Industri 4.0”**

Prosiding ini memuat karya ilmiah para pemakalah. Di dalam prosiding ini dapat diketahui hal-hal yang mencakup implementasi pendidikan karakter dalam era revolusi industry 4.0. Izinkanlah pada kesempatan yang membahagiakan ini saya atas nama Panitia Seminar Nasional Pendidikan ini mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada para pembicara, pembahas, dan moderator, yang secara nyata telah menyumbangkan keseluruhan materi dan substansi perbincangan dalam buku prosiding ini. Panitia telah berusaha secara optimal untuk menjadikan buku prosiding ini hadir di hadapan pembaca dengan baik. Namun, ibarat pepatah lama yang berbunyi Tiada padi kuning setangkai kekurangan dan kelemahan di sana-sini tentu masih ada. Untuk itu, dengan tulus Panitia mohon maaf yang sebesar-besarnya.

Semoga buku prosiding ini dapat memberi kemanfaatan bagi kita semua, untuk kepentingan pengembangan dunia kependidikan di Indonesia. Di samping itu, diharapkan juga dapat menjadi referensi bagi upaya pembangunan bangsa dan negara.

Yogyakarta , 18 Januari 2020
Ketua Panitia

Antonius Tri Wibowo

DAFTAR ISI

KATA PENGANTARv

DAFTAR ISI vii

BUDAYA LELUHUR DAN PENGARUHNYA PADA STRATEGI DAN IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER PADA ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.01

PENDIDIKAN MATEMATIKA BERBASIS ETNOMATEMATIKA DI ERA 4.0.....7

ANALISIS KESALAHAN BERBAHASA PADA POSTER AKSI UNJUK RASA RUU KUHP DAN RUU KPK DI MEDIA MASSA ONLINE 17

PENGARUH PENGETAHUAN KEWIRAUSAHAAN TERHADAP MINAT DALAM BERWIRAUSAHA SALON MELALUI EFIKASI DIRI29

PENGEMBANGAN ALAT BANTU MEDIA PEMBELAJARAN METODE ELEMEN HINGGA UNTUK KASUS MEKANIKA BENDA PADAT 2 DIMENSI.....35

PERAN MEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.041

REPRESENTASI PENDIDIKAN KARAKTER DI FILM DUA GARIS BIRU BERDASARKAN PERSPEKTIF THOMAS LICKONA47

PENDIDIKAN KARAKTER DALAM PROGRAM ASRAMA BAHASA ARAB MENGHADAPI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 DI MAN 3 PALEMBANG65

PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENILAIAN TENDANGAN ABHORIGI CHAGI PADA ATLET KYORUGI TAEKWONDO 75

MENINGKATKAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK MELALUI MODEL PEMBELAJARAN PICTURE AND PICTURE PADA PROGRAM PAKET C91

ANALISIS KEBUTUHAN MODUL PEMBELAJARAN DALAM MATA KULIAH PERAWATAN KULIT WAJAH MANUAL DI PROGRAM STUDI TATA RIAS...107

PENDIDIKAN KARAKTER DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB PADA ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0.....113

UPAYA PENINGKATAN KOMPETENSI GURU VOKASI BIDANG KECANTIKAN DALAM REVOLUSI INDUSTRI 4.0 123

IMPLEMENTASI PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTERMAHASISWA DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 MELALUI MATAKULIAH PENGEMBANGAN KEPRIBADIAN129

DESAIN PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI KOLABORASI MENDONGENG ORANG TUA DAN GURU..... 137

STRATEGI PENGUATAN KARAKTER NASIONALISME MELALUI BIMBINGAN KELOMPOK BERBASIS NILAI CINTA TANAH AIR..... 149

MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0	161
ANALISIS <i>STYLE</i> TOKOH NIC DALAM NOVEL <i>BEAUTIFUL BOY</i> KARYA DAVID SHEFF	169
PARENTING DI ERA MILENIAL SEBAGAI IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER	175
HASIL PENGABDIAN PADA MASYARAKAT PELATIHAN SENAM AEROBIK UNTUK MENINGKATKAN KEBUGARAN JASMANI.....	185
ANALISIS HASIL AKTIVASI KETERAMPILAN BERBAHASA INGGRIS KOMUNITAS PEDAGANG PASAR BERINGHARJO.....	193
PENGUATAN KARAKTER DISIPLIN MELALUI EKSTRAKULIKULER DI SEKOLAH	203
ANALISIS KUALITAS KETERBACAAN PADA QUR`AN SURAT AL-KAHFI AYAT 1-10 DALAM DUA VERSI TERJEMAHAN (DEPAG RI dan MMI).....	227
IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0..	237
DI SMA BINA MULIA PONTIANAK	237
MANAJEMEN IMPRESI PT WIJAYA KARYA (PERSERO) TBK. MELALUI SIMBOL NILAI SAHAM.....	253
PETUALANGAN RIO MENGENAL 4 KATA AJAIB: BUKU <i>POP-UP</i> KESANTUNAN BERBAHASA GENERASI INDONESIA	267
PERAN INTERAKSI SOSIAL DAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA TERHADAP KEMAMPUAN MEMAHAMI KONSEP PADA MATERI OPTIK GEOMETRI	277
PENGARUH EFIKASI DIRI SISWA TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA.....	289
PEMBENTUKAN KARAKTER PEMIMPIN PERUBAHAN MELALUI PEMBELAJARAN AGENDA <i>SELF MASTERY</i> (ASM) DIKLATPIM TINGKAT IV DENGAN MODEL <i>BLENDED LEARNING</i> DI BALAI DIKLAT KEPEMIMPINAN MAGELANG	297
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6 PADA MATERI SEGIEMPAT DAN SEGITIGA	313
PERMAINAN “MAZE EXPLORER”: SEBUAH MEDIA UNTUK MENGAJAR KETERAMPILAN MEMBACA-MENULIS ANAK-ANAK SEKOLAH DASAR....	325
STRATEGI PENGUATAN KARAKTER NASIONALIS DI KALANGAN SISWA	335
PENDIDIKAN KEPRAMUKAAN DALAM MENJAWAB AKAR TERORISME DI INDONESIA	347
PERAN SEKOLAH DALAM PEMBENTUKAN PENDIDIKAN KARAKTER.....	363

DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0	363
PERAN PENDIDIKAN KARAKTER TERHADAP FAKTOR-FAKTOR PENGAMBILAN KEPUTUSAN KARIER DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0.....	371
PEMANFAATAN KARDUS BEKAS SEBAGAI MEDIA UNTUK MENGAJAR KETERAMPILAN BERBICARA DALAM BAHASA INGGRIS.....	383
PENDIDIKAN KARAKTER BERBASIS MULTIPLE INTELLIGENCE SEBAGAI DESAIN PEMBELAJARAN DI ERA DISRUPSI.....	395
PENGARUH METODE PROYEK DAN EKSPERIMEN TERHADAP KREATIVITAS DAN SIKAP ILMIAH SISWA PADA PEMBELAJARAN FISIKA.....	405
IMPLIKATUR PERCAKAPAN SANTRI PUTRI SEBAGAI UPAYA PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER PONDOK PESANTREN GENERASI 4.0	415
RAGAM SALURAN KOMUNIKASI ADOPSI PROGRAM ADIWIYATA PADA ANAK MURID, ORANG TUA, DAN GURU SD ISLAM AMALINA DI TANGERANG SELATAN	423
INOVASI MODUL DALAM PENGEMBANGAN KETERAMPILAN RIAS PENGANTIN BETAWI BAGI MAHASISWA	449
PERMAINAN “ <i>THE GIANT SNAKE AND LADDER 3D</i> ”: SEBUAH MEDIA UNTUK MENGAJAR KETERAMPILAN MENDENGARKAN-BERBICARA ANAK SEKOLAH DASAR.....	457
EVALUASI MODEL PEMBELAJARAN SAVI DALAM RIAS WAJAH KARAKTER DUA DIMENSI DI SMK LABORATORIUM JAKARTA	467
PEMBENTUKAN KARAKTER REMAJA MELALUI POLA ASUH DEMOKRATIS UNTUK MENCEGAH KECANDUAN GADGET DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0	477
MENCIPTAKAN PELUANG USAHA ECOPRINT BERBASIS POTENSI DESA DENGAN METODE RRA DAN PRA	487
PERANCANGAN LEMBAR KERJA SISWA BAHASA INGGRIS UNTUK SISWA MADRASAH DENGAN KETERAMPILAN MENDENGARKAN BERBICARA MEMBACA MENULIS KELAS VIII.....	499
PELUANG SOSIALISASI EDUKATIF KENDARAAN ELEKTRIK.....	509
MELALUI KERJASAMA PERGURUAN TINGGI DENGAN PRODUSEN.....	509
MERANCANG “POP UP CARD” UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA SISWA	523
TINDAK TUTUR DIREKTIF BEDA GENDER PADA PERISTIWA TUTUR ROMANTIS DALAM THE HATING GAME.....	531
INDEX	541

BUDAYA LELUHUR DAN PENGARUHNYA PADA STRATEGI DAN IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER PADA ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

Paul Suparno, S.J.
Universitas Sanata Dharma

Pendidikan karakter sudah cukup lama mendapatkan tekanan dalam pendidikan formal di Sekolah Indonesia. Pada masa kepemimpinan Jokowi pertama ditekankan pentingnya pendidikan karakter dalam program Nawacita melalui PPK (Penguatan Pendidikan Karakter) dengan tekanan pada nilai religius, nasionalis, daya juang, kemandirian, gotongroyong, dan kejujuran. Dalam masa kepemimpinan Jokowi yang kedua, pendidikan karakter semakin mendapatkan tekanan, seperti diungkapkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim. Nantinya UN akan memuat asesmen tentang karakter, selain literasi dan numerasi.

Karakter anak didik kita saat ini dipengaruhi oleh berbagai hal, termasuk nilai-nilai dari luar yang ditawarkan lewat gadget, internet, dan berbagai media. Pengaruh nilai luar ini begitu gencar melalui teknologi modern yang dapat mengalahkan nilai-nilai baik dari budaya lokal. Dalam rangka membantu anak didik agar lebih kaya, lebih luas, dan lebih selektif, kiranya penting bahwa nilai baik dari budaya leluhur digali, dikenalkan, dan disebar, sehingga anak didik dapat memilih dan menghidupinya.

Artikel singkat ini mencoba mengajak kita untuk memikirkan bagaimana kita sebagai pendidik mau dan dapat menggali nilai baik dari budaya leluhur dan mengenalkannya pada anak didik kita.

A. Proses Terjadinya Karakter Manusia Dan Yang Mempengaruhi

Karakter manusia terjadi dan terwujud pelan-pelan. Biasanya mulai berproses dalam keluarga dimana kita dilahirkan. Secara ringkas prosesnya seperti berikut:

- Mulai dari keluarga: anak lahir dan dididik oleh keluarga. Anak mengalami nilai karakter yang berwujud adat istiadat keluarga. Anak diajari sopan santun seperti: cara makan, cara bicara, cara berelasi dengan orang lain, cara menghargai orang lain, dll. Dalam keluarga yang berkarakter baik, seorang anak dididik menghayati nilai-nilai yang dianggap baik oleh keluarga tersebut dan berkembang menjadi anak baik.
- Di sekolah: anak mulai dididik oleh guru dengan ajaran dan berbagai nilai karakter di sekolah. Sekolah yang sungguh menekankan nilai karakter baik, biasanya mengembangkan siswanya menjadi berkarakter baik pula. Di sekolah, anak juga belajar nilai karakter dari teman-teman lain. Di sekolah itu dapat terjadi siswa saling meneguhkan dan belajar dari nilai karakter teman lain, yang dibawa dari rumah. Dalam banyak kasus sering nilai dari teman ini lebih kuat dari pada yang diajarkan guru. Apalagi di masa remaja, geng dan kelompok sering lebih dominan.
- Di Masyarakat: anak juga dipengaruhi oleh nilai karakter dari masyarakat dimana ia tinggal. Masyarakat dapat berupa: tetangga, lingkungan, masyarakat agak luas,

institusi agama, pemerintah, dll. Anak yang di desa biasanya lebih dipengaruhi lingkungannya dari pada anak di kota yang relatif lebih soliter. Bila masyarakatnya sungguh menghidupi nilai karakter luhur, maka anak dapat dibantu ikut menghidupinya pula.

- Nilai budaya yang dihidupi masyarakat. Beberapa negara yang memberikan tekanan dalam penggalan nilai budaya leluhur banyak dipengaruhi oleh budaya leluhur yang digali. Contohnya: di Jepang, Cina dan Korea Selatan, meski mereka hidup dalam dunia gadget, tetapi mereka tetap menggali nilai budaya leluhur dan itu menjadikan mereka tetap menghidupi nilai karakter leluhur mereka. Misalnya: nilai hormat pada orang tua dan guru. Bahkan, mereka mencoba melestarikan nilai nilai itu dalam bentuk yang modern dengan teknologi modern jaman ini.
- Media, termasuk gadget dan internet. Informasi, nilai yang ditawarkan secara mondial lewat media modern, lewat gadget, dan internet saat ini sangat dominan mempengaruhi sikap dan nilai yang dipegang seorang anak. Pengaruh dari internet dan informasi yang meluap, yang tiap hari dilihat, dibaca, dan diresapkan oleh anak-anak, dapat mempengaruhi mereka dalam memilih nilai apa yang mau ditekuni dan dihidupi. Pengaruh ini dapat negatif bila anak tidak dapat menilai dan menyaring serta memilih informasi yang sungguh baik.
- Dari beberapa proses diatas, nampak bahwa yang mempengaruhi nilai karakter seseorang antar lain adalah:
 - Nilai karakter keluarga
 - Nilai karakter sekolah
 - Nilai masyarakat, agama, budaya leluhur, pemerintah
 - Nilai dunia lewat informasi gadget dan internet
 - Keteladanan orang yang lebih tua/dewasa.

B. Budaya Leluhur Akan Ikut Mempengaruhi Karakter Bangsa

Karakter seseorang dipengaruhi oleh nilai keluarga, masyarakat sekitarnya, dan oleh nilai yang telah membudaya dalam nilai budaya leluhur setempat. Nilai budaya leluhur yang dihidupi oleh masyarakat lokal ikut mempengaruhi kehidupan dan cara bertindak anggota-anggotanya, termasuk anak-anak mereka. Maka, karakter anak Papua akan dipengaruhi oleh nilai budaya leluhur Papua, anak Jawa akan dipengaruhi oleh nilai budaya Jawa, anak Batak akan dipengaruhi oleh nilai budaya Batak dll.

Kalau kita bicara soal karakter bangsa Indonesia yang terdiri dari berbagai nilai budaya, maka dapat dimengerti bahwa karakter kita sebagai bangsa juga dipengaruhi oleh budaya masing-masing, yang akhirnya membentuk budaya bangsa yang lebih campuran.

Dalam konteks ini, maka kalau kita ingin mengembangkan budaya bangsa Indonesia, kita diajak untuk menggali budaya luhur masing-masing, sehingga kita dapat semakin mengerti, mengambil yang baik, dan mengungkapkannya. Dengan pengungkapan itu maka kita yang berasal dari budaya lain dapat mengerti dan akhirnya dapat saling tukar menukar yang memperkaya kita semua.

Nilai budaya luar yang sekarang sangat mempengaruhi anak muda kita, juga berasal dari nilai budaya mereka. Sehingga, kalau kita ingin agar anak-anak kita tidak begitu saja mengambil nilai budaya asing, kita perlu menggali, mendalami, dan mengaktualisasikan budaya lokal kita. Kita gali nilai budaya yang baik, kita kembangkan, dan kita sajikan dengan cara modern yang menarik bagi anak jaman untuk menekuninya.

Beberapa contoh budaya leluhur itu ikut mempengaruhi nilai hidup yang kita hayati seperti:

- Budaya gotong royong kekeluargaan yang kuat di beberapa suku seperti di NTT, jelas dapat membantu bagaimana nilai kerjasama dan gotongroyong dikembangkan dalam perkembangan bangsa kita;
- Budaya Jawa yang tenang, akan mempengaruhi juga untuk bersikap tenang dalam menghadapi persoalan yang pelik dan menanggapi kemarahan; sehingga mau berdialog, mau membicarakan;
- Budaya desa yang peka pada kebutuhan tetangga kiranya menjadi penting untuk dikontraskan dengan budaya egoistik;

Nilai budaya leluhur itu sedikit banyak dituliskan dalam beberapa peninggalan sastra seperti novel, tarian, buku, gambar, bangunan, cara hidup, perayaan, upacara, dll. Bentuk-bentuk ini perlu dibuka, dimengerti, dan diteruskan kepada orang muda.

C. Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Dunia Pendidikan

Pendidikan karakter di dunia pendidikan sangat penting agar pendidikan, terutama pendidikan formal sekolah, tidak hanya menekankan nilai kognitif atau sisi intelektual, tetapi juga sisi karakter yang sangat diperlukan dalam kehidupan manusia. Dengan pendidikan karakter maka siswa dikembangkan menjadi pribadi manusia yang lebih utuh, lebih holistik. Bukankah tujuan pendidikan bukan hanya membantu anak menjadi orang yang pandai, tetapi juga menjadikan mereka sebagai pribadi yang baik?

Dalam riset tentang unsur yang menentukan keberhasilan hidup, intelektualitas bukan segalanya. Thomas Stanley dalam risetnya tentang faktor yang menentukan kesuksesan para milioner, ditemukan bahwa sisi intelektual bukanlah yang utama dan pertama. Dia menyebut beberapa unsur penting dari 30 unsur antar lain:

- *Being honest with all people* (jujur pada orang lain)
- *Being well disciplined* (disiplin)
- *Loving my career/business* (mencintai pekerjaannya)
- *Working harder than most* (bekerja keras)
- *Getting along with people* (dapat bersama dengan orang lain)
- *Having a very competitive spirit/personality* (punya semangat)

- *Having strong leadership qualities* (punya kualitas kepemimpinan)

Nampak bahwa unsur yang penting bukan terutama pada sisi intelektual, kognitif, tetapi lebih menyangkut karakter, menyangkut softskill seseorang. Dengan alasan ini maka kita semakin diyakinkan bahwa dalam pendidikan sekolah, sisi karakter perlu ditekankan, bukan hanya sisi kognitif.

Dari sisi prosesnya, sebenarnya pendidikan karakter yang utama adalah dari keluarga dan masyarakat sekitar. Tetapi pendidikan karakter di dunia pendidikan, termasuk pendidikan sekolah formal, sangat diperlukan, dengan beberapa alasan:

- Pendidikan karakter di sekolah dapat lebih cepat dikembangkan, dapat diajarkan serempak, dan berlaku untuk kelompok besar. Kalau semua hanya diajarkan lewat keluarga maka perkembangannya dapat lambat dan sempit.
- Lewat sekolah, penyajian pendidikan karakter dapat direncanakan secara metodis tepat sesuai dengan situasi anak didik. Hal ini karena di pendidikan formal banyak ahli dalam bidang pendidikan.
- Isi karakter dapat lebih luas dari yang diajarkan di keluarga; bahkan dapat mengajarkan nilai karakter yang diinginkan untuk kepentingan bangsa yang lebih besar dan luas yang tidak ada di keluarga;

D. Penguatan Dan Aktualisasi Nilai Budaya Sebagai Upaya Pengembangan Karakter Generasi Muda Indonesia Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0

Salah satu unsur yang dapat ikut pengembangan karakter di era revolusi industri 4.0 adalah penguatan dan aktualisasi nilai budaya lokal.

- Bila nilai budaya lokal, digali, dikembangkan, dipraktekan maka dapat memberikan alternatif bagi orang muda untuk memilih nilai karakter dari budayanya atau nilai karakter dari luaran. Nilai budaya lokal dapat menjadi penyaring terhadap pengaruh luar.
- Lewat pendalaman nilai budaya lokal, yang sungguh diterima, orang muda tidak terlalu mudah terkecoh dengan nilai budaya luar yang belum tentu baik;
- Persoalan yang perlu dipikirkan adalah bagaimana orang muda tertarik untuk menggali nilai budaya lokal? Apakah anak muda zaman digital ini akan tertarik menggali? Untuk itu nampaknya diperlukan beberapa usaha seperti:
 - Anak zaman ini menggemari yang berbau digital, maka nilai-nilai budaya lokal perlu disajikan dalam bentuk digital, yang mudah diakses oleh anak zaman;
 - Penyajiannya perlu disesuaikan dengan teknologi modern zaman ini; tidak dalam bentuk klasik yang kurang diminati anak zaman.
 - Anak jaman sekarang ini serba ingin cepat (budaya instan), terus terang, tidak mau bertele-tele tetapi langsung ke tujuan, tidak mau berpura-pura, belajar tidak linear, ingin diakui; sifat-sifat ini perlu diperhatikan dalam menggali nilai budaya dan dalam menyajikan nilai budaya lokal.
- Yang tidak kalah penting adalah aktualisasi nilai budaya lewat praktek budaya seperti: main tari, main musik, merayakan pesta budaya setempat, bermain dengan

mainan budaya setempat dll. Lewat praktek itulah seorang anak belajar dan praktek karakter. Misalnya lewat menari, anak belajar disiplin, taat aturan main, kerjasama, daya juang, ketekunan dll. Lewat pentas musik daerah, anak-anak belajar bertekun, disiplin, kerjasama, saling membantu, daya juang, dll. Lewat merayakan pesta adat, anak belajar kerjasama dengan teman lain, menghargai orang tua, menggali nilai religius yang ada didalamnya, belajar peka pada orang lain, dll.

E. Strategi Dan Implementasi Pendidikan Karakter Di Era Revolusi Pendidikan 4.0

- Strategi dan implementasi umum pendidikan karakter di era 4.0:
 - Kapan dimulai. Pendidikan karakter perlu dimulai sejak dini, sejak anak kecil di keluarga, di PAUD, SD, SMP dst.
 - Siapa yang dilibatkan? Siswa, orang tua, guru, kepala sekolah, yayasan, dinas, karyawan, masarakat, pemerintah. Singkatnya semua orang dilibatkan! Perlu ada kolaborasi!
 - Modelnya. Praktek, tingkah laku, lewat kegiatan nyata, keteladanan.
 - Perlu refleksi. Dalam setiap pelaksanaan selalu dilakukan refleksi, yaitu untuk bertanya nilai apa yang telah didapat, dipahami, diterima, dan ingin dikembangkan.
- Strategi penggalian nilai karakter dari nilai budaya lokal:
 - Penggalian:
 - Nilai budaya lokal digali
 - Nilai budaya lokal disajikan dalam bentuk yang modern
 - Nilai budaya lokal dibahas bersamaan dengan nilai budaya asing yang ditawarkan
 - Praktek nilai berdasarkan budaya lokal:
 - Latihan dan pentas tari, seni musik, permainan-permainan tradisional;
 - Praktek bentuk-bentuk pesta, perhelatan, perayaan, upacara.

Penutup

Pengembangan karakter orang muda dapat dilakukan melalui berbagai cara dan dipengaruhi oleh berbagai unsur yang kompleks. Salah satu unsur penting yang perlu dikembangkan adalah menggali nilai karakter dari budaya leluhur setempat, mengambil nilai baiknya dan menawarkan kepada orang muda, sehingga orang muda menjadi lebih kaya dalam hal nilai, bukan hanya mengambil nilai karakter dari luar yang memang semakin dahsyat ditawarkan lewat teknologi modern. Untuk itu para pendidik diajak menemani mereka dalam pencarian itu.

Acuan

Ryan, Kevin & Lickona, Thomas. 1992. *Character Development in Schools and Beyond*. Washington DC: The Council for Research in Values and Philosophy.

Stanley, Thomas. College Ranking not among millionaires, key success factors. Dalam <http://www.thomasjstanley.com/2012/12/college-ranking-not-among-millionaires-key-success-factors/>. Diunduh 11 Desember 2019.

Suparno, Paul. 2015. *Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta: Kanisius.

PENDIDIKAN MATEMATIKA BERBASIS ETNOMATEMATIKA DI ERA 4.0

Nuryadi, S.Pd.Si., M.Pd
Universitas Mercu Buana Yogyakarta

Pendahuluan

Pendidikan matematika di era abad 21 dan di era Revolusi Industri 4.0 berorientasi pada *mathematics literacy* yaitu kemampuan individu dalam mengidentifikasi dan memahami peran matematika dalam kehidupan, agar mampu membuat keputusan dengan tepat dan memanfaatkan matematika dalam kehidupan sebagai warga negara yang membangun, peduli, dan reflektif (OECD, 2003:19). *National Council of Teacher of Mathematics* (NCTM) (2000: 11) menyatakan bahwa terdapat enam prinsip matematika sekolah, yaitu (1) keadilan, (2) Kurikulum, (3) Mengajar, (4) Pembelajaran, (5) Penilaian, dan (6) Teknologi. Terkait dengan teknologi, NCTM menyatakan bahwa "*technology is essential in teaching and learning mathematics, it influences the mathematics that is taught and enhances student's learning*". Posisi teknologi dalam pembelajaran matematika sangat esensial karena mempengaruhi matematika yang diajarkan dan meningkatkan kualitas belajar siswa. Sehingga pembelajaran matematika diharapkan lebih menekankan pada aspek keterampilan dan pembentukan sikap (*skill and attitude*).



Sumber : Kemenristek-DIKTI, 2019

Menurut Irnin, dkk (2016:2) mengatakan bahwa hasil survey yang dilakukan Opera pada tahun 2013 di Indonesia menunjukkan bahwa 10% pengguna *Handphone Android* adalah umur 13 – 17 tahun. Hal ini membuktikan bahwa anak dengan usia tingkat SMP sampai SMA memiliki perhatian yang cukup besar dalam penggunaan *smartphone*. Sedangkan menurut Fatimah (2014:60) kehadiran *mobile learning* ditujukan sebagai

pelengkap pembelajaran serta memberikan kesempatan pada siswa untuk mempelajari materi yang kurang dikuasai di manapun dan kapanpun.

Dalam era 4.0 pembelajaran matematika lebih intuitif dan kurang formal, cenderung bersifat konkrit dan kurang simbolik dan lebih fokus pada penalaran, membangun pemikiran, dan interpretasi. Selain itu juga membentuk keterampilan komunikasi dan kolaborasi serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Hal ini digambarkan oleh Soenarto (2015) tentang sistem pendidikan berbasis teknologi informasi, seperti gambar dibawah ini :



Hal ini diperkuat pendapat Kuswana (2011) menyatakan bahwa pengertian belajar haruslah sesuai dengan konvensi pada zamannya. Situasi demikian mengharuskan kegiatan belajar sesuai dengan perkembangan zaman. Proses pembelajaran memiliki karakteristik proses mental dan konstruktivisme dalam membangun pengetahuan (Sagala, 2010:63). Proses ini menekankan pada aktivitas pribadi siswa dan sumber belajar sebagai penyedia, dibantu dengan media yang sesuai.

Pesatnya perkembangan sains dan teknologi yang semakin kompleks menuntut sumber daya manusia responsif terhadap segala perubahan dan kritis terhadap permasalahan yang dihadapi. Untuk itu, kurikulum pendidikan harus mampu membangun sikap dan karakter kuat dari peserta didik agar tetap menjaga jati diri, kehormatan keluarga, dan kebanggaan bangsa tanpa harus merasa tertinggal dari negara lain. Kurikulum juga harus bersifat terbuka artinya memberi peluang kepada daerah dan satuan pendidikan untuk memperkaya kurikulum sesuai dengan karakteristik daerah atau satuannya. Karakteristik daerah mencakup nilai budaya yang penting untuk ditanamkan pada setiap individu sejak dini, agar setiap individu mampu lebih memahami, memaknai, dan menghargai serta menyadari pentingnya nilai budaya dalam menjalankan setiap aktivitas kehidupan. Hal ini memunculkan suatu praktik budaya yang disebut dengan etnomatematika.

Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika

Pesatnya perkembangan teknologi dan derasnya arus globalisasi telah berpengaruh pada perubahan pola hidup masyarakat baik budaya bangsa maupun budaya lokal. Nilai-nilai budaya yang menjadi perekat kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara semakin luntur. Sikap dan perilaku ramah, santun, kerjasama, saling menolong, saling menghormati, dan saling menghargai semakin terkikis dan bahkan lama-kelamaan bisa hilang. Perkelahian para pelajar, kekerasan terhadap siswa, pemukulan guru oleh orangtua murid, perkelahian antar suku, konflik horizontal dalam masyarakat sering terjadi di mana-mana baik di lingkungan desa maupun di kota (Dominikus, 2019).

Berbagai usaha dilakukan pemerintah Indonesia untuk mempertahankan dan melestarikan budaya bangsa dan budaya lokal. Salah satu upaya yang dilakukan pemerintah adalah melalui pelaksanaan pendidikan karakter dan budaya bangsa bagi para siswa di jalur pendidikan formal. Pendidikan matematika sebagai bagian dari pendidikan formal turut berperan dalam upaya pelestarian budaya dan penanaman nilai-nilai budaya serta pembangunan budaya bangsa. Untuk itu kajian matematika dalam budaya sangat dibutuhkan karena matematika merupakan konstruksi sosial-budaya, produk budaya, dan terkandung dalam budaya (Ernest, 1993; Bishop, 1988; Gerdes, 1997, 2011; Dowling, 1998).

Hasil kajian matematika dalam budaya yang kemudian diintegrasikan dalam pembelajaran matematika merupakan upaya sistematis melalui pendidikan (pendidikan matematika) dalam pelestarian dan pewarisan budaya. Dalam hal ini matematika juga memiliki kekuatan yang dapat digunakan untuk mempertahankan budaya dan memajukan budaya karena matematika itu sendiri terkandung dalam budaya dan menyatu dengan budaya.



Sumber : (Kemenristek-DIKTI, 2019)

Pembelajaran matematika berbasis budaya (etnomatematika) juga merupakan salah satu tuntutan kurikulum 2013 yang sedang diterapkan di setiap sekolah saat ini. Sardjiyo Paulina Pannen (Wahyuni, dkk, 2013:115) mengatakan bahwa pembelajaran berbasis budaya merupakan suatu model pendekatan pembelajaran yang lebih mengutamakan aktivitas siswa dengan berbagai ragam latar belakang budaya yang dimiliki, diintegrasikan dalam proses pembelajaran bidang studi tertentu, dan dalam penilaian hasil belajar dapat menggunakan beragam perwujudan penilaian. Pembelajaran berbasis budaya dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu belajar tentang budaya, belajar dengan budaya, dan belajar melalui budaya. Ada empat hal yang harus diperhatikan dalam pembelajaran berbasis budaya, yaitu substansi dan kompetensi bidang ilmu/bidang studi, kebermaknaan dan proses pembelajaran, penilaian hasil belajar, serta peran budaya. Pembelajaran berbasis budaya lebih menekankan tercapainya pemahaman yang terpadu (*integrated understanding*) dari pada sekedar pemahaman mendalam (*inert understanding*)

Adapun Tahapan pembelajaran berbasis etnomatematika (Dominikus, 2019):

1. **Tahap Explorasi (*Exploration*):** Pada tahap ini siswa menggali ide matematis dalam budaya. Siswa diberikan materi tentang budaya (literasi budaya). Pada tahapan ini siswa mengenal dan tahu dan mengingat kembali budaya yang menjadi konteks pembelajaran. Memanfaatkan sumberdaya yang bervariasi dalam pembelajaran matematika. Sumber belajar tidak hanya guru dan buku. Diperoleh berbagai ide matematis atau praktik matematika dalam budaya yang disebut sebagai etnomatematika.
2. **Tahap Pemetaan (*Mapping*):** Melalui dampingan guru, siswa membuat peta hubungan antara konsep matematika sekolah dan etnomatematika. Kemudian memilih konsep matematika yang bersesuaian untuk dipelajari baik secara individu maupun kelompok.
3. **Tahap Eksplanasi (*Explanation*):** Siswa mempelajari konsep matematika sekolah, mengkomunikasikan apa yang dipelajari, saling berbagi, mengapresiasi apa yang dipelajari dalam berbagai bentuk.
4. **Tahap Refleksi (*Reflection*):** merangkum apa yang dipelajari baik pengetahuan matematika dan nilai-nilai hidup (*living values*) yang dikembangkan dan diperoleh dalam proses pembelajaran matematika.

Kedudukan Kurikulum Era 4.0 Berbasis Etnomatematika

Menurut Gufron (2015:35), pendidikan dapat dikatakan sebagai suatu sistem, didalamnya memuat sejumlah aspek yang saling kait mengait secara mutual interaction. Aspek-aspek yang dimaksud berupa input, proses, dan produk. Kurikulum merupakan intrumental input, yang akan berkontribusi bagi terselenggaranya proses pendidikan. Bahkan ada yang mengatakan bahwa kurikulum merupakan aspek esensial bagi terselenggaranya aktivitas pendidikan di sekolah.

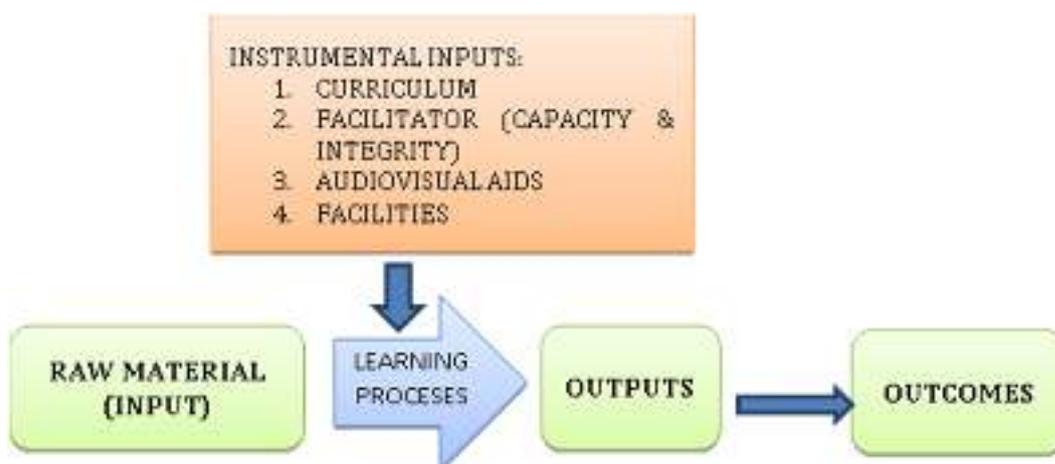
Secara umum karakteristik siswa yang perlu mendapat perhatian di dalam perencanaan pembelajaran ialah :

1. Karakteristik yang berkenaan dengan kemampuan awal, seperti : kemampuan intelektual, kemampuan berpikir, dan kemampuan gerak.
2. Karakteristik yang berhubungan dengan latar belakang dan status social budaya.
3. Karakteristik yang berkenaan dengan perbedaan-perbedaan kepribadian, seperti : sifat, sikap, perasaan, minat, dan sebagainya.

Selanjutnya, Nasution (1995) mengemukakan ada beberapa cara untuk memenuhi prinsip individualitas dalam pembelajaran, yaitu : (1) Pengajaran individual, (2) Tugas tambahan, (3) Pengajaran proyek, dan (4) Pengelompokan menurut kesanggupan. Dari uraian di atas jelas terlihat bahwa karakteristik siswa harus dipertimbangkan para guru dalam memilih strategi pembelajaran yang akan digunakan.

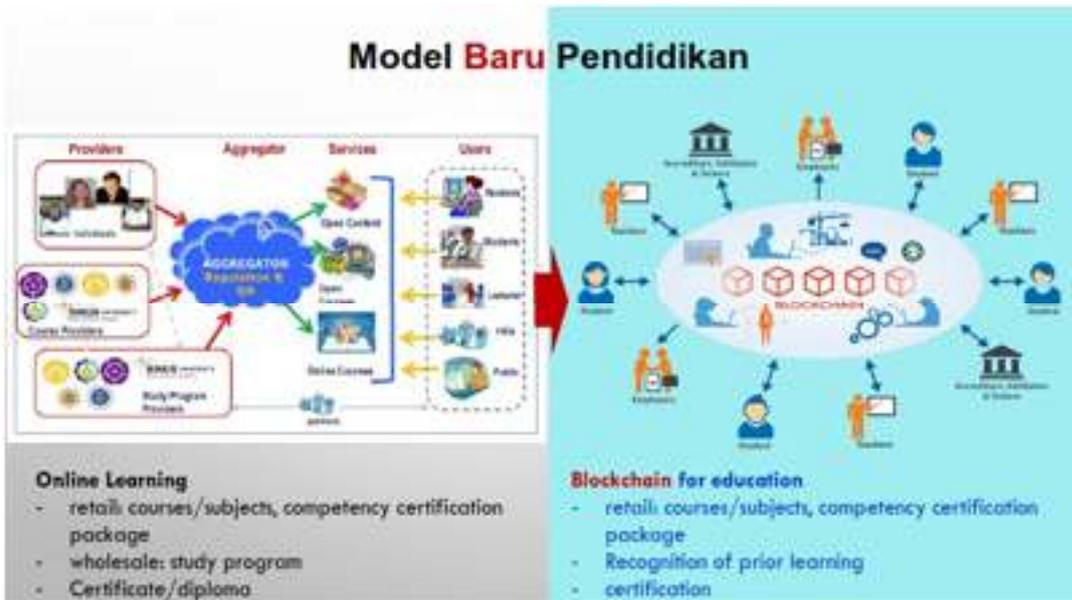
Jika ditinjau dari aspek media pembelajaran, karakteristik siswa tetap harus dipertimbangkan para guru dalam pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan pada waktu mengajar, dan para ahli media dalam perancangan media pembelajaran. Beberapa ahli mengemukakan antara lain: Heinich, Molenda, & Russel (1982) mengemukakan agar media instruksional efektif digunakan, maka media tersebut harus berkaitan antara karakteristik siswa dan isi materi dan presentasi. Dari uraian yang dikemukakan oleh Sadiman (2005) juga terlihat bahwa karakteristik siswa atau sasaran adalah salah satu faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media, selain dari tujuan instruksional, jenis rangsangan belajar, keadaan latar, kondisi setempat, dan luasnya jangkauan yang ingin dilayani.

Visualisasi kedudukan kurikulum dalam konteks pendidikan sebagai sistem dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Berdasarkan penjelasan diatas dapat dikatakan bahwa kurikulum merupakan salah satu aspek pada instrumental input, yang akan bergabung dengan aspek lain untuk

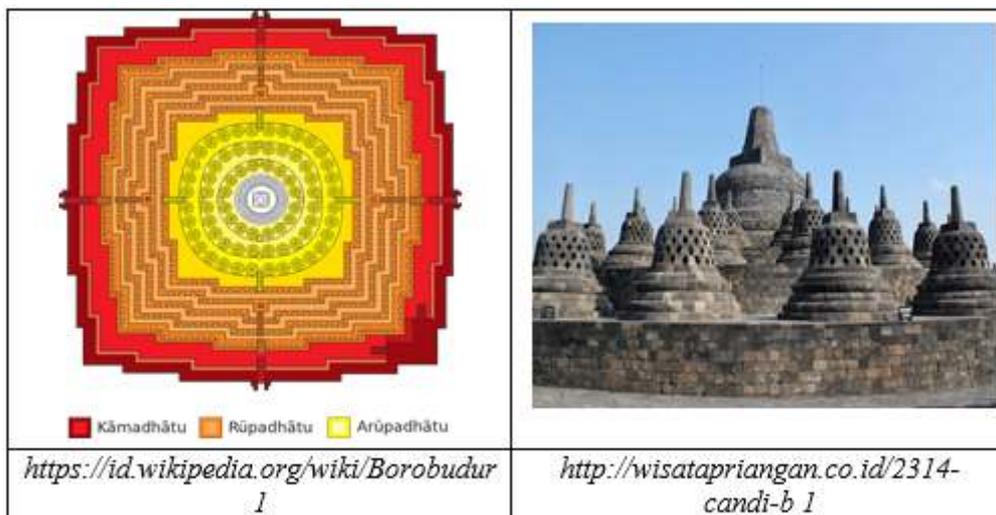
mewujudkan proses pendidikan guna menghasilkan output dan outcome yang dikehendaki.



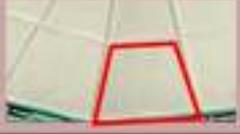
Sumber : Kemenristek-DIKTI, 2019

Hasil dari pengembangan kurikulum ini dapat diwujudkan atau terealisasi pembelajaran khususnya matematika yang bersifat virtual adaptive berbasis etnomatematika. Kajian etnomatematika yang dilakukan oleh tim *Ethnomath Association*:

1. Candi Borobudur



2. Keraton Mataram Yogyakarta

BANGSAL MANDALASANA			
Unsur etnomatematika	Nama	Unsur etnomatematika	Nama
	Segi delapan beraturan		lingkaran
	Prisma tegak segi delapan		Parabola
	trapesium		Bangun simetris

3. Matematika Virtual (<http://labpmat.mercubuana-yogya.ac.id/>)



Sumber : (Nuryadi, 2018)

Kesimpulan

Dari beberapa hal yang telah disampaikan dapat disimpulkan :

1. Secara teoritis etnomatematika memiliki justifikasi yang kuat karena ada sejumlah penelitian yang menghasilkan rekomendasi untuk meningkatkan pengajaran dan pembelajaran matematika.
2. Etnomatematika adalah konteks yang dihargai terkait dengan kelompok etnis tertentu sehingga memiliki karakteristik unik untuk belajar matematika.
3. Perlu dikembangkan lagi kajian etnomatematika secara virtual sehingga mudah dipahami dan diakses.
4. Untuk mendukung pendidikan matematika di era 4.0, pendidik/Dosen/guru harus memahami Data Sains, Coding, kajian budaya untuk mendukung *Artificial Intelligence*.

REFERENSI

- Bishop, A.J. (1988). The Interaction of Mathematics Education with Culture, *Culture Dynamics* 1988:1; pp. 145-157. DOI: 10.1177/92137408800100200.
- Dominikus. (2019, Februari). Etnomatematika Flobamorata. Makalah disampaikan dalam Kuliah Umum Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Undana: Kupang.
- Dowling, P. (1998). *The Sociology of Mathematics Education*, Studies in Mathematics Education Series 7, The Falmer Press, London.
- Ernest, P. (1993). *The Philosophy of Mathematics Education*, The Falmer Press, London.
- Fatimah, Siti. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran IPA-Fisika Smartphone Berbasis Android Sebagai Penguat Karakter Sains Siswa. *Jurnal Kaunia* Vol. X No. 1, April 2014/1435: 59-64. ISSN 1829-5266.
- Geisert, Paul G & Mynga.(1995). *Teachers, Computers and Curriculum: Microcomputers in the classroom*. United State of America: Allyn & Bacon.
- Gerdes, P.(2011). African Basketry: Interweaving Art and Mathematics in Mozambique, *Bridges* 2011: Mathematics, Music, Art, Architecture, Culture, pp. 9 – 16.
- Gerdes,P.(1997). Survey of Current Work on Ethnomathematics, In A. Powell & M. Frankenstein (eds), *Ethnomathematics, Challenging Eurocentrism in Mathematics Education* (pp. 331-372), Albany: State University of New York Press.
- Gufron, A. (2015). *Pengembangan Keterampilan Dasar Teknik Instruksional*. Yogyakarta: UNY Press.
- Heinich, R., Molenda, M. & Russel, J.D. (1982). *Instructional Media and The New Technologies of Instruction*. New York : John Wiley & Sons, Inc.
- Irnin, A., dkk. (2016). *Pembuatan media pembelajaran berbasis Android*. Jakarta: Universitas Indrapati PGRI.
- Kuswana, WS. (2011). *Taksonomi Berpikir*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Marsigit. (2018). Pengembangan Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika. Prosiding Seminar Nasional Etnomatematika Ber ISBN: 978-602-6258-07-6. Halaman 20-37.
- Nasution, S. (1995). Didaktik Asas-asas Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- NTCM. (2000). Principles and standards for school mathematics. United States: National Council of Teachers of Mathematics, Inc.
- Nuryadi, N. (2018). Keefektifan media matematika virtual berbasis teams game tournament ditinjau dari cognitive load theory. Journal Mathematics Education AlphaMath, 4(1).
- OECD. (2003). The PISA 2003 Assessment Framework-Mathematics, Reading, Science and Problem Solving Knowledge and Skills, Paris:OECD
- Sadiman. (2005). Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Sagala, S. (2010). Konsep dan Makna Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.
- Smaldino, S.E., Lowther, D.L & Russel, J.D. (2008). Intructional technology and media for Learning. (99thed). Columbus, Ohio: Prentice-Hall.
- Sunarto S. (2015). Peningkatan Keterampilan Dasar Teknik Instruksional. Yogyakarta: UNY Press.
- Wahyuni, A., Tias, A. A. W., & Sani, B. (2013, November). Peran etnomatematika dalam membangun karakter bangsa. In Makalah Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika, Prosiding, Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA UNY, Yogyakarta: UNY.

ANALISIS KESALAHAN BERBAHASA PADA POSTER AKSI UNJUK RASA RUU KUHP DAN RUU KPK DI MEDIA MASSA ONLINE

Adelia¹ dan Cintya Nurika Irma²
PBSI FKIP Universitas Peradaban^{1 2}
adel31585@gmail.com¹, Cintya_nurikairma@yahoo.co.id²

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini yaitu untuk menganalisis kesalahan berbahasa yang terdapat pada “poster aksi unjuk rasa RUU KUHP dan RUU KPK” yang diperoleh dari media massa online. Data dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif. Korpus data utama dalam penelitian ini berupa gambar atau foto poster aksi unjuk rasa yang diambil secara random pada media massa online. Media massa yang dipilih antara lain Liputan 6, Tagar Id, Oke Zone dan Brilio Net. Teknik pengumpulan data yaitu dengan mensearching, menyadur, mencatat lalu mendesripsikan kesalahan-kesalahan yang terdapat di dalam poster. Hasil penelitian ini, ditemukan 22 kesalahan berbahasa antara lain 1 penggunaan kata plesetan, 2 kesalahan penulisan enklitik -mu dan -ku, 1 kesalahan penulisan nominal angka, 1 kesalahan penulisan reduplikasi, 8 peleburan atau penggantian huruf vokal maupun konsonan, dan 8 penggunaan kata nonbaku.

Kata kunci: *Kesalahan Berbahasa, Poster Aksi, Unjuk Rasa*

ABSTRACT

The purpose of this study is to analyze the language errors found in the "demonstration action posters of the RUU KUHP and the RUU KPK" obtained from online mass media. The data in this study were analyzed using descriptive qualitative methods. The main data corpus in this study was in the form of pictures or photos of posters of demonstrations taken randomly on the online mass media. The chosen mass media, among others Liputan 6, Tagar Id, Oke Zone, and Brillio Net. Data collection techniques are by searching, adapting, taking notes and then describing the errors contained in the poster. The results of this study, found 22 language errors including 1 use of the word pun, 2 writing errors -mu and -ku, 1 error writing nominal numbers, 1 writing error reduplication, 8 fusion or replacement of vowels or consonants, and 8 use of non-standard words.

Keywords: *language error, rallies poster*

PENDAHULUAN

Keragaman bahasa dapat disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya latar belakang sosial, pendidikan, pengetahuan, kebudayaan dan kebiasaan pengguna bahasa yang berbeda-beda. Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (2016: 14) menyoroti bahwa kondisi kebahasaan di Indonesia yang diwarnai oleh bahasa standar dan nonstandar, ratusan bahasa daerah, dan ditambah beberapa bahasa asing, membutuhkan penanganan yang tepat dalam perencanaan bahasa. Oleh karena itu, bahasa yang benar tidak lepas dari peran pengguna bahasa yang baik.

Pengguna bahasa yang baik hendaknya perlu memperhatikan salah atau benarnya dalam menggunakan bahasa, baik dari segi bahasa tulis maupun bahasa lisan. Pengguna

bahasa yang baik, tentunya akan menggunakan bahasa secara baik dan benar. Bahasa yang baik, merupakan bahasa yang sesuai dengan konteks pengguna dan situasi saat bahasa tersebut digunakan. Bahasa yang benar adalah bahasa yang sesuai dengan kaidah kebahasaan. Kaidah kebahasaan dalam Bahasa Indonesia termaktub dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI).

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berfungsi sebagai acuan tertinggi bagi pengguna bahasa untuk mengetahui atau mencari bahasa Indonesia yang baku, sedangkan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI) merupakan suatu bahan rujukan bagi pengguna bahasa Indonesia, terutama dalam pemakaian bahasa tulis, secara baik dan benar. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menerbitkan PUEBI yang merupakan edisi keempat. Hal ini berdasarkan peraturan menteri pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 50 tahun 2015, tanggal 26 November 2016.

Media massa merupakan salah satu sarana yang mengemban peran penting dalam usaha pembakuan bahasa Indonesia. Karena media massa merupakan salah satu media baca yang paling banyak diminati dan mudah diakses oleh masyarakat. Chaer dan Leonie (2014: 199) menyoroti bahwa media massa merupakan sarana bacaan yang paling banyak mendekati masyarakat. Maka tersedianya media massa baik tulis maupun elektronik akan menjamin tercapainya pembakuan bahasa yang lebih luas.

Penggunaan bahasa Indonesia di ruang publik masih banyak yang kurang tepat bahkan salah dalam menuangkan bahasa tulis ke bahasa lisan, baik berupa diksi, ejaan maupun penulisan huruf kapital kebanyakan mengandung unsur ketidaktepatan. Kesalahan yang banyak terjadi mencerminkan bahwa masih kurangnya pemahaman sebagian besar masyarakat terhadap bahasa baku. Hal ini sejalan dengan pendapat Suyono, dkk. (2015: 79) yang menyatakan bila penggunaan ejaan yang tepat akan menjadi pemandu bagi pembaca untuk memahami substansi informasi yang disajikan berdasarkan pemaknaan sesuai kekahasan ejaan. Tanpa penggunaan ejaan yang tepat, kerancuan makna akan mudah terjadi dalam proses pemahaman sebuah tulisan.

Dimulai pada hari senin, 23 september 2019 sampai dengan hari kamis, 26 september 2019, sejumlah elemen mahasiswa di berbagai daerah mengadakan aksi unjuk rasa guna menolak atau mengkritisi terkait RUU KUHP dan RUU KPK yang dinilai kontroversional dan banyak mengandung ketidak masuk akal. Aksi unjuk rasa ini dilaksanakan, tidak lepas kaitanya dengan media massa. Banyak media massa yang meliput jalanya aksi unjuk rasa tersebut.

Berbicara mengenai aksi unjuk rasa, poster lumrah digunakan oleh sejumlah partisipan aksi unjuk rasa untuk menyampaikan keluhan, ide, gagasan bahkan lelucon yang digunakan untuk mengkritik atau menyindir pihak-pihak terkait. Poster yang dibuat oleh para partisipan aksi unjuk rasa memuat berbagai macam tulisan yang menggelitik dan bahkan membuat khalayak ramai memperhatikan apa yang tercantum di dalamnya.

Bahkan sebagian besar media massa tidak hanya fokus meliput aksi unjuk rasa, namun ada juga yang hanya fokus meliput poster-poster yang dibuat dan dibawa oleh sejumlah partisipan aksi unjuk rasa tersebut.

Poster merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan suatu persoalan yang ditunjukkan kepada khalayak ramai dan dapat dibaca oleh umum. Laksmi (2012: 1) mendefinisikan poster sebagai media gambar yang memiliki sifat persuasif yang tinggi, karena menampilkan suatu persoalan (tema) yang menimbulkan perasaan kuat terhadap khalayak. Jadi, poster merupakan media untuk menyampaikan informasi terhadap khalayak. Oleh karena itu, informasi yang ditulis hendaknya memiliki nilai kebenaran, karena informasi yang disampaikan dapat dibaca oleh pihak manapun, apa lagi jika poster tersebut sudah masuk ke media massa online. Siapa pun dapat mengakses dan melihat apa yang terantum di dalam poster.

Bahasa yang ada di dalam poster sebagian besar merupakan bahasa tulis. Bahasa tulis merupakan bagian dari bahasa lisan yang dirubah ke dalam bahasa tulis. Zaim (2014: 41) mendefinisikan bahasa tulis sebagai representasi dari bahasa lisan yang muncul sebagai usaha manusia untuk memindahkan sistem bahasa lisan di atas kertas. Oleh karena itu, perlu adanya penguasaan bahasa dari bahasa lisan ke dalam bahasa tulis secara benar. Hal ini untuk menghindari presepsi yang salah terhadap bahasa. Mengingat bahasa tulis dapat dibaca berulang-ulang oleh masyarakat. Apa lagi di media massa online, seluruh pengguna bahasa akan melihat secara gamblang tulisan apa yang tercantum.

Keresahan ini juga dirasakan oleh Kemdikbud yang turut serta mengkritisi tulisan dalam poster yang dibawa oleh partisipan unjuk rasa. Kemdikbud merevisi tulisan dalam poster melalui akun instagram @kemdikbud.ri, seperti yang diberitakan dalam TribunNews.com (26 September 2019) “Kemdikbud melalui akun istagram mereka @kemdikbud.ri, melakukan revisi kata-kata yang salah dalam poster mahasiswa saat demo tolak RKUHP”. Kemdikbud melakukan revisi melalui akun instagramnya setidaknya pada lima poster. Hal ini membuktikan bahwa masih banyak pemerhati bahasa yang mau mengkritisi tulisan-tulisan yang kurang tepat di dalam poster yang dibuat dan dibawa oleh sejumlah partisipan aksi unjuk rasa penolakan RUU KUHP dan RUU KPK.

Kebanyakan partisipan aksi unjuk rasa RUU KUHP dan RUU KPK menuliskan keluhanya ke dalam poster tanpa memperhatikan kaidah kebahasaan. Hal ini yang membuat peneliti tertarik untuk mengkaji kesalahan berbahasa yang ada di dalam poster aksi unjuk rasa tersebut, dan menjadi alasan bagi peneliti untuk melakukan penelitian bahasa. Zaim (2014: 11) menyoroti bahwa penelitian bahasa pada dasarnya adalah meneliti fenomena-fenomena kebahasaan yang ada dalam masyarakat pengguna bahasa tersebut. Fenomena-fenomena ini inilah yang dikumpulkan oleh peneliti bahasa untuk diberi makna, sehingga ditemukan kaidah-kaidah kebahasaan yang bersifat spesifik dan universal. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji kesalahan-kesalahan yang terdapat di dalam poster aksi unjuk rasa RUU KUHP dan RUU KPK. Data berupa satuan gambar

yang diambil secara acak di media massa online. Media massa yang dipilih oleh peneliti antara lain, Liputan 6, Tagar Id, Oke Zone dan Brilio Net.

METODE PENELITIAN

Data dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif. Korpus data utama dalam penelitian ini berupa gambar atau foto poster aksi unjuk rasa yang diambil secara random pada media massa online. Media massa yang dipilih antara lain Liputan 6, Tagar Id, Oke Zone dan Brilio Net. Teknik pengumpulan data yaitu dengan mensearching, menyadur, mencatat lalu mendesripsikan kesalahan-kesalahan yang terdapat di dalam poster terpilih. Data utama dalam penelitian ini adalah tulisan yang terdapat di dalam poster. Teknik triangulasi digunakan dalam penelitian ini untuk menguji keabsahan data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kebanyakan, bahasa yang digunakan dalam poster aksi unjuk rasa, kurang memperhatikan aturan kaidah kebahasaan yang termaktub di dalam KBBI dan PUEBI, sehingga dapat dikategorikan sebagai kesalahan berbahasa. Sebagian bahasa yang tertuang di dalam poster banyak yang menggunakan jenis bahasa “plesetan”, bahasa gaul atau prokem, bahasa asing, penggunaan singkatan, peleburan maupun penggantian huruf vokal maupun huruf konsonan, kesalahan penulisan enklitik, nominal angka dan sebagainya. Sampel poster diambil secara acak di media massa online. Sampel yang diambil, sebanyak sembilan gambar poster yang di dalamnya terdapat kesalahan berbahasa Indonesia.



**SELAYAKNYA UMAT AYAM DILARANG MAKAN DI KEBUN ORANG!!
KORUFCI⁴**

⁴ <https://www.liputan6.com/citizen6/read/4070149/11-poster-kocak-demo-mahasiswa-tolak-ruu-kuhp-lucu-tapi-bikin-baper>

Berdasarkan gambar poster di atas, dapat diketahui bahasa Indonesia yang diplesetkan yakni kata “korupsi”, partisipan aksi unjuk rasa mengganti huruf konsonan /p/ menjadi huruf konsonan /f/, dan juga mengganti huruf konsonan /s/ menjadi huruf konsonan /c/. Harusnya bukan kata “korufci”, melainkan “korupsi” yang berarti penyelewengan atau penyalahgunaan uang negara untuk keuntungan pribadi atau orang lain. Hal tersebut didasarkan pada peniruan penggunaan salah satu gambar produk makanan ayam goreng yang populer di dunia. Penggunaan tanda baca seru sebanyak tiga kali juga kurang tepat dan cukup diterapkan sebanyak satu kali.



ENTAH APA,, YANG MERASUKI MU-DPR?⁵

Selanjutnya, poster aksi unjuk rasa juga diwarnai tulisan lirik lagu Tik-tok yang sedang digemari dikalangan remaja. Lirik lagu yang dikutip berjudul “Salah Apa Aku” milik group band Ilir 7. Namun, tata penulisan enklitik pada lirik lagu tersebut kurang diperhatikan. Seharusnya kata yang benar adalah “merasukimu”, karena enklitik –mu menyatakan tujuan dan kepemilikan yang seharusnya ditulis serangkai dengan kata yang mendahuluinya. Hal ini sebagai mana yang ada di dalam Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (2016: 34) mengenai kata ganti ku-, kau-. –ku, -mu, -nya, bahwa kata ganti ku- dan kau- ditulis serangkai dengan kata yang mengikutinya, sedangkan -ku, -mu, dan -nya ditulis serangkai dengan kata yang mendahuluinya.

Diksi “merasukimu” berasal kata dasar rasuk, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia yang berarti merasuki tubuh manusia atau motivasi ekonomi para politisi. Selain itu, penulisan kata ganti atau enklitik –mu (kamu), belum tepat karena tidak ditulis serangkai. Tentu bila disusun kalimat tanya yang tepat “apa” lebih tepat sebagai kata dalam mendahului sebuah pertanyaan. Tanda baca titik yang dilakukan sebanyak dua kali setelah kata apa juga tidak tepat diterapkan, sehingga tidak perlu ditulis. Selain itu, penulisan “MU-DPR” akan menjadi lain makna. Penggunaan hastag atau tagar dengan

⁵ <https://www.liputan6.com/citizen6/read/4070149/11-poster-kocak-demo-mahasiswa-tolak-ruu-kuhp-lucu-tapi-bikin-baper>

simbol # “Gejayan Memanggil” bermaksud mengelompokan pesan agar saat seseorang mencari pesan yang sama sesuai kata yang mengikuti tagar. Penggunaan tersebut dilakukan unruk sosial media.



S-TEH RP. 5.000⁶

Gambar poster di atas terdapat kesalahan karena peleburan salah satu huruf vokal, yaitu huruf /e/. Harusnya yang ditulis adalah “es teh” bukan “s-teh” meskipun, cara membacanya tetap sama-sama berbunyi “es teh”. Selanjutnya, kesalahan pada gambar poster di atas, juga terdapat pada tulisan nominal “Rp. 5.000”. Alternatif pembedaan pada tulisan tersebut adalah “Rp5000” dengan keterangan 1) tidak ada spasi dan tanda titik (.) antara penulisan mata uang dan jumlah nominal yang mengikuti, dan 2) tidak ada tanda titik (.) di antara nominal angka pertama dan 3 angka yang mengikuti, karena masih tergolong mata uang ribuan.



**JANGAN MATIKAN KEADILAN!!
MATIKAN SAJA MANTAN KU!!⁷**

⁶ <https://www.liputan6.com/citizen6/read/4070149/11-poster-kocak-demo-mahasiswa-tolak-ruu-kuhp-lucu-tapi-bikin-baper>

⁷ <https://www.liputan6.com/citizen6/read/4070149/11-poster-kocak-demo-mahasiswa-tolak-ruu-kuhp-lucu-tapi-bikin-baper>

Sama halnya dengan gambar poster sebelumnya, poster di atas juga diwarnai kesalahan penulisan enklitik (-ku) pada kata “mantan ku” yang tidak ditulis serangkai oleh partisipan unjuk rasa. Enklitik dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti unsur tata bahasa yang tidak dapat berdiri sendiri, selalu bergabung dengan kata yang mendahuluinya. Kata “mantanku” berasal dari kata dasar “mantan” yang berarti “bekas (pemangku jabatan, kedudukan dan sebagainya) yang dibubuhi enklitik -ku yang menunjukkan kepemilikan (aku). Alternatif pembenarannya adalah “mantanku” dengan catatan tidak ada spasi antara kata dasar dengan enklitik yang mengikuti.

Selanjutnya, kata turunan yang tepat adalah “mematikan” dari kata dasar “mati” sebab dalam KBBI tidak tersedia kata turunan “matikan”. Mematikan memiliki arti membunuh atau menyebabkan mati. Penggunaan tanda baca seru sebanyak dua kali juga tidak tepat dilakukan, cukup dilakukan sebanyak satu kali. Keadilan dan mantan dilakukan perbandingan dalam proses mematikan, hal ini digambarkan sebagai wujud bila mantan yang merasa tersakiti hanya seorang, sedangkan bila keadilan akan berdampak pada tersakitinya banyak orang. Oleh karena itu, persamaan rasa sakit batin inilah yang dibuat sebagai perbandingan.



Skincare mahal gapapa buat panas2an, lebih mahal NKRI soalnya⁸

Terdapat tiga kesalahan berbahasa pada poster di atas. Kesalahan pertama, yaitu pada tulisan “Skincare”. Kata “skincare” merupakan kata asing yang seharusnya ditulis menggunakan huruf cetak miring atau digaris bawahi sebagai pengganti huruf cetak miring. Hal ini, sebagai mana yang ada di dalam Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (2016: 14) bahwa huruf miring dipakai untuk menuliskan kata atau ungkapan dalam bahasa daerah atau bahasa asing. Penggunaan kata nonbaku yang merupakan jenis bahasa prokem “gapapa” seharusnya ditulis gamblang saja menjadi “tidak apa-apa”, dan yang terakhir yaitu kesalahan penulisan reduplikasi yang ditulis singkat “panas2an”.

Permasalahan tersebut berlawanan dengan yang ada di dalam Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (2016: 18) yang menyoroti bahwa bentuk ulang (reduplikasi) ditulis dengan menggunakan tanda hubung (-) di antara unsur-unsurnya. Maka

⁸ <https://www.tagar.id/poster-lucu-warnai-demo-tolak-ruu-kpk-dan-ruu-kuhp>

seharusnya ditulis “panas-panasan” bukan “panas2an”. Penggunaan warna merah pada kata “mahal” dan “NKRI” sebagai tujuan menekankan atau memperjelas kata tertentu dalam kalimat dilakukan tepat dengan penebalan, meskipun sebenarnya penggunaan warna hitam akan lebih tepat dilakukan. Warna merah sebagai warna mencolok dapat mempengaruhi pandangan dalam mengingat kata khusus.

Kalimat atau antarkalimat dengan unsur sebab dan akibat akan tepat dilakukan dengan konjungsi “sebab”, sehingga kata “soalnya” sebagai akhir kalimat menjadi kurang tepat karena digunakan sebagai tuturan dalam situasi nonformal. Selain itu, belum dilakukan penunjukkan kata ganti orang untuk memperjelas maksud pernyataan meskipun secara tersirat pembaca maksud dengan apa yang ingin disampaikan penulisnya. Bila diubah dapat dilakukan perbaikan menjadi “Kami rela panas-panasan menggunakan skincare mahal sebab lebih mahal NKRI”.



DPR UDAH PALING BENER TIDUR; MALAH DISURUH KERJA⁹

Kata “udah” merupakan bentuk tidak baku dari kata “sudah” yang berarti telah terjadi atau telah berlalu. Selain karena kata “udah” merupakan bentuk nonbaku, kesalahan berbahasa juga terjadi karena penghilangan huruf konsonan /s/ pada kata asal “sudah”. Selanjutnya, kata non baku juga digunakan pada poster aksi unjuk rasa di atas yaitu pada kata “benar” yang mengalami pergantian huruf vokal /a/ menjadi huruf vokal /e/ sehingga menjadi kata tidak baku. Seharusnya kata yang ditulis adalah “benar”, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata “benar” berarti sesuai sebagaimana adanya, dapat dipercaya dan cocok dengan keadaan yang sesungguhnya.

⁹ <https://www.tagar.id/poster-lucu-warnai-demo-tolak-ruu-kpk-dan-ruu-kuhp>



RAME AMAT, GA HAUS? #APA¹⁰

Terdapat tiga kesalahan berbahasa pada poster Aksi unjuk rasa di atas. Kesalahan pertama yaitu penggunaan kata tidak baku “rame”, yang seharusnya ditulis “ramai”. Hal ini juga disebabkan oleh tindakan mengganti huruf vokal /a/ menjadi huruf vokal /e/ dan peleburan konsonan /i/ pada kata “ramai” tersebut. Kedua, penggunaan kata “ga” yang merupakan bentuk tidak baku dari kata “tidak”, dan kesalahan peletakan tanda tanya seharusnya diletakan setelah kata “apa”, karena kalimat di atas merupakan kalimat interogatif, dengan maksud menanyakan sesuatu. Hal ini sesuai dengan yang termaktub di dalam Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (2016: 50) bahwa tanda tanya (?) dipakai pada akhir kalimat tanya.



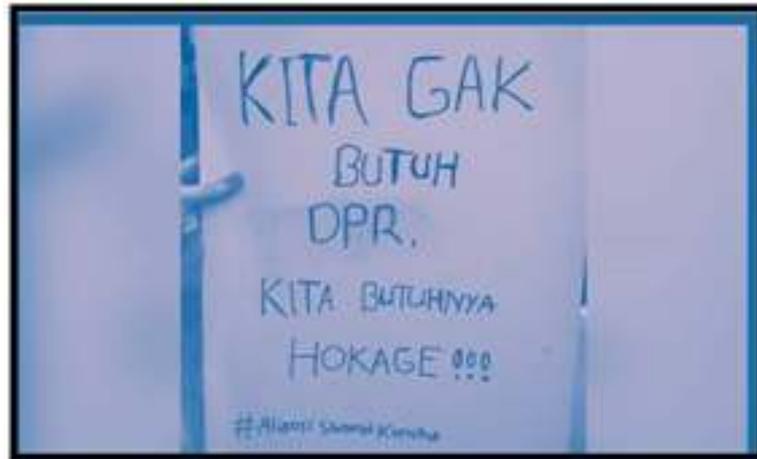
CUKUP MANTAN AJA YANG DIAM, BALI TIDAK¹¹

Dalam poster aksi unjuk rasa di atas juga sama-sama menyinggung tentang “mantan” yang dihubungkan dengan daerah asal partisipan aksi unjuk rasa yaitu “Bali”. Partisipan menuliskan “Cukup mantan aja yang diam, Bali tidak”. Kesalahan berbahasa yang terdapat dalam tulisan pada poster aksi unjuk rasa tersebut, terdapat pada kata “aja”,

¹⁰ <https://lifestyle.okezone.com/read/2019/09/24/612/2108558/viral-poster-poster-lucu-saat-demo-tolak-ruu-kuhp-dan-ruu-kpk>

¹¹ <https://www.brilio.net/creator/8-poster-kocak-tolak-ruu-kuhp-ini-malah-bikin-baper-e51b01.html>

yang merupakan bentuk tidak baku dari kata “saja” yang berarti melulu, selalu, terus-menerus dan lain sebagainya. Kata “saja” dalam tulisan tersebut mengalami peleburan huruf konsonan /s/ sehingga menjadi kata tidak baku, dan tergolong dalam kesalahan berbahasa. Selanjutnya, penggunaan tagar diikuti dengan kata-kata yang menjadi pembincaraan hangat dalam sosial media dilakukan dan penekanan kata atau kalimat dengan menggunakan warna merah sebagai maksud penebalan.



KITA GAK BUTUH DPR, KITA BUTUHNYA HOKAGE!!!¹²

Partisipan aksi unjuk rasa juga ada yang merupakan penggemar film anime “Naruto”. Hal ini ditunjukkan dengan tulisan pada poster di atas. “Kita gak butuh DPR, Kita butuhnya hokage!!!”. Hokage merupakan pahlawan terkuat yang diceritakan dalam film “Naruto”. Bentuk kesalahan berbahasa yang ditemukan pada poster aksi unjuk rasa di atas terdapat pada kata “gak”. Kata “gak” merupakan kata nonbaku yang berbentuk prokem atau bahasa gaul, karena sering digunakan oleh remaja dalam bahasa sehari-hari. Seharusnya kata yang ditulis adalah “tidak”, yang merupakan bentuk penolakan terhadap suatu hal. Penggunaan tanda seru sebanyak tiga kali akan lebih tepat bila dilakukan sebanyak satu kali. Selain itu, penggunaan tagar juga dilakukan dimaksud mengategorikan maksud tujuan perbincangan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan analisis kesalahan berbahasa pada “poster aksi unjuk rasa” RUU KUHP dan RUU KPK di media massa online, ditemukan 22 kesalahan berbahasa antara lain penggunaan kata plesetan “korufci”, kesalahan penulisan enklitik –mu pada kata “merasuki mu”, kesalahan penulisan enkiltik –ku pada kata “mantan ku”. Kesalahan selanjutnya yaitu terdapat pada penulisan nominal angka “Rp.5.000”, kesalahan penulisan reduplikasi “panas2an”. Kesalahan berbahasa pada poster unjuk rasa diwarnai penggantian huruf vokal maupun konsonan, antara lain, penggantian huruf konsonan /p/ menjadi /f/, /s/ menjadi /c/ pada kata “korupsi”, peleburan huruf vokal /e/

¹²<https://www.brilio.net/creator/8-poster-kocak-tolak-ruu-kuhp-ini-malah-bikin-baper-e51b01.html>

pada kata “es”, peleburan huruf konsonan /s/ pada kata “sudah”, penggantian huruf vokal /a/ menjadi /e/ pada kata “benar”, penggantian huruf vokal /a/ jadi /e/, peleburan huruf vokal /i/ pada kata “ramai”, dan peleburan huruf konsonan /s/ pada kata “saja”. Kesalahan berbahasa yang juga di temukan pada poster aksi unjuk rasa, yaitu pada penggunaan kata-kata nonbaku antara lain “gapapa, udah, bener, ga, gak, rame, dan aja”.

DAFTAR PUSTAKA

- Citerawati, Yetti Wira. 2012. Poster. (Online) Diakses pada 4/9/19. Web : <https://adingpintar.files.wordpress.com/2012/03/poster-2012.pdf>
- Chaer, Abdul dan Leonie Agusstina. 2014. Sociolinguistik : Perkenalan Awal. Jakarta : Rineka Cipta
- Laksmi, Dewi. Poster. (Online). Diakses pada 4/9/19. Web : Http://File.Upi.Edu/Direktori/Fip/Jur_Kurikulum_dan_Tek_Pendidikan/197706132001122.Laksmi_Dewi/Media.Grafis/Media.Grafis/Hsl_Mhsiswa/Poster/PosterFix.Pdf
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung : Alfabeta, CV
- Sunendar, dkk. 2016. Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia. Jakarta : Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Suyono, dkk. 2015. Cerdas Menulis Karya Ilmiah. Malang: Gunung Samudera.
- Zaim, M. 2014. Metode Penelitian Bahasa : Pendekatan Struktural. Padang : Sukabina Press

PENGARUH PENGETAHUAN KEWIRAUSAHAAN TERHADAP MINAT DALAM BERWIRAUSAHA SALON MELALUI EFIKASI DIRI

Aisya Zhafarina Khansa, Nurina Ayuningtyas, Aam Amaningsih Jumbuh
Pendidikan Tata Rias, Universitas Negeri Jakarta, Jl. Rawamangun Muka, Jakarta Timur,
Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13220
E-mail : azhafarinak@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh pengetahuan kewirausahaan terhadap minat mahasiswa tata rias dalam berwirausaha salon melalui efikasi diri di Universitas Negeri Jakarta. Minat seseorang adalah proses dari pemikiran dan pembelajaran yang menimbulkan suatu keinginan untuk menjalankan suatu kegiatan tertentu. Jadi untuk terciptanya sebuah minat dalam diri seseorang untuk melakukan kegiatan tertentu maka orang tersebut harus memiliki pengetahuan tentang kegiatan tersebut dengan melalui proses pemikiran, emosi serta pembelajaran. Berdasarkan beberapa hasil tinjauan kepustakaan diketahui bahwa Semakin baik pengetahuan kewirausahaan akan semakin tinggi minat berwirausaha mahasiswa tata rias, demikian pula sebaliknya semakin rendah pendidikan kewirausahaan akan semakin rendah minat berwirausaha mahasiswa tata rias. Semakin tinggi efikasi diri, maka semakin tinggi pula minat berwirausaha mahasiswa. Kecenderungan peningkatan kombinasi efikasi diri dan pengetahuan kewirausahaan akan diikuti peningkatan minat berwirausaha, sebaliknya kecenderungan penurunan kombinasi variabel efikasi diri dan pengetahuan kewirausahaan akan diikuti penurunan minat berwirausaha.

Kata kunci: Pengetahuan Kewirausahaan, Minat Mahasiswa, Tata Rias, Berwirausaha, Salon, Efikasi Diri

ABSTRACT

This study aims to describe the effect of entrepreneurial knowledge on cosmetology students' interests in salon entrepreneurship through self-efficacy at Jakarta State University. A person's interest is a process of thought and learning that gives rise to a desire to carry out a particular activity. So to create an interest in a person to carry out certain activities, that person must have knowledge about these activities through the process of thought, emotion and learning. Based on several literature review results, it is known that the better the entrepreneurship knowledge the higher the entrepreneurial interest in cosmetology students, and vice versa the lower the entrepreneurship knowledge the lower the entrepreneurial interest in cosmetology students. The higher the self-efficacy, the higher the interest in student entrepreneurship. The tendency to increase the combination of self-efficacy and entrepreneurial knowledge will be followed by an increase in entrepreneurial interest, while the tendency to decrease in the combination of self-efficacy variables and entrepreneurial knowledge will be followed by a decrease in entrepreneurial interest.

Keywords: Entrepreneurship Knowledge, Student Interest, Makeup, Entrepreneurship, Salon, Self-Efficacy

PENDAHULUAN

Kewirausahaan merupakan jantung dari sebuah negara, terbukti ketika krisis ekonomi hebat melanda Indonesia pada tahun 1988 usaha yang mampu bertahan adalah usaha kecil menengah dan bukan perusahaan besar yang sangat rentan menghadapi krisis. Berbagai jenis kewirausahaan dapat turut andil dalam mengembangkan dunia

kewirausahaan di Indonesia. Usaha terbagi atas empat, yaitu usaha mikro, usaha kecil, usaha menengah, dan usaha besar. Usaha kecil berperan dalam menyerap tenaga kerja dan mendukung pendapatan dalam rumah tangga. Selain itu usaha kecil juga berperan untuk menopang usaha lainnya seperti usaha mikro, usaha menengah dan juga usaha besar. Salah satu usaha kecil yaitu salon.

Industri kecantikan berkembang dengan pesat karena kecantikan merupakan hal yang penting bagi setiap wanita. Kecantikan pada setiap wanita menjadi hal utama sehingga mereka berusaha menjaga dan melakukan perawatan kecantikan tersebut di salon-salon yang ada disekitar mereka. Mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Rias Universitas Negeri Jakarta memiliki kemampuan untuk menjalankan salon karena mendapatkan ilmu pengetahuan selama mengikuti mata kuliah Kewirausahaan dan Pengelolaan Usaha Tata Rias. Dalam mata kuliah Kewirausahaan mahasiswa diberikan pengetahuan cara dan teknik menjadi seorang wirausaha dalam bisnis kecantikan. Sedangkan dalam mata kuliah Pengelolaan Usaha Tata Rias mahasiswa diberikan tanggungjawab mengelola sebuah usaha kecantikan yaitu salon, pada mata kuliah tersebut mahasiswa sebagai beautician yang melayani pelanggan, receptionist dan bendahara yang mencatat segala pengeluaran maupun pemasukan pada salon serta membelanjakan produk kosmetika yang hendak digunakan.

Tujuan utama program kewirausahaan adalah untuk membangun kemampuan, pengetahuan dan pembentukan karakter yang penting bagi aktivitas kewirausahaan. Terlihat dalam kurikulum pembelajaran Program Studi Pendidikan Tata Rias mata kuliah kewirausahaan diberikan mulai semester 5 dengan harapan dapat memberikan bekal ilmu baik teori maupun keterampilan kepada siswa untuk mengembangkan diri dalam berwirausaha (Hansemark, 1998:32).

Minat seseorang dipengaruhi oleh pengetahuan. Pengetahuan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi minat. Minat seseorang adalah proses dari pemikiran dan pembelajaran yang menimbulkan suatu keinginan untuk menjalankan suatu kegiatan tertentu. Jadi untuk terciptanya sebuah minat dalam diri seseorang untuk melakukan kegiatan tertentu maka orang tersebut harus memiliki pengetahuan tentang kegiatan tersebut dengan melalui proses pemikiran, emosi serta pembelajaran. Pada penelitian Rizki Novianti tahun 2014 didapatkan bahwa terdapat pengaruh positif antara pengetahuan kewirausahaan terhadap minat berwirausaha pada siswa SMK Pasundan 1 Kota Bandung.

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Rias Universitas Negeri Jakarta sedikit yang berminat menjalankan usaha salon meskipun sudah dipermudah dengan adanya kurikulum yang tepat untuk mendukung kemajuan berwirausaha salon kecantikan. Hal ini terbukti dari penelitian awal yang sudah Peneliti lakukan. Peneliti melakukan wawancara kepada 10 orang mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Rias angkatan 2015 yang telah melakukan mata kuliah Kewirausahaan dan Pengelolaan Usaha Tata Rias hasilnya hanya 4 orang yang berminat menjalankan usaha salon dan 6 orang lain berminat

menjalankan usaha lain. Beberapa faktor mengakibatkan mahasiswa tata rias tidak berminat berwirausaha salon. Setelah ditelusuri penyebabnya yaitu mahasiswa tata rias memilih untuk meneruskan usaha orangtua seperti contohnya sanggar, tidak memiliki modal usaha, dan tidak percaya diri terhadap kemampuannya.

Keyakinan akan kemampuan mahasiswa untuk berwirausaha salon sangat penting. Efikasi diri yang akan menjadi penentu apakah seorang mahasiswa akan membuka usaha salon atau tidak. Efikasi diri merupakan keyakinan seseorang pada kemampuan dirinya dalam melakukan suatu tugas atau tindakan yang diperlukan untuk memenuhi tuntutan situasi. Efikasi diri berhubungan dengan pendirian bahwa seseorang dapat melakukan perilaku yang diharuskan dengan berhasil, orang-orang yang memiliki keyakinan tinggi dalam melakukan sesuatu cenderung bertindak dengan baik, maka individu dengan efikasi diri tinggi akan menilai dirinya mampu mengerjakan tugas dan menghadapi tuntutan lingkungan. Pada penelitian Intan Agustini Dahlan tahun 2017 ditemukan terdapat pengaruh yang positif antara efikasi diri terhadap minat. Dikuatkan oleh penelitian yang dilakukan Mahfudiyanto tahun 2018 ditemukan bahwa terdapat pengaruh yang positif antara pendidikan kewirausahaan terhadap minat berwirausaha melalui efikasi diri. Hal ini akan dapat mengetahui kesesuaian pengetahuan yang didapatkan selama kuliah dengan ketertarikan seorang mahasiswa Program Studi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta untuk mengelolalalon, yang mana hal tersebut sudah menjadialahsatu kurikulum Program Studi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

METODE

Penelitian awal ini menggunakan penelitian kualitatif dengan prosedur tinjauan pustaka dan observasi dokumen pendukung. Peneliti menganalisis situasi menggunakan menggunakan path analysis. Dengan melakukan path analysis, peneliti mengumpulkan data berupa dokumen pendukung dan tinjauan pustaka. Setelah itu peneliti menyajikan data, dan sebagai langkah terakhir, peneliti melakukan penarikan kesimpulan atau verifikasi terhadap hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan beberapa hasil tinjauan kepustakaan diketahui bahwa pengetahuan kewirausahaan berpengaruh positif terhadap minat berwirausaha mahasiswa. Jika ditinjau dari pengetahuan kewirausahaan terhadap minat berwirausaha, menunjukkan bahwa semakin tinggi pengetahuan kewirausahaan mahasiswa maka semakin tinggi pula minat berwirausahanya. Pengetahuan kewirausahaan merupakan kemampuan seseorang untuk menghasilkan sesuatu yang baru melalui berpikir kreatif dan bertindak inovatif, sehingga dapat menciptakan ide-ide atau peluang dan dapat dimanfaatkan dengan baik maka akan memperoleh keuntungan lebih besar. Pengetahuan kewirausahaan yang dimaksudkan adalah proses pembelajaran untuk mengubah sikap dan pola pikir mahasiswa terhadap pilihan karier berwirausaha.

Mahasiswa yang telah menempuh mata kuliah kewirausahaan akan memiliki nilai-nilai hakiki dan karakteristik kewirausahaan sehingga akan meningkatkan minat serta kecintaan mereka terhadap dunia kewirausahaan. Tingginya minat berwirausaha akan melahirkan entrepreneur-entrepreneur muda yang memiliki visi yang jelas di masa depan, kreativitas serta inovasi yang tinggi dalam segala bidang. Mereka akan menjadi lebih mandiri, kreatif, dan inovatif dalam menciptakan peluang bisnis baru dan penemuan-penemuan baru. Masalah pengangguran terdidik akan dapat teratasi karena keluaran (output) dari hasil pendidikan kewirausahaan adalah calon-calon entrepreneur muda berbakat yang tidak lagi menjadi pencari kerja (*job seeker*) tetapi telah menjadi pencipta lapangan pekerjaan (*job maker*).

Pengetahuan kewirausahaan berpengaruh terhadap minat berwirausaha. Dapat dikatakan bahwa semakin baik pengetahuan kewirausahaan akan semakin tinggi minat berwirausaha mahasiswa tata rias, demikian pula sebaliknya semakin rendah pengetahuan kewirausahaan akan semakin rendah minat berwirausaha mahasiswa tata rias. Hal ini bisa saja terjadi karena kebijakan di lingkup pendidikan lebih banyak memberi teori tanpa dibarengi dengan praktikum dan kurangnya fasilitas dari lingkup sekolah atau perguruan tinggi yang memfasilitasi siswa untuk melakukan kegiatan berwirausaha. Hasil penelitian di atas sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Anggraemi dan Harnanik (2015), yang mengatakan bahwa pengetahuan kewirausahaan merupakan salah satu faktor pemicu minat berwirausaha.

Pendidikan merupakan kemampuan pokok yang harus dimiliki oleh setiap orang. Dengan pendidikan yang ada seseorang dapat berkreasi dan berinovasi, karena dengan memiliki pendidikan seseorang akan menjadi semakin mudah dalam berkreasi dan berinovasi, karena ia memiliki bahan untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Pendidikan yang tinggi juga jika tidak disertai dengan kemampuan dan pengalaman tidak akan bias menumbuhkan minat berwirausaha dan tidak akan bias menjadi seorang wirausaha yang sukses. Seperti yang diutarakan oleh penelitian Apriyani (2017) yang menunjukkan bahwa terdapat kontribusi yang signifikan antara pendidikan kewirausahaan terhadap minat wirausaha mahasiswa. Sejalan dengan yang diutarakan oleh Yekti Prasetyani dalam Erfikas Widiyatnoto (2013) bahwa minat berwirausaha muncul karena didahului oleh suatu pengetahuan dan informasi mengenai wirausaha yang kemudian dilanjutkan pada suatu kegiatan berpartisipasi untuk memperoleh pengalaman dimana akhirnya muncul keinginan untuk melakukan kegiatan tersebut.

Sedangkan jika ditinjau dari efikasi diri terhadap minat berwirausaha, maka efikasi diri memiliki pengaruh positif terhadap minat berwirausaha. Penelitian ini menunjukkan bahwa semakin tinggi efikasi diri, maka semakin tinggi pula minat berwirausaha mahasiswa. Efikasi diri berwirausaha merupakan keyakinan terhadap diri sendiri untuk berwirausaha. Setiap orang harus mampu mengembangkan potensi dalam dirinya untuk meningkatkan kualitas hidupnya. Semakin yakin dengan kemampuan yang dimiliki, maka semakin mudah meningkatkan kualitas diri. Orang yang yakin pada dirinya

mampuberwirausaha, akan lebih mungkin untuk bertindak dan akan lebih mungkin menjadikan dirinya menjadi sukses daripada orang yang tidak memiliki keyakinan untuk berwirausaha. Efikasi diri berwirausaha dapat diperoleh, diubah, ditingkatkan atau diturunkan. Efikasi diri berwirausaha merupakan bagian faktor kepribadian yang mempengaruhi intensi berwirausahaseseorang. Seseorang yang memiliki efikasi diri berwirausaha diharapkan akan memiliki minat untuk berwirausaha. Hal ini berarti bahwa efikasi diri merupakan faktor yang berpengaruh pada minat kewirausahaan.

Semakin tinggi efikasi diri, maka semakin tinggi pula minat berwirausaha yang diperoleh subjek. Sebaliknya, semakin rendah efikasi diri, maka semakin rendah pula minat berwirausaha yang diperoleh. Efikasi diri mempengaruhi seseorang pada tercapai atau tidaknya tujuan yang ditetapkan. Semakin tinggi efikasi diri maka semakin tinggi minat berwirausaha, sebaliknya apabila semakin rendah efikasi diri maka semakin rendah minat berwirausaha yang di milikinya. I Made Rustika (2012) menyebutkan peranan kemampuan berpikir dalam perkembangan efikasi diri cukup besar, karena orang yang tinggi inteligensinya akan lebih mampu mengingat dan menganalisis kejadian-kejadian yang pernah dialami, sehingga kesimpulan yang dibuat akan lebih tepat. Efikasi diri berpengaruh pada proses berfikir seperti berfikir tentang ketidakpastian dalam melakukan sebuah usaha dan keberanian dalam mengambil resiko saat akan melakukan sebuah usaha.

KESIMPULAN

Dapat dikatakan bahwa kecenderungan peningkatan kombinasi efikasi diri dan pengetahuan kewirausahaan akan diikuti peningkatan minat berwirausaha, sebaliknya kecenderungan penurunan kombinasi variabel efikasi diri dan pengetahuan kewirausahaan akan diikuti penurunan minat berwirausaha. Sedangkan jika ditinjau dari efikasi diri dan pengetahuan kewirausahaan terhadap minat berwirausaha, maka hal ini berarti efikasi diri dan pengetahuan kewirausahaan secara bersama-sama berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat berwirausaha. Hasil tersebut sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Meredith dalam Dyan Vidyatmoko dan A. Husni Yasin Rosadi (2015) Wirausaha adalah orang-orang yang mempunyai kemampuan melihat dan menilai kesempatan-kesempatan bisnis, mengumpulkan sumber-sumber data yang dibutuhkan guna mengambil keuntungan dan tindakan yang tepat guna dalam memastikan kesuksesan. Minat berwirausaha didukung banyak faktor, faktor itu adalah faktor internal dan faktor eksternal. Didalam faktor internal itu terdapat suatu keinginan yang timbul dari dalam diri atau disebut dengan efikasi diri dan Faktor pengetahuan Kewirausahaan merupakan salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi munculnya minat berwirausaha.

DAFTAR PUSTAKA

- Apiyani, Helina. (2017). Kontribusi Pendidikan Kewirausahaan Terhadap Minat Wirausaha Mahasiswa. Bogor: BSI
- Betty, Anggraeni & Harnanik. (2015). Pengaruh Pengetahuan Kewirausahaan dan Lingkungan Keluarga Terhadap Minat Berwirausaha Siswa Kelas XI SMK Islam Nusantara Comal Kabupaten Pemalang. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Dahlan, Intan Agustini. (2017). Pengaruh Pengetahuan Kewirausahaan Dan Motivasi Berprestasi Terhadap Efikasi Diri Yang Berimplikasi Pada Minat Berwirausaha Peserta Didik SMK Multi Vocational Platform Ars Internasional Bandung. Skripsi. Universitas Pasundan.
- Hansemark, Ova. C. (1998). The Effects of an Entrepreneurship Programme on Need for Achievement and Locus of Control of Reinforcement. *International Journal of Entrepreneurial Behavior & Research*. 4(1). 32.
- Novianti, Rizki. (2014). Pengaruh Pengetahuan Kewirausahaan Dan Efikasi Diri Terhadap Minat Berwirausaha. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rustika, I Made. (2012). Efikasi Diri: Tinjauan Teori Albert Bandura. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada
- Vidyatmoko, Dyan & Rosadi, A Husni Yasin. (2015). Faktor Utama Kesuksesan Wirausaha di Industri Pangan. Bandung: BPPT.
- Widiyatnoto, Erfikas. 2013. Pengaruh Jiwa Kewirausahaan dan Budaya Keluarga Terhadap Minat Berwirausaha Pada Siswa SMKN 1 Wonosari dan SMKN 2 Wonosari di Kabupaten Gunungkidul. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

PENGEMBANGAN ALAT BANTU MEDIA PEMBELAJARAN METODE ELEMEN HINGGA UNTUK KASUS MEKANIKA BENDA PADAT 2 DIMENSI

Ardi Pratama¹, Agung Premono², Ekio Arief Syaefudin³
Program Studi Pendidikan Vokasional Teknik Mesin,
Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka
¹ardipratamaunj19@gmail.com. No.Telp +6281318219847,
²agung-premono@unj.ac.id No.Telp +6281294327274,
³eko.arief.syaefudin@gmail.com No.Telp +628561545896

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah alat bantu media pembelajaran metode elemen hingga untuk kasus mekanika benda padat 2 dimensi yang berfungsi mempermudah dan mempercepat proses perhitungan persamaan yang begitu rumit yang dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya. Penelitian ini menggunakan perangkat lunak Matlab sebagai dasar pembuatan alat bantu elemen hingga. Penelitian ini menggunakan salah satu komponen yang ada didalam Matlab yaitu Graphic User Interface (GUI) sebagai alat bantu media pembelajaran nantinya. Langkah yang harus dilakukan untuk membuat alat bantu ini adalah mengetahui alur penyelesaian matematis didalam Metode Elemen Hingga, lalu membuat program menggunakan persamaan tersebut. Setelah program usai di buat, maka program tersebut akan di validasi menggunakan metode analitik. Hasil yang berbeda antara program dengan metode analitik kerja dikarenakan perbedaan metode hasil numeric dan analitik dalam persamaan untuk menghitung hasilnya.

Kata Kunci: Alat bantu pembelajaran, Metode Elemen Hingga, software Matlab, Analisis tegangan dan regangan.

ABSTRACT

This research aims to create a learning aids for finite element method learning for the case of 2-dimensional solid body mechanics which functions to simplify and speed up the process of calculating equations that are so complex that can be used for further research. This research uses Matlab software as a basis for making finite element aids. This research uses one of the components contained in Matlab namely Graphic User Interface (GUI) as a aids for learning media later. The steps that must be taken to make this tool are knowing the flow of mathematical solutions in the Finite Element Method, then making the program use these equations. After the program is finished, the program will be validated using analytical methods. Different results between programs and analytic methods occur because of differences in the numerical and analytic results methods in the equation to calculate the results.

Keywords: learning aids, finite element method, Matlab software, stress and strain analysis.

PENDAHULUAN

Desain berbasis computer telah menjadi kebutuhan dalam bidang perencanaan teknik mesin. Desain berbasis computer menggunakan berbagai software (perangkat lunak) untuk menggambar atau mendesain sesuatu. Software-software tersebut digunakan mahasiswa untuk belajar dan mempermudah dalam proses mendesain suatu benda. Akan

tetapi software-software tersebut memiliki kelemahan dalam prosesnya, kelemahan proses tersebut adalah mahasiswa atau orang yang memakai software tersebut tidak memahami alur penyelesaian perhitungan dengan matematis. Untuk mengetahui alur penyelesaian perhitungan dengan matematis maka digunakan metode elemen hingga (finite element methode) dalam perhitungannya.

FEM (*Finite Element Methode*) adalah metode numeris untuk menyelesaikan masalah teknik dan fisika matematis. Masalah tersebut meliputi analisa struktur, heat transfer, aliran fluida, perpindahan panas, dan elektro magnetik. Untuk masalah struktur, penyelesaian yang di dapat adalah deformasi (*displacement*) pada setiap titik (*nodes*) yang selanjutnya digunakan untuk mendapatkan besaran-besaran regangan(*strain*) dan tegangan (*stress*).

Penyelesaian dari metode elemen hingga umumnya menggunakan metode matrix. Penyelesaian metode elemen hingga memerlukan perhitungan yang sangat banyak dan berulang-ulang dari persamaan yang sama, sehingga diperlukan sarana komputer dan bahasa pemrogramannya. Penyelesaian dari seluruh sistem umumnya merupakan penyelesaian persamaan serentak yang dinyatakan dalam bentuk matriks dan diselesaikan menggunakan penyelesaian persamaan serentak 006B (*Cholesky, Eliminasi Gauss, Iterasi Gauss-Seidel*).

Software yang digunakan dalam bahasa pemrograman dalam pengembangan penelitian ini adalah Matlab. Matlab digunakan agar mempermudah menghitung persamaan dalam metode elemen hingga yang sudah di program atau diselesaikan persamaannya dan agar mahasiswa mengetahui bagaimana alur dari penyelesaian secara matematis.

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Pengembangan Alat Bantu Media Pembelajaran

Melakukan analisis elemen hingga pada kasus benda padat 2 dimensi diawali dengan memilih contoh kasus benda padat 2 dimensi yang akan dibahas, analisis perhitungan secara manual jika memungkinkan, pemrograman pada Matlab, dan hasil dari program Matlab akan di validasi dengan membandingkan Hasil analisis pada Matlab dengan perhitungan metode analitik. Penyelesaian dari persamaan kasus benda padat 2 dimensi mengacu pada berbagai literatur atau buku. Penelitian ini dilaksanakan di Jurusan Teknik Mesin Universitas Negeri Jakarta dari bulan November 2017 sampai Agustus 2018.

B. Sasaran Pengembangan Alat Bantu

Sasaran utama dari pengembangan produk ini adalah program studi Pendidikan Vokasional Teknik Mesin Universitas Negeri Jakarta terutama dosen terkait mata kuliah Metode Elemen Hingga agar bisa menyampaikan materi untuk pengenalan

dan pembuatan program dengan Matlab dan mahasiswa yang menggunakan *software* desain agar mengetahui alur penyelesaian secara matematisnya.

C. Prosedur Pengembangan Alat Bantu Media Pembelajaran

Mata kuliah Metode Elemen Hingga selama ini hanya mempelajari teori dan melakukan analisis perhitungan secara manual, mahasiswa dikenalkan dengan beberapa *software* analisis matematis seperti Matlab tetapi belum diajarkan lebih jauh bagaimana menggunakan Matlab untuk analisis elemen hingga. Penggunaan *software* akan memudahkan dalam analisis elemen hingga, mahasiswa juga akan mendapat pengalaman dan pengetahuan baru dalam pembuatan program sekaligus memahami alur perhitungan matematisnya. Untuk mempermudah program yang dibuat, maka dibuatlah RPS (Rencana Pembelajaran Semester) mata kuliah sesuai dengan program yang diinginkan dan RPS menjadi batasan program yang dibuat agar sesuai untuk alat bantu media pembelajaran mata kuliah Metode Elemen Hingga.

D. Pembuatan GUI

Pembuatan rancangan gui, pada tahap ini dilakukan yang rancangan sesuai dengan yang ingin dirancang dengan menggunakan menu pop-up menu, static text, edit text push button dan axes untuk menampilkan Grafik pada GUI.

E. Program GUI

Program GUI menggunakan bahasa Pemrograman yang ada di Matlab, menyesuaikan algoritma yang menjadi acuan pembuatan program GUI tersebut dan membuat batasan di program tersebut sesuai penelitian yang telah di buat.

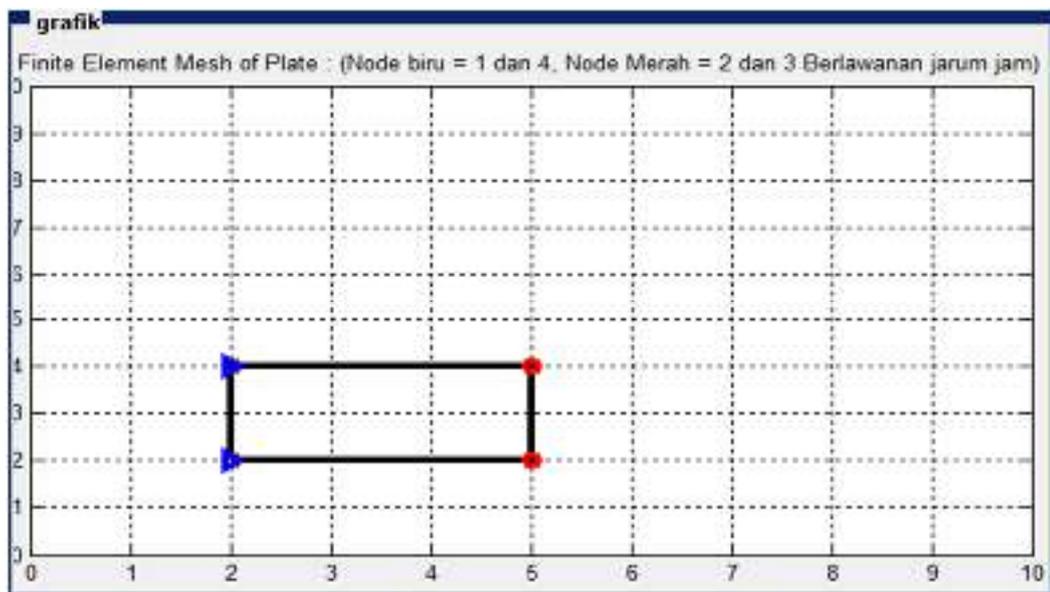
HASIL PENELITIAN DAN VALIDASI

A. Hasil Program GUI

Masukkan seluruh data yang diketahui di soal yang akan di uji seperti material benda, poisson ratio, ketebalan benda, koordinat benda, dan gaya pada benda. Hasil yang akan keluar pada tampilan program GUI adalah meshing koordinat, strain, stress, dan grafik pada panel-panel yang telah tersedia.



Gambar 1. Hasil tampilan menggunakan GUI pada Matlab



Gambar 2. Meshing Koordinattitik yang di masukkan

B. VALIDASI

Validasi penelitian ini menggunakan metode analitik, perbedaan hasil yang terjadi karena pembulatan angka koma dan perbedaan metode numerik dan analitik, selisih dari hasil GUI dan metode analitik adalah *error* yang terjadi pada perhitungan Metode Elemen Hingga.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan tujuan hasil penelitian dapat disimpulkan dengan poin-poin:

1. Perangkat lunak telah tersedia untuk digunakan sebagai alat bantu media pembelajaran mata kuliah metode elemen hingga studi kasus benda padat 2 dimensi.
2. Penggunaan perangkat lunak Matlab dapat digunakan untuk menyelesaikan analisis metode elemen hingga benda padat 2 dimensi.
3. Alat bantu media pembelajaran ditampilkan di salah satu media grafis di Matlab yaitu dengan GUI Matlab, sehingga mahasiswa dapat dengan mudah melihat hasil dari analisis benda padat 2 dimensi sekaligus melihat alur penyelesaiannya

B. Saran

Saran penulis untuk penelitian pengembangan alat bantu media pembelajaran atau penelitian lain yang serupa adalah:

1. Dengan adanya program ini, diharapkan akan ada lagi pengembangan dan
2. penambahan program Matlab untuk berbagai tipe elemen dan studi kasus 3 dimensi.
3. Sangat diperlukan ketelitian untuk membuat bahasa pemrograman Matlab agar fungsi yang di buat di GUI dapat dijalankan tanpa ada kesalahan (*error*)

DAFTAR PUSAKA

- Pujiati. (2004). *Penggunaan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Pusat Pengembangan Penataran Guru Matematika
- Sudjana, (2002). *Fungsi Alat Peraga*. Jakarta
- Arsyad ,Azhar.2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta. RajawaliPers
- Hernadi, Julan. (2012). *Matematika Numerik dengan Implementasi MATLAB*. Yogyakarta: Andi Offset Yogyakarta.
- Kwon, Young W. & Bang, Hyochoong. (2000). *The Finite Element Method Using MATLAB*. Editor oleh Kreith, Frank. New York: CRC Press.
- Liu, Yijun. (2003). *Lecture Notes: Introduction to the Finite Element Method*. Ohio: CAE Research Laboratory.
- Rieg, Frank., dkk. *Finite Element Analysis for Engineers*. Munich: Carl Hanser Verlag.
- Ross, Carl T.F. (1996). *Finite Element Techniques in Structural Mechanics*. Chisester: Albion Publishing Limited.
- Susatio, Yerrir, MT., (2007). *Solusi Elemen Hingga Berbasis Math CAD*. Penerbit Andi, Yogyakarta
- Oktaviany, W. 2016, Analisis Perhitungan Gaya Internal Rangka Ruang Dengan Menggunakan Metode Elemen Hingga [skripsi]. Lampung: Fakultas Teknik Universitas Lampung.

Cook D, Robert. (1990). *Konsep dan Aplikasi Metode Elemen Hingga*. Penerbit PT ERESKO, Bandung.

Aminuddin, Jamrud. (2008). *Dasar-dasar Fisika Komputasi Menggunakan Matlab*. Penerbit Gava Media, Yogyakarta.

Kosasih, PB., *Teori dan Aplikasi Metode Elemen Hingga*. Penerbit Andi, Yogyakarta

PERAN MEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

Asih Indartiwi¹, Julia Wulandari², Tenti Novela³

Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Maulana Malik Ibrahim Malang,
Junrejo Kota Batu Jawa Timur

Email : asihindartiwi1996@gmail.com¹, juliawulandarij794@gmail.com²,
tentinovela100896@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan peran media interaktif dalam pembelajaran di era revolusi *industry* 4.0. Metode yang digunakan dalam tulisan ini adalah metode deskriptif analisis. Kajian yang dipaparkan pada tulisan ini didasarkan pada analisis literatur yang relevan. Media interaktif memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran karena dapat membantu guru dalam memudahkan penyampaian materi pembelajaran dan menghasilkan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Oleh karena itu pada era Revolusi Industri 4.0 mau tidak mau guru harus memiliki kompetensi yang kuat, memiliki *softskill* khususnya penguasaan teknologi informasi. Peran guru sebagai pendidik adalah memudahkan penyampaian informasi kepada peserta didik dan menjadikan proses belajar lebih aktif dan menyenangkan. Media interaktif dengan berbasis penggunaan teknologi akan sangat mendukung proses pembelajaran karena teknologi merupakan suatu pendekatan menurut sudut pandang perangkat keras yang bertujuan untuk media pelaksanaan proses pendidikan melalui pendayagunaan alat-alat pengajaran seperti mesin pengajaran, laboratorium bahasa, pengajaran berprogram, *closed circuit television*, film, *slides*, simulator, *overhead*, *video tape recorder* dan sebagainya. Guru dikatakan profesional apabila memenuhi beberapa kompetensi salah satu diantaranya dari aspek keterampilan yaitu menguasai teknologi dan informasi.

Kata Kunci: Peran media Interaktif, pembelajaran, era revolusi 4.0

PENDAHULUAN

Pada era abad 21 ini, perkembangan teknologi dan ilmu berkembang dengan sangat pesat dan cepat mampu mengurangi, bahkan menghilangkan peranan manusia. Di era revolusi industri, dimana semua dirancang dan diciptakan serba canggih, manusia dimanjakan dengan berbagai kemudahan didalam melaksanakan segala aktifitasnya. Salah satunya, dengan perkembangan teknologi komunikasi dan informasi yang mengagumkan telah mengubah kehidupan manusia modern. Majunya teknologi sangatlah mempermudah kehidupan antar manusia diberbagai belahan bumi. Teknologi komunikasi dan informasi sangat menunjang berbagai pekerjaan kita.

Hadirnya teknologi dikatakan sebagai pengendali yang diproyeksikan akan menguasai seluruh aspek-aspek kehidupan manusia termasuk industri. Revolusi industri 4.0 hadir dengan konsep yang mencanangkan teknologi berbasis komunikasi berkesinambungan melalui internet yang memungkinkan adanya interaksi dan pertukaran informasi, bukan hanya antar manusia, manusia dan mesin, namun juga antara mesin-mesin itu sendiri (Purwandini & Irwansyah, 2018). Seiring berkembangnya teknologi,

maka ilmu pengetahuan pun juga berkembang dengan berbagai jenis media yang digunakan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Belajar merupakan salah satu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Dalam prakteknya, seorang guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat teknologi yang efisien dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan (Sudjana & Rivai, 1989). Dalam pembelajaran setiap materi mempunyai tingkat kesukaran yang bervariasi. Pada satu sisi ada bahan pembelajaran yang tidak memerlukan media pembelajaran, tetapi di sisi lain ada bahan pembelajaran yang memerlukan media pembelajaran. Materi pembelajaran yang mempunyai tingkat kesukaran tinggi tentu sukar dipahami oleh siswa, apalagi oleh siswa yang kurang menyukai materi pembelajaran yang disampaikan. Dengan demikian media pembelajaran menjadi hal penting yang ada dalam proses pembelajaran.

Terkait dengan teknologi media adalah apa saja yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi ke penerima informasi. Media pembelajaran merupakan “perangkat lunak” (Software) yang berupa pesan atau informasi pendidikan yang disajikan dengan memakai suatu peralatan bantu (Hardware) agar pesan atau informasi tersebut dapat sampai kepada peserta didik. Disini jelas bahwa media berbeda dengan peralatan tetapi keduanya merupakan unsur-unsur yang saling terkait satu sama lain dalam usaha menyampaikan pesan atau informasi pendidikan kepada peserta didik. Dengan demikian media sebagai salah satu komponen dari teknologi pengajaran dapat dijadikan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut dan materi yang ingin disampaikan berupa pesan pembelajaran.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran di era revolusi industri 4.0 adalah media interaktif. Media interaktif adalah media yang bisa menghasilkan interaksi atau tindakan aktif antara peserta didik dengan media yang disajikan (Mintorogo, Adib, 2014) Perancangan media interaktif pengenalan alfabet berbasis alat permainan edukatif untuk anak usia 2-4 tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(4), 13.). Media yang multimedia Menurut Likanen (2004) dalam (Suharsaputra, 2012) (Djamarah, 2010) “To improve productivity we need to address the key issues of innovative performance, the application of new technologies, reengineering organisations and developing the necessary skills”. Penerapan teknologi baru, rekayasa organisasi serta pengembangan keterampilan dapat menjadi cerminan dari kinerja inovatif, yang dalam konteks individu sekaligus juga menggambarkan kreativitas individu itu sendiri dalam menjalankan peran dan tugasnya, yang dalam konteks pendidikan berarti pelaksanaan peran dan tugas guru secara kreatif. Multimedia Interaktif adalah salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan guru untuk proses pembelajaran. (Djamarah, 2010: 121) menyebutkan media sebagai alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran.

Sementara hal itu berbeda dengan (Rohani, 1997 ; 5-6) yang mendeskripsikan media sebagai suatu sumber belajar yang berfungsi sebagai bagian integral dari seluruh kegiatan belajar. Lebih jauh, ia mengemukakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat diindra yang berfungsi sebagai perantara/sarana/alat untuk proses komunikasi (proses belajar mengajar). Beberapa ahli pun sependapat dengan Rohani dalam mendeskripsikan media. 1. Media adalah medium yang digunakan untuk membawa / menyampaikan sesuatu pesan di mana medium ini merupakan jalan atau alat dengan suatu pesan berjalan antara komunikator dengan komunikasi (Blake & Haroldsen, 2003) 2. Media adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang penyebar ide, sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima (Singgih, 2012) 3. Menurut Brigg, media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan yang merangsang, yang sesuai untuk belajar, misalnya: media cetak, media elektronik (film, video) 4. Media adalah channel (saluran) karena pada hakikatnya media telah memperluas atau memperpanjang kemampuan manusia untuk merasakan, mendengar dan melihat dalam batas-batas jarak, ruang dan waktu tertentu.

Dengan bantuan media, batas-batas itu hampir menjadi tidak ada (McLuhan) 5. (AECT, 1977) menyatakan media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi. Dari definisi yang telah dipaparkan oleh para ahli tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media adalah suatu sarana / alat / jalan, baik fisik maupun non fisik, yang digunakan untuk menyajikan informasi kepada penerima informasi. Kemajuan di bidang teknologi telah membuat segala sesuatu menjadi lebih mudah dan praktis. Semua aktifitas manusia semakin dipermudah dengan ditemukannya banyak sekali temuan-temuan baru di bidang teknologi. Penemuan televisi adalah salah satu contoh kemudahan dalam bidang penyampaian informasi. Melalui televisi, kita dapat menikmati sajian informasi dalam berbagai bentuk; bentuk suara, gambar, grafik, tulisan, animasi, dan juga video. Semua secara bersamaan.

Hal ini membuat proses penyampaian informasi menjadi lebih akurat dan juga menyenangkan. Teknologi yang diaplikasikan dalam media informasi disebut dengan multimedia. Media interaktif juga memiliki peran yang penting karena dapat membantu seorang guru dalam memudahkan penyampaian informasi kepada peserta didik dan menjadikan proses belajar lebih aktif dan menyenangkan. Media interaktif dengan berbasis penggunaan teknologi akan sangat mendukung proses pembelajaran karena teknologi merupakan suatu pendekatan menurut sudut pandang perangkat keras yang bertujuan untuk media pelaksanaan proses pendidikan melalui pendayagunaan alat-alat pengajaran seperti mesin pengajaran, laboratorium bahasa, pengajaran berprogram, closed circuit television, film, slides, simulator, overhead, video tape recorder dan sebagainya (Sudjana & Rivai, 1989). Dengan melihat pentingnya fungsi media interaktif, serta tantangan pembelajaran dalam era industri 4.0 yang semakin maju dan berkembang. Artikel ini akan membahas dan menganalisa lebih lanjut mengenai peran media interaktif dalam pembelajaran di era industri 4.0.

METODE

Untuk mengungkap Peran Media Interaktif dalam pembelajaran di era Revolusi Industri 4.0 metode yang digunakan dalam tulisan ini adalah metode deskriptif analisis. Metode deskriptif analisis adalah metode penelitian yang bertujuan menggambarkan hasil analisis secara jelas, rinci, sistematis, dan selanjutnya dikemukakan dengan kata-kata atau kalimat-kalimat (Suharsimi, 2013)

Kajian yang dipaparkan pada tulisan ini didasarkan pada analisis literatur yang relevan. Pemilihan literatur didasarkan pada dua pertimbangan kriteria, yaitu (1) literatur yang dijadikan dasar memiliki kaitan langsung dengan topik yang dibahas, (2) konten dari literatur tersebut dapat diyakini validitas dan kredibilitasnya. Sebagai langkah awal, masing-masing literatur utama dan pendukung dikaji secara menyeluruh untuk menemukan ide utama dari sumber tersebut yang terkait dengan topik kajian ini, yaitu menjawab

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam proses pembelajaran interaktif, terjadi beberapa bentuk komunikasi, yaitu satu arah (*one way communication*) dan dua arah (*two ways communication*), dan banyak arah (*multy ways communication*) berlangsung antara pengajar dan siswa. Pengajar menyampaikan materi pembelajaran dan siswa memberikan tanggapan (*respon*) terhadap materi tersebut. Pembelajaran interaktif merupakan salah satu cara yang efektif untuk merangsang siswa selalu berkeinginan belajar. Dalam proses pembelajaran ini, siswa dituntut aktif dan dituntut untuk merespon/menanggapi dari materi yang telah disampaikan oleh guru. Media yang digunakan dapat memberikan respon terhadap siswa untuk saling berinteraksi.

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang digunakan oleh guru bertujuan agar siswa dapat belajar secara aktif. Menurut (Latuheru, 1988: 23) manfaat media pembelajaran yaitu: media pembelajaran menarik dan memperbesar perhatian anak-anak didik terhadap materi pengajaran yang disajikan, media pembelajaran mengurangi, bahkan dapat menghilangkan adanya verbalisme, media pembelajaran mengatasi perbedaan pengalaman belajar berdasarkan latar belakang sosial ekonomi dari anak didik, media pembelajaran membantu memberikan pengalaman belajar yang sulit diperoleh dengan cara yang lain, media pembelajaran dapat mengatasi masalah batas-batas ruang dan waktu, media pembelajaran dapat membantu perkembangan pikiran anak didik secara teratur tentang hal yang mereka alami, media pembelajaran dapat membantu anak didik dalam mengatasi hal yang sulit nampak dengan mata, media pembelajaran dapat menumbuhkan kemampuan berusaha sendiri berdasarkan pengalaman dan kenyataan, media pembelajaran dapat mengatasi hal/peristiwa/kejadian yang sulit diikuti oleh indera mata, media pembelajaran memungkinkan terjadinya kontak langsung antara anak didik, guru, dengan masyarakat, maupun dengan lingkungan alam di sekitar mereka.

Di era revolusi industry 4.0 ini pembelajar berada dalam generasi millennial yang sejalan dengan kemajuan teknologi berbasis aplikasi android, siswa lebih menyukai media yang menarik dalam belajar, media yang sesuai yaitu media interaktif contohnya : Media Pembelajaran Interaktif Android seperti aplikasi kelas kita, aplikasi ruang guru, Quipperaplikasi belajar online Tryout UN, CBT UN SMP, Star Chart.Oleh karena itu guru harus siap menghadapi kemajuan teknologi ini. Kita tidak bisa mempersiapkan peserta didik untuk memiliki kemampuan era Rev-olusi 4.0 jika guru atau pengajarnya belum siap. Seorang guru memegang peran yang sangat penting dalam proses mengajar. Guru, memiliki beberapa peran yang harus di munculkan pada saat kegiatan belajar mengajar. Mau tidak mau guru harus memiliki kompetensi yang kuat, memiliki *softskill* antara lain : *critical thinking*, kre-atif, komunikatif dan kolaboratif.

Guru harus memiliki keterampilan berpikir kritis untuk melakukan berbagai analisis, penilaian, evaluasi, rekonstruksi, pengambilan keputusan yang mengarah pada tindakan yang rasional dan logis (King, *et al.*, 2010). Kreativitas yaitu seorang guru harus bisa menemukan hal baru yang belum ada sebelumnya yang ber-sifat orisinil (Leen, *et al.*, 2014). Komunikatif yaitu guru harus mampu mengungkapkan pemikiran, gagasan, pengetahuan, ataupun informasi baru, baik secara tertulis maupun lisan. Kolaboratif yaitu seorang guru harus bisa bekerja bersama secara efektif dan menunjukkan rasa hormat kepada anggota tim untuk mencapai tujuan bersama (Greenstein, 2012). Selain itu dalam proses pembelajaran, guru harus membangun interaksi yang dapat memenuhi kebutuhan psikologis peserta didik. Seorang guru harus bisa membuat peserta didik merasa bisa dan memberikan penghargaan atas hasil belajarnya.

Peran guru sebagai pendidik adalah menanamkan nilai-nilai dasar pengembangan karakter peserta didik dalam kehidupan, termasuk dalam pemanfaatan kemajuan teknologi informasi secara bijak serta sebagai inspirator bagi peserta didik (Effendy, 2012)Walaupun teknologi informasi berkembang demikian cepat dan sumber-sumber belajar begitu mudah diperoleh namun peran guru sebagai pendidik tidak dapat digantikan oleh kemajuan teknologi, dan hal tersebut dapat diwujudkan jika guru tidak berhenti belajar dan mengembangkan diri.

SIMPULAN

Pada era Revolusi Industri 4.0 Media Interaktif memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Karena media tersebut dapat membantu seorang guru dalam memudahkan penyampaian informasi kepada peserta didik dan menjadikan proses belajar lebih aktif dan menyenangkan. Media interaktif dengan berbasis penggunaan teknologi akan sangat mendukung proses pembelajaran karena teknologi merupakan suatu pendekatan menurut sudut pandang perangkat keras yang bertujuan untuk media pelaksanaan proses pendidikan melalui pendayagunaan alat-alat pengajaran seperti mesin pengajaran, laboratorium bahasa, pengajaran berprogram, closed circuit television, film, slides, simulator, overhead, video tape recorder dan sebagainya.penggunaan Media

Interaktif ini dapat dijadikan pendekatan untuk pembelajaran siswa generasi Millennial yang dekat dengan kemajuan teknologi. Disamping itu Peran guru juga sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran karena guru sebagai mediator yang memanfaatkan teknologi untuk mewujudkan pembelajaran efektif dan efisien.

Hal ini berdasarkan UU RI nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, bab IV pasal 10 guru disyaratkan harus mempunyai kompetensi yaitu : kompetensi pedagogic, kompetensi Profesional, kompetensi kepribadian, dan kompetensi social. penguasaan guru terhadap penggunaan media interaktif sebagai media pembelajaran merupakan salah satu aspek yang harus dimiliki oleh guru yang professional.

DAFTAR PUSTAKA

- AECT. (1977). *The difinition of Educational Technology*. Washington: Association for Educational Communication and technologi.
- Djamarah, S. B. & A. Z. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Effendy, U. O. (2012). *Ilmu komunikasi Teori dan Praktek*. Jakarta: LP3ES.
- Haroldsen, B. &. (2003). *Taksonomi Konsep Komunikasi*. Surabaya: Papyrus.
- Jessika Michaela Mintoogo, Ahmad Adib, A. W. S. (2014). Perancangan Media Interaktif Pengenalan Alfabeta Berbasis Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal DKV Adi Warna*, 13.
- L, G. (2012). *Assesing 21st Century Skills: A Guide to Evaluating Mastery and Authentic Learning*. California: Corwin A Sage Comany.
- Latuheru, J. D. (1988). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Purwandini & Irwansyah. (2018). *Komunikasi Korporasi pada Era Industri 4.0*. *Jurnal Ilmu Sosial*, 17(1).
- Rivai, N. S. & A. (1989). *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Rohani, A. (1997). *Media Intruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Singgih, S. (2012). *Panduan Lengkap SPSS Versi 20*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Suharsaputra, U. (2012). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Bandung: Refika Aditama.
- Suharsimi, A. (2008). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: bumi aksara.

REPRESENTASI PENDIDIKAN KARAKTER DI FILM DUA GARIS BIRU BERDASARKAN PERSPEKTIF THOMAS LICKONA

Atikah Marwa¹, Nurul Kamalia²

¹Megister Pendidikan Bahasa Arab, UIN Maliki Malang, jalan Ir. Soekarno no.01 Batu, Jawa Timur

²MA Al Muhajirin Sumatera Selatan

E-mail: 1marwatikah@gmail.com, Telp: 083169695664, 2kamalianurul00@gmail.com,
Telp:081367743080

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis representasi pendidikan karakter dalam film "Dua Garis Biru" berdasarkan perspektif Thomas Lickona sebagai inovasi untuk media pendidikan karakter di Sekolah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Sumber data primer pada penelitian ini adalah film "Dua Garis Biru". Teknik pengumpulan data menggunakan menonton dan mencatat. Untuk validasi data peneliti menggunakan meningkatkan ketekunan, triangulasi, dan diskusi dengan teman ahli atau sejawat. Analisis data menggunakan teknik analisis data menurut Matthew dan Michel. Analisis menurut Matthew dan Michel dibagi menjadi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini adalah (1) Representasi nilai-nilai pendidikan karakter berupa kebijaksanaan seperti kemampuan untuk mengambil keputusan yang masuk akal, mampu membedakan apa yang penting dalam kehidupan. Keadilan seperti kewajaran, tanggung jawab, kejujuran, dan sopan santun. Ketabahan seperti keberanian, kesabaran, keyakinan diri. Kendali diri seperti kemampuan untuk mengelola emosi, kemampuan untuk melawan godaan, dan kendali diri seksual. Kasih seperti empati, rasa kasihan, kebaikan hati, pelayanan, loyalitas, dan kemampuan untuk mengampuni. Sikap positif seperti harapan, dan antusiasme. Integritas seperti kelekatan terhadap prinsip moral, keyakinan terhadap hati nurani, dan menjadi jujur dengan diri sendiri. Dan kerendahan hati seperti kesadaran diri, keinginan untuk mengakui kesalahan dan bertanggung jawab untuk memperbaikinya, dan hasrat untuk menjadi orang yang lebih baik. (2) Representasi pendidikan karakter pada film ini sangat relevan dengan pendidikan yang ada di sekolah yang meliputi tujuan pendidikan, pendidik, peserta didik, materi pembelajaran, metode pembelajaran.

Kata kunci: Pendidikan Karakter, Film Dua Garis Biru, Thomas Lickona

ABSTRACT

This study aims to analyze the representation of character education in the film "Two Blue Lines" based on Thomas Lickona's perspective as an innovation for character education media in schools. This research uses a descriptive qualitative approach. The primary data source in this study is the film "Two Blue Lines". Data collection techniques using watching and taking notes. For data validation researchers use increasing perseverance, triangulation, and discussions with expert friends or colleagues. Data analysis using data analysis techniques according to Matthew and Michel. Analysis according to Matthew and Michel is divided into data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of this study are (1) Representation of the values of character education in the form of wisdom such as the ability to make reasonable decisions, able to distinguish what is important in life. Justice such as fairness, responsibility, honesty, and manners. Fortitude such as courage, patience, self-confidence. Self-control such as the ability to manage emotions, the ability to resist temptation, and sexual self control. Love such as empathy, compassion, kindness, service, loyalty, and the ability to forgive. Positive attitudes such as hope, and enthusiasm. Integrity such as attachment to moral principles, belief in conscience, and being honest with yourself. And humility such as self-awareness, the desire to admit mistakes and take responsibility to correct them, and the desire to be a better person. (2)

The representation of character education in this film is very relevant to education in schools that includes educational goals, educators, students, learning materials, learning methods

Keyword: character education, Film, Dua Garis Biru, Thomas Lickona

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter adalah hal yang sangat krusial untuk diperhatikan mengingat maraknya kasus yang terjadi di Indonesia yang tidak lain disebabkan oleh kebobrokan pendidikan karakter anak bangsa. Seperti kasus narkoba (tempo.co, 2019), Korupsi (newsdetik.com, 2019), hamil di luar nikah (wartaekonomi.co.id, 2019), pemerkosaan (tribunnews.com, 2019), pornografi (cnnindonesia.com, 2019), meningkatnya kasus bullying (kompas.com, 2019), ketidak jujuran yang telah membudaya (voaindonesia.com, 2019), hingga penganiayaan guru (inews.id, 2019). Sebagaimana dituliskan di dalam undang- undang no.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menegaskan bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat. Maka demikian, semua kasus ini menunjukkan kegagalan besar bagi bangsa karena telah terjadi krisis moral yang sangat luar biasa. Untuk itu pendidikan karakter adalah solusi tepat mengatasi hal tersebut. Fakry Gaffar di dalam Dharma Kesuma, pendidikan karakter adalah sebuah proses transformasi nilai- nilai kehidupan untuk perkembangan kepribadian seseorang sehingga menjadi karakter kehidupan orang itu (Kesuma, dkk, 2011). Lickona berpendapat pendidikan karakter adalah sebuah usaha untuk mewujudkan manusia yang berkualitas dari segi moral secara objektif, bukan hanya baik untuk individu perseorangan, tetapi juga baik untuk masyarakat secara keseluruhan (Lickona,2012). Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan karakter merupakan hasil dari nilai yang kemudian berubah menjadi pedoman atau pijakan bagi seseorang untuk bertindak. Oleh karena itu akhir- akhir ini semakin banyak orang yang menyadari betapa pentingnya pendidikan karakter bagi anak bangsa (Baihaqi dan Widowati, 2014).

Penanaman nilai- nilai karakter tidak hanya melalui role model orang tua, guru, dan lingkungan masyarakat. Namun juga bisa melalui film. Film adalah media komunikasi yang sangat efisien dan juga efektif karena mengandung pesan tersurat dan tersirat akan makna nilai- nilai yang bisa dipahami oleh para penonton. Pada era ini kemampuan film menjangkau banyak berbagai lapisan sosial dan cenderung mudah diterima oleh masyarakat membuat para ahli dan peneliti berpendapat bahwa film berpotensi untuk mempengaruhi dan membentuk masyarakatnya melalui pesan dibaliknyanya (Sobur, 2013). Senada dengan dikatakan kemendikbud dimana media saat ini memberikah pengaruh yang sangat signifikan dan membentuk karakter anak-anak kita (cerdasberkarakter.kemendikbud.go.id, 2019). Sehingga film bisa menjadi sebuah solusi sekaligus inovasi dalam menanamkan pendidikan karakter kepada anak.

Dua garis biru merupakan salah satu film yang berangkat dari kasus yang sedang marak terjadi di kalangan remaja Indonesia saat ini. Film yang bergenre drama ini telah

mendapat penghargaan sebagai penulis skenario terpuji yang dianugerahkan produser film dua garis biru, Gina S Noer, penata artistik terpuji film bioskop (Oscart Firdaus), dan film bioskop terpuji oleh Festival Film Bandung (FFB) (kompas.com, 2019). Film ini menceritakan kisah dua siswa SMA yang masih 17 tahun harus menikah karena hamil di luar nikah dan hal yang harus mereka tanggung sebagai konsekuensi dari perbuatan mereka.

Pendidikan karakter di film Dua Garis Biru ini dianalisis dengan menggunakan perspektif Thomas Lickona. Lickona dianggap sebagai pencetus pendidikan karakter lewat bukunya yang berjudul *The Return of Character Education, Educating for Character: How Our School Can Teach Respect an Responsibility* (buku ini menjadi pemenang penghargaan Christoper Award pada tahun 1992 atas penegasannya terhadap nilai-nilai utama seorang manusia (Lickona J. A., 2012) Buku-buku itulah yang menyadarkan dunia Barat akan pentingnya pendidikan karakter.

Menurut Thomas Lickona pendidikan karakter mengandung tiga unsur pokok, yaitu mengetahui kebaikan, mencintai kebaikan, dan melakukan kebaikan. Dengan kata lain karakter mengacu kepada serangkaian pengetahuan, sikap, dan motivasi, serta perilaku dan keterampilan (Lickona, 1991). Thomas Lickona juga menyebutkan tujuh unsur-unsur karakter esensial dan utama yang harus ditanamkan kepada peserta didik yang meliputi; ketulusan hati, belas kasih, kegagahberanian, kasih sayang, kontrol diri, kerjasama dan kerja keras. Lickona menganggap bahwa pendidikan karakter adalah hal yang perlu menjadi perhatian, karena pendidikan karakter adalah cara terbaik untuk menjamin anak-anak agar memiliki kepribadian yang baik dalam hidupnya karena ini akan berjalan seiring dengan prestasi akademiknya, juga karena sekolah adalah ladang anak untuk belajar memperbaiki karakter mereka agar terhindar dari berbagai problem moral-sosial seperti ketidak sopanan, ketidakjujuran, kekerasan, pelanggaran kegiatan seksual dan etos belajar yang rendah hingga menjadi anak yang bermoral dan dapat bersosial dengan baik (Lickona, 1991). Untuk dapat mencapai itu, maka perkembangannya perlu melibatkan moral knowing, moral feeling, dan moral action agar anak memiliki dasar yang kuat untuk pendidikan karakter yang koheren dan komprehensif. Dengan itu guru sebagai pendidik harus mengarahkan siswa- siswanya pada kegiatan- kegiatan yang akan membawa mereka berpikir kritis mengenai persoalan- persoalan etika dan moral, dan membiasakan mereka mempraktekkan etika dan moral tersebut.

Beberapa penelitian yang terkait dengan penelitian ini adalah penelitian Widiyatmika, dkk dengan judul “Nilai Pendidikan Karakter pada Film Sang Kiai” menemukan nilai-nilai pendidikan karakter yang disampaikan melalui adegan dan dialog dalam film. Film sang Kiai berisi 8 nilai pendidikan karakter berupa Agama, disiplin, kerja keras, demokrasi, rasa ingin tahu, semangat nasional, penghargaan terhadap prestasi, persahabatan/komunikatif. Nilai-nilai ini relevan digunakan sebagai media pembentuk karakter (Widiyatmika, dkk, 2019). Juga penelitian Salis Awaludin tentang “Nilai-nilai Pendidikan Karakter dalam Film Rudi Habibie Karya Hanung

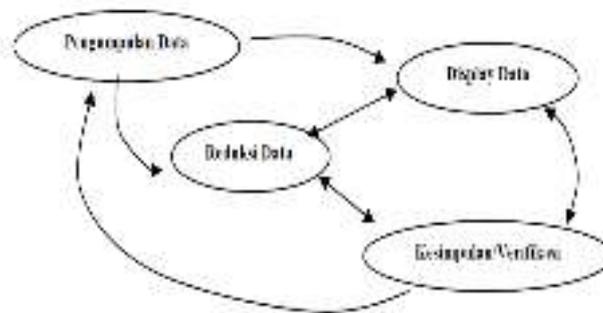
Bramantyo dan Implementasinya dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islama di SMA. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai-nilai karakter yang terdapat dalam film ini mencakup, (1) Nilai karakter dalam hubungannya dengan tuhan yang maha Esa, meliputi beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT, tawakal, dan sabar, (2) Nilai karakter dalam hubungannya dengan diri sendiri, meliputi jujur, bertanggung jawab, kerja keras, percaya diri, berpikir logis kreatif dan inovatif, mandiri, ingin tahu, cinta ilmu; (3) Nilai karakter dalam hubungannya dengan sesama; meliputi menghargai karya dan prestasi orang lain, santun, demokrasi, suka menolong, toleransi, komunikatif/bersahabat, serta peduli; (4) Nilai karakter dalam hubungannya dengan lingkungan yaitupedul sosial dan lingkungan; (5) Nilai karakter dalam hubungannya dengan kebangsaan yaitu nasionalisme, kemudian terdapat implementasi nilai-nilai pendidikan karakter pada film ini dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di SMA (Awaluddin, 2018). Dan penelitian Siti Fatimah tentang “Nilai-nilai Pendidikan Karakter dalam Film Kartun Animasi Finding Nemo”. Hasil penelitian ini menunjukkan nilai-nilai pendidikan karakter berupa nilai jujur, kerja keras, kreatif, mandiri (berupa sikap berpikir positif, percaya diri dan pemberani), demokrasi, bersahabat atau komuniiasi, peduli sosial (berupa kasih sayang, kerja sama, menghargai perbedaan, rela berkorban, empati, dan tolong menolong), dan tanggung jawab (Fatimah, 2018).

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian ini termasuk penelitian kualitatif karena menjelaskan representasi dari pendidikan karakter di film “Dua Garis biru” berdasarkan perspektif Thomas Lickona. Menurut Patilima penelitian kualitatif adalah proses untuk memahami fenomena sosial dengan cara membedakan, membandingkan, meniru, mengatalogkan, dan mengelompokkan objek studi (Rustanto, 2015). Senada dengan Patilima, penelitian kualitatif menurut Creswell adalah suatu pendekatan atau penelusuran untuk memahami suatu gejala sentral (Creswell, 2014). Sumber data primer pada penelitian ini adalah film “Dua Garis Biru”. Teknik pengumpulan data menggunakan : (1) Menonton (Djamil, 2017). Pada tahap ini peneliti menonton film secara keseluruhan untuk mengetahui dan memahami jalan cerita lalu menganalisis representasi pendidikan karakter yang ada pada film “Dua Garis Biru”. (2) Mencatat (Winarni, 2018). Pada tahap ini, peneliti mencatat kalimat- kalimat dan percakapan tentang nilai- nilai pendidikan karakter yang ada pada film “Dua Garis Biru”.

Untuk memvalidasi data yang telah peneliti kumpulkan, kemudian langkah selanjutnya peneliti melakukan proses validasi data. Adapun Teknik validasi data dengan menggunakan tiga tahap: (1) meningkatkan ketekunan (Sugiyono, 2017). Pada tahap ini, peneliti mencari representasi pendidikan berdasarkan perspektif Thomas Lickona dan menonton film tiga kali; (2) Triangulasi (Rustanto, 2015). Pada tahap ini, peneliti memastikan sumber data yang digunakan , teori yang digunakan, dan teknik yang digunakan sudah benar; (3) Diskusi dengan teman ahli atau sejawat (Sugiyono, 2017). Pada tahap ini, peneliti mendiskusikan temuan dan interpretasi temuan dengan teman dan ahli agar benar, detail, dan komprehensif.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data menurut Matthew dan Michel. Analisis menurut Matthew dan Michel dibagi ke dalam tiga langkah yang dilakukan secara bersama, yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Patilima, 2011)



Teknik Analisis Data Menurut Matthew dan Michael

HASIL DAN PEMBAHASAN

- **00.00 - 01.00**
 - Adegan siswa menunjukkan hasil ujian mereka 100-40, sebagai motivasi kepada mahasiswa lain,,
 - Dara : Nilai jelek gpp yang penting Tidak mencontek
 - Dialog ini merepresentasikan pentingnya nilai keadilan berupa kejujuran diatas segala hal.
 - Nilai pendidikan karakter berupa keadilan.
- **07.04 - 08.30**
 - Dara memisahkan kerang yang cangkangnya sudah terbuka dan kerang yang cangkangnya masih tertutup.
 - Pesan tersirat agar kita bisa mengendalikan diri terhadap seks bebas, agar tidak kehilangan kehormatan sebagai wanita
- **09.05 - 09.30**
 - Bima mengantar Dara pulang ke rumah dan meminta maaf kepada ibu Dara karena membawa Dara pulang dalam keadaan sakit dan bersalaman ketika pamit pulang.
 - Nilai kerendahan hati, keadilan, Kasih, dan ketabahan.

- Dialog tersebut mengandung nilai kerendahan hati berupa keinginan Bima mengakui kesalahan dan bertanggung jawab juga berani mengantarkan Dara pulang juga nilai kasih berupa empati Bima melihat Dara kesakitan
- **10.56 - 12.30**
 - Kekhawatiran yang akan dialami ketika berhubungan intim di luar nikah
 - Malu membeli test pack.
 - Adegan pada scene ini mengajarkan kita untuk mengambil keputusan yang tepat, juga tanggung jawab dan menghormati diri sendiri. Kita juga diajarkan agar mampu mengendalikan diri terhadap seks. Juga mau mengakui kesalahan dan bertanggung jawab memperbaikinya.
 - Nilai- nilai pendidikan karakter berupa Kebijaksanaan, keadilan. Kendali diri, dan kerendahan hati
- **12.55 - 14.00**
 - Bima : gak mau di tempat lain aja testnya?
 - Kekawatiran Dara dan Bima menunggu hasil test pack
 - Pada dialog dan adegan ini terdapat pesan agar kita bisa mengendalikan diri terhadap seks bebas karena menggambarkan perasaan yang akan kita hadapi jika melakukannya.
 - Nilai- nilai pendidikan karakter berupa kendali diri.
- **14.12 - 15.00**
 - Ketakutan Dara dan Bima ketika melihat hasil test pack yang menunjukkan hasil positif hamil
 - Adegan ini menunjukkan ketakutan yang begitu besar ketika melihat hasil test pack yang menunjukkan positif.
 - Nilai- nilai pendidikan karakter berupa kendali diri.
- **15.00 - 16.10**
 - Bima menjauhi Dara dengan tidak menghiraukan panggilan Dara dan meninggalkan Dara pulang.

- Adegan ini mengajarkan kita bahwa tidak semua laki-laki akan bertanggung jawab, maka kita harus bisa mengendalikan diri melawan godaan seks bebas juga harus bijaksana dalam bertindak tanduk.
- Nilai- nilai pendidikan karakter berupa kendali diri dan bijaksana.

- **16.55 - 18.39**

- Ibu Bima : jangan- jangan kamu narkoba ya? Kamu jual motornya kayak si Riski anaknya bu Ani
- Ibu Bima : kamu jangan pacaran Bima, tuh kan kamu gak denger apa kata ibu!
- Dialog diatas menunjukkan kekhawatiran ibu Bima anaknya mengonsumsi narkoba dan melakukan seks bebas. ibu Bima ingin anaknya bijaksana dalam bergaul dan berhubungan juga mampu mengendalikan diri dari hal-hal buruk tersebut. Ini adalah bentuk kasih seorang ibu terhadap anaknya.
- Nilai- nilai pendidikan karakter berupa Bijaksana, kendali diri, dan kasih.

- **18.50 - 20.10**

- Ayah Bima : jadi anak cowok itu jangan mau nangis gara-gara cewek, bapak malu kalo kamu cengeng kayak gitu
- Bima: Bima yang salah pak,
- Ayah Bima: Kamu masih sayang sama dia?
- Bima: iya
- Ayah Dara: gampang kalo gitu, kalo kamu sayang, minta maaf kalo salah, gampangkan?
- Bima : Bima bikin salah besar pak
- Ayah Bima : Bim, kalo sudah jodoh gak akan kemana
- Dialog ini menunjukkan ayah Bima sedang mengajarkan Bima agar bijaksana dalam bertindak-tanduk, juga mau bertanggung jawab, juga keberanian dalam mengakui kesalahan, mengendalikan emosi, juga kerendahan hati sehingga mau mengakui kesalahan dan bertanggung jawab untuk memperbaikinya.

Disini juga ada pesan yang mengajarkan bagaimana seorang ayah memasuki dunia anaknya agar terjalin komunikasi yang baik.

- Nilai- nilai pendidikan karakter berupa kebijaksanaan, keadilan, ketabahan, kendali diri, kerendahan hati, dan kasih.

- **20.11 - 20.51**

- Pesan tersirat buah strawberi diletakkan diatas perut dan laptop yang menunjukkan gambar dan tulisan buah strawberi.
- Buah strawberi menunjukkan usia kandungan 10 minggu.

- **20.53 - 21.20**

- Bima : Maaf ya aku brengsek ninggalin kamu. Aku janji aku gak bakal...
- Bima : ya ada mba Mila tetanggaku, dia pernah aborsi
- Dialog ini mengajarkan untuk selalu bertanggung jawab terhadap semua yang sudah dilakukan. Juga lingkungan yang buruk juga memiliki peran terhadap kegagalan pendidikan karakter disana. Juga pilihan yang harus dipilih Dara aborsi atau tetap menjaga kehamilannya.
- Nilai- nilai pendidikan karakter berupa keadilan, kendali diri, dan kasih.

- **22.46 - 23.35**

- Bima : Pong, gua butuh banget. Gua gak ngerti lagi harus cerita ke siapa. Ya misalnya kalo lu gak keberatan, lu mau gak pinjemin gua duit?
- Ondel- Ondel : (memberikan hasil kerja kerasnya)
- Bima : makasih banget ya pong, sorry jadi ngerepotin lu!
- Dialog ini mengajarkan kita untuk selalu menolong teman seterpuruk apapun ia.
- Nilai- nilai pendidikan karakter berupa kasih.

- **24.48 - 27.30**

- Dara : ya kau juga bingung Bim, tapi aku gk mungkin bunuh dia, aku gak bisa

- Bima : aku serius ra, aku serius waktu aku bilang aku gak akan ninggalin kamu lagi. Kita rahasiain ini sampai lulus SMA ya. Tetangga aku mba Lin, itu pernah kek gini juga, sama dia perutnya diiket biar kenceng terus. Terus tiba- tiba lahiran aja.
- Bima : ya kalo orang tua kita tau, mereka pasti maafin kita, ya paling awalnya aja yang bikin malu, ya tapi kan malu juga ada batasnya. Orang juga bosan ngomongin kita.
- Scene ini menunjukkan perasaan keibuan Dara sebagai seorang wanita ketika harus mengaborsi anaknya. Ia tidak ingin membunuh anaknya. Namun disisi lain lingkungan Bima yang biasa melakukan aborsi seolah- olah menjadikan aborsi sebagai satu- satunya solusi.
- Nilai- nilai pendidikan karakter berupa kebijaksanaan, keadilan, ketabahan, kendali diri, kasih, dan kerendahan hati.

- **27.33 - 28.20**

- Mama Dara : Bima udah dateng nih
- Dara : aku gak enak badan nih, aku gak sekolah dulu ya mah
- Mama Dara : kamu gak papa kan Dar?
- Dara : Cuma lagi pengen tiduran aja tadi pusing
- Dara tidak bisa pergi sekolah karena perutnya mulai membesar dan rohnya tidak muat. Lalu terpaksa berbohong. Ini membuktikan, apa yang dialami Dara membuatnya kehilangan kejujuran.
- Nilai- nilai pendidikan karakter berupa keadilan.

- **28.23 – 29.37**

- Dara : kalo pake jaket aman gak ya?
- Bima : ya bisa sih pake jaket ke Sekolah, ya paling sampe bulan Mei setelah ujian nasional.
- Dialog ini menunjukkan kekhawatiran mereka terhadap kandungan dara diketahui oleh banyak orang. Pesan pada dialog ini memberikan dampak dari perbuatan yang telah mereka lakukan. Mereka berusaha menutupi apa kenyataan. Dengan begitu mereka tidak jujur.
- Nilai- nilai pendidikan karakter berupa keadilan.

- **30.00 – 30.20**
 - Dara : tapi aku masih bisa ke Korea gak ya?
 - Bima : ya bisa dong, kan kamu bisa kuliah duluan, nanti aku cari kerja, terus nyusul kamu deh ke Korea.
 - Dialog ini menunjukkan keraguan Dara apakah ia masih bisa mewujudkan cita-citanya dan Bima meyakinkannya Dara bahwa dunianya belum hancur, ia masih tetap bisa mewujudkan cita-citanya.
 - Nilai- nilai pendidikan karakter ketabahan, sikap positif, kerja keras, dan kerendahan hati.

- **33.16 – 33.25**
 - Dara : perut aku sakit, nanti bayinya gimana?
 - (teman-teman dan guru tercengang)
 - Reflek yang dikatakan Dara membuat orang-orang disekitarnya tercengang, ini menunjukkan bahwa hal yang terjadi terhadap Dara bukan hal yang lumrah dan bisa diterima oleh semua orang.

- **33.33 – 33.51**
 - Orang tua dara dan Bima dipanggil ke sekolah
 - Pihak sekolah segera memanggil kedua orang tua mereka merupakan kebijakan yang paling tepat dan tidak lepas tanggung jawab.
 - Nilai- nilai pendidikan karakter kebijaksanaan dan keadilan.

- **33.57 – 34.33**
 - Orang tua mereka sangat marah dan kecewa
 - Bima : biar saya bantu ya om tante
 - Papah Dara : jangan kamu sentuh anak saya
 - Bima : ini memang salah saya
 - Mamah Dara : ya memang salah kamu, kalo bukan karena kamu anak saya gak akan bandel gini

- Bima : bentar ya Ra
- Papah Dara : mau kemana
- Dialog diatas menunjukkan kekecewaan orang tua yang sangat mendalam. Ini agar kita sebagai anak harus pintar memilah juga memilah dan memilah kebaikan dan keburukan agar tidak mengecewakan orang tua. Juga lebih menghargai diri sendiri agar terhindar dari hal- hal buruk. Dan jika telah terjadi tetap harus bertanggung jawab.
- Nilai- nilai pendidikan karakter kebijaksanaan, keadilan, kasih, dan kerendahan diri.

- **34.30 – 35.10**

- Ibu Bima : jangan macem-macam sama anak saya!
- Papa Dara :jangan macem-macam sama anak saya? Anak ibu udah macem-macam sama anak saya!
- Ibu Dara : anak kita, anak kita!!!!
- Papa Dara : anak saya ditiduri
- Scene ini menunjukkan kedua orang tua mereka saling menyalahkan. Terlihat betapa kecewanya mereka mengetahui apa yang telah menimpa anaknya. Disini memberikan gambaran yang akan dirasakan orang tua jika mengetahui perbuatan anaknya yang menyimpang sehingga kita bisa lebih mengendalikan diri dan lebih bijaksana dalam berperilaku.
- Nilai- nilai pendidikan karakter kendali diri, dan bijaksana.

- **35.10 – 37.45**

- Bima : saya akan tanggung jawab om, tante. Saya pasti bakal nanggung dara dan anak saya. Saya serius tante saya pasti bakal tanggung jawab
- Mama Dara : Kamu pikir gampang ya jadi orang tua? Saya aja gagal jadi orang tua!
- (Mama dara menangis)
- Bima : pokoknya tante setelah kita lulus saya akan cari kerja, saya akan cari uang sendiri, kita pasti gak akan ngerepotin siapa- siapa lagi, saya sayang banget sama Dara!

- Mama Dara : kamu dikeluarkan sama sekolah. Kamu di do. Cuma kamu yang di DO, dia enggak. Dan mereka lepas tangan, semua disini lepas tangan.
- Kepala Sekolah : Loh tadi saya tidak bicara begitu lho bu, Sekolah memang punya aturan dara gak mungkin dikeluarkan. Tapi apakah dara siap menanggung resikonya, apakah mentalnya siap?
- Dialog diatas menunjukkan Kedua orang tua mereka tidak percaya dengan apakah yang telah dilakukan anak mereka. Mereka saling menyalahkan satu sama lain. Namun disisi lain, Bima mencoba untuk menenangkan orang tua Bima dan bersedia untuk bertanggung jawab. Namun disisi lain pihak sekolah tidak ingin menanggung malu atas apa yang telah terjadi terhadap Dara dan Bima, sehingga meminta Dara untuk mengundurkan diri.
- Nilai- nilai pendidikan karakter berupa bijaksana, keadilan, ketabahan, kendali diri, kasih, sikap positif, kerja keras, integritas, dan kerendahan hati.

- **38.16 – 39.04**

- Bima: Saya nggak akan lepas tanggung jawab kok om, saya pasti tanggung jawab
- Mama Dara: mama pikir kamu bisa mama andalkan, bisa memikirkan diri kamu sendiri, sekarang kalo kamu udah kayak begini mau jadi apa dara?
- Mama Dara: Kamu mulai saat ini tidak usah pulang ke rumah!, kamu mau tanggung jawab kan? Mulai hari ini ! (berkata kepada Bima)
- Dialog ini menunjukkan betapa besar kekecewaan yang dirasakan oleh mama Dara. Ini mengajarkan kita untuk lebih bijaksana dalam bertindak tanduk.
- Nilai-nilai pendidikan karakter berupa bijaksana.

- **51.53 – 52.50**

- Adek Dara: katanya mama mau ngasih bayinya ke tante ardi, soalnya mama nggak yakin dara bisa mengurusnya, aneh ya kak, padahalkan kita keluarga bayinya.
- Dara: Mamah sama Papah kenapa mau ngasih bayinya ke tante ardi?
- Mamah Dara: Tapi dar, mereka lebih siap untuk menjadi orang tua dari pada kamu.
- Dara: Tapi aku juga orang tuanya mah

- Mamah Dara: Dara, jadi orang tua itu bukan hanya ambil 9 bulan 10 hari, ini tanggung jawab seumur hidup!
 - Dara: kalo gitu kenapa mamah ninggalin dara kemarin?
 - Dialog ini mengajarkan bahwa menjadi orang tua bukanlah perihal mudah.
 - Nilai-nilai pendidikan karakter berupa kebijaksanaan, dan integritas
- **54.00 – 54.56**
 - Ayah Bima: ini masalah nikah bu,
 - Ibu Bima: Maksud bapa lebih baik mereka berzina daripada menikah?
 - Ayah Bima: Bukan itu, bukan masalah zina, tapi ini masalah waktu, mereka masih anak-anak bu,
 - Ibu Bima: Trus bapak maunya bagaimana?, bima tidak usah menikah sama dara? Kita ini tidak punya apa apa, cuman punya iman dan harga diri, ibu jualan saja sudah malu, satu kampung bicarain kita, kita ini gagal didik anak kita.
 - Dialog ini menunjukkan hukum sosial yang akan kita hadapi jika berzina.
 - Nilai-nilai pendidikan karakter berupa bijaksana
- **56.00 – 56.52**
 - Kakak Bima: lu bego banget sih udah ngehamilin anak orang!, gua harus ngomong apa sama mas erfan? Adek gua ngehamilin anak orag gitu? Hidup gua dulu damai ya 8 th sebelum lu lahir, lu itu pake kondom gak sih bim? Emang lo nya aja yang goblok ngelakuin nggak tau akibatnya! Makanya itu hanphone dipake ngegoogling jangan buat ngegame doang!
 - Edukasi pada dialog ini agar lebih bijaksana dalam menggunakan handphone.
 - Nilai-nilai pendidikan karakter berupa bijaksana
- **01.03.00 – 01.04.00**
 - Dara: aku tuh udah searching cara melahirkan bagaimana, dan ada acara jongkok begini karena terbantu gravitasi dan ada cara ke dua itu nungging. Sekarang kamu ikutin gaya aku ya sama ikutin tatacara bernafasnya.
 - Dialog ini merupakan seks edukasi.

- **01.07.00 - 01.07.00**

- Papah Bima: kamu tau kan kamu nggak usah kerja disini lagi, kamu fokus sekolah dulu aja, tapi kalo kamu mau kerja disini lagi gapapa, kerja kamu bagus kok.
- Dialog ini mengajarkan kepada setiap laki-laki untuk terus bekerja keras.
- Nilai-nilai pendidikan karakter berupa kerja keras.

- **01.08.00 – 01.09.00**

- Bima : Maksudnya apa? Aku itu kerja biar kita bisa cari tempat sendiri!, emang enak kerja di restoran bapak kamu? Enak banget pake senjata air mata, aku tau kamu yang hamil, tapi kamu enak dirumah aja, yang kerja keras itu aku ra!
- Dara: enak dirumah aja? emang lo pikir gua mau dirumah aja?
- Bima: gua nggak pernah maksa lo ya, gua juga nggak pernah maksa sama lo jadi pacar gua.
- Dialog ini menunjukkan permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh sebuah pasangan, maka diperlukan kematangan mental dan finansial.
- Nilai-nilai pendidikan karakter berupa kebijaksanaan, dan kerja keras.

- **01.14.00 – 01.16.00**

- Mamah Dara: tadi vina cerita sama mama, kamu masih basah? (Air Asi mulai keluar)
- Dara: tadi aku sumpel pake tisu
- Mamah Dara: nanti mama beliin ya padnya biar nggak merembes, dulu mama juga kayak kamu, kaget tiba-tiba merembes, padahal ibu-ibu lain baru keluar saat mulai melahirkan.
- Dara: aku itu bingung deh ma sama badan aku, asinya tiba tiba keluar, kulit – kulitnya aneh, dia mulai nendang tapi cuman sekali, dia masih hidup kan ma?
- Mamah Dara: ya masih lah, dulu kamu harus dipancing musik biar bisa nendang. kita pancing yuk pake musik.
- Nilai-nilai pendidikan karakter berupa kasih

- **01.25.00 – 01.26.00**
 - Mamah Dara: makanya bayinya harus diserahkan, bima sama dara ini kan masih kecil mana mungkin anak-anak kecil mengurus bayi.
 - Nilai-nilai pendidikan karakter berupa kasih sayang, dan bijaksana,

- **01.27.00 – 01.28.00**
 - Kakak Bima: bu, ini kan persoalan urus anak ya, bukan sesuatu yang main-main kan.
 - Mamah Bima: asal kamu tau ya dewi, ibu sama bapak kamu itu berhasil mendidik kamu, kita berdua pasti bisa, iya kan pah
 - Kakak Bima: dulu ibu sama bapak punya anak dewi umur berapa?
 - Dialog ini mengajarkan bahwa mendidik anak butuh kesiapan mental dan finansial.
 - Nilai-nilai pendidikan karakter berupa kebijaksanaan, dan kasih.

- **01.32.00 – 01.34.00**
 - Bima: emang dulu ibu bisa ciuman sama bapak karena nonton film yang ada adegan ciumannya?
 - Mamah Bima: harusnya kita sering ngobrol kayak gini ya bim, coba dari dulu ibu kasih tau kamu, pasti tidak akan ada kejadian seperti ini. Kamu itu tidak terlalu pintar di sekolah tapi ibu yakin kamu anak yang baik.
 - Ini adalah seks edukasi
 - Nilai-nilai pendidikan karakter berupa kasih, bijaksana.

- **01.36.00 – 01.37.00**
 - Bima: gimanapun dia aku mau terima dia apa adanya, aku tau aku mungkin baru 17 th aku pasti jadi bapak yang nggak kuliah dan pasti aku jadi bapak yang banyak salahnya, aku mungkin bisa siap kehilangan kamu dara, tapi aku nggak bisa kehilangan adam (anak yg dikandung dara)
 - Nilai-nilai pendidikan karakter berupa tanggung jawab.

- **44.00 – 01.46.00**

- Dokter: Bima, ada komplikasi, terjadi pendarahan dalam Rahim, harus segera operasi.
- Bima: resikonya apalagi dok?
- Dokter: yang terburuk meninggal, tapi kita akan mengusahakan yang terbaik untuk dara, opsi terakhirnya pengangkatan Rahim, ada formulir yang harus kamu tanda tangani untuk perizinan tindakan
- Resiko kehamilan untuk anak usia 17 tahun sangatlah tinggi.
- Nilai-nilai pendidikan karakter berupa bijaksana

Simpulan

Berdasarkan pembahasan diatas maka dapat disimpulkan:

1. Dalam film Dua Garis Biru terdapat nilai-nilai pendidikan karakter yang meliputi: kebijaksanaan (seperti kemampuan mengambil keputusan yang masuk akal, mampu membedakan prioritas dalam kehidupan), keadilan (seperti kewajaran, tanggung jawab, kejujuran, dan sopan santun), ketabahan (seperti keberanian, kesabaran, keyakinan diri), kendali diri (seperti kemampuan untuk mengelola emosi, kemampuan untuk melawan godaan, dan kendali seksua), kasih (seperti empati, rasa kasihan, kebaikan hati, pelayanan, loyalitas, dan kemampuan untuk mengampuni. Sikap positif (seperti harapan, dan antusiasme), Integritas (seperti kelekatan terhadap prinsip moral, keyakinan terhadap hati nurani, dan menjadi jujur dengan diri sendiri), dan kerendahan hati (seperti kesadaran diri, keinginan untuk mengakui kesalahan dan bertanggung jawab untuk memperbaikinya, dan hasrat untuk menjadi orang yang lebih baik).
2. Representasi pendidikan karakter pada film ini sangat relevan dengan pendidikan yang ada di sekolah yang meliputi tujuan pendidikan, pendidik, peserta didik, materi pembelajaran, metode pembelajaran.

Referensi

- Awaluddin, S. (2018). Nilai-nilai Pendidikan Karakter dalam Film Rudy Habibie karya Hanung Bramantyo dan Implementasinya dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA. *repository.iainpurwokerto.ac.id*.
- Baihaqi dan Widowati. (2014). Hand Book Pendidikan Moral dan Karakter. In L. P. Narvaes, *Hand Book Pendidikan Moral dan Karakter* (p. 131). Bandung: Nusa Media Ujung Berung.
- cerdasberkarakter.kemdikbud.go.id. (2019, Januari 16). Membangun Karakter Bangsa melalui Media Inspiritif. <https://cerdasberkarakter.kemdikbud.go.id/?p=1193>.
- cnnindonesia.com. (2019, Agustus 4). Polri Sebut 236 Kasus Pornografi Terjadi Sepanjang 2019. <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20190803195708-12-418125/polri-sebut-236-kasus-pornografi-terjadi-sepanjang-2019>.

- Creswell, J. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods approaches* (4th ed). California: Sage Publications.
- Djamil. (2017). *Qualitative Research Methods*. Yogyakarta: Mitra Pustaka.
- Fatimah, S. (2018). Nilai- nilai Pendidikan Karakter dalam Film Kartun Animasi Finding Nemo. *idr.uin-antasari.ac.id*.
- inews.id. (2019, September 6). Penganiayaan Guru SD di Gowa, Polisi Tetapkan Ibu 2 Pelaku Jadi Tersangka. <https://www.inews.id/daerah/sulsel/penganiayaan-guru-sd-di-gowa-polisi-juga-tetapkan-ibu-2-pelaku-jadi-tersangka>.
- Kesuma, D. (2011). *Pendidikan Karakter Kajian Teori dan Praktik di Sekolah*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- kompas.com. (2019, November 11). Perjalan Panjang Dua Garis Biru, Film Terpuji FFB 209. <https://www.kompas.com/hype/read/2019/11/23/153653266/perjalanan-panjang-dua-garis-biru-film-terpuji-ffb-2019>.
- kompas.com. (2019, November 12). Usut Kasus Bullying Siswa SMP di Pekanbaru, Polisi Periksa Saksi. <https://regional.kompas.com/read/2019/11/12/09115851/usut-kasus-bullying-siswa-smp-di-pekanbaru-polisi-periksa-5-saksi>.
- Lickona, J. A. (2012). *Educating For Character: Mendidik Untuk Membentuk Karakter*. In T. Lickona, *Educating For Character: How Our Scholls Can Teach Respect And Responsibility* (p. Educating For Character: How Our Scholls Can Teach Respect And Responsibility). Jakarta: Bumi Aksara.
- Lickona, T. (1991). *Educating for Character: How Our School Can Teach Respect and Responsibility*. New York: Bantam Book.
- Lickona, T. (2012). *Character Matters*. In W. d. Zien, *Character Matters: Persoalan Karakter* (p. 5). Jakarta: Bumi Aksara.
- Lickona, T. (2012). *Educating for Character* . In J. W. Suryani, *Educating for Character: Mendidik untuk Membentuk Karakter* (p. xi). Jakarta: Bumi Aksara.
- matthew B Milles, A. Michael Hubernam. (1992). *Qualitatif data Analisis*. In T. Rohendi, *Analisis Kualitatif* (p. 16). Jakarta: UI Press.
- newsdetik.com. (2019, November 22). Ditahan KPK Kasus Suap Meikarta, Eks Presdir Lippo Cikarang Ajukan Praperadilan. https://news.detik.com/berita/d-4795133/ditahan-kpk-kasus-suap-meikarta-eks-presdir-lippo-cikarang-ajukan-praperadilan?_ga=2.138545459.1281733130.1574478114-338398385.1544592488.
- Patilima, H. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Raco. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Grasido.
- Rustanto, B. (2015). *Penelitian kualitatif Pekerjaan Sosial*. Bandung: Rosdakarya.
- Sobur, A. (2013). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- tempo.co. (2019, November 20). Artis Narkoba. Sidang Narkoba, Nunung Srimulat Bacakan Pledoinya Siang Ini .
- tribunnews.com. (2019, November 15). Minta Restu Menikah, Ayah Kandung Justru Setubuhi Anaknya. <https://www.tribunnews.com/tag/perkosaan>.

- voaindonesia.com. (2019, Mei 30). Bawaslu Ungkap 533 Pelanggaran Pidana Selama Pemilu. <https://www.voaindonesia.com/a/bawaslu-ungkap-533-pelanggaran-pidana-selama-pemilu-2019/4937695.html>.
- wartaekonomi.co.id. (2019, Oktober 29). Eriska Nakesya Hamil di Luar Nikah, Young Lex: Nyokap Gue Seneng. <https://www.wartaekonomi.co.id/read253983/eriska-nakesya-hamil-di-luar-nikah-young-lex-nyokap-gue-seneng.html>.
- Wegig Widiyatmika, dkk. (2019). Nilai Pendidikan Karakter Pada Film Sang Kiai. *Mudra: Jurnal Seni Budaya*, Vol 34 No1 (2019): Februari.
- Winarni, E. W. (2018). Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. Jakarta: Bumi Aksara.

PENDIDIKAN KARAKTER DALAM PROGRAM ASRAMA BAHASA ARAB MENGHADAPI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 DI MAN 3 PALEMBANG

Ayu Desrani¹ , Kamila Adnani² , Mar'atun Naziroh³

¹Pendidikan Bahasa Arab, Uin Maulana Malik Ibrahim, Malang

*Korespondensi Penulis. E-mail: aydesrani@gmail.com, Telp: +6282385849575

²Pendidikan Bahasa Arab, Uin Maulana Malik Ibrahim, Malang

*Korespondensi Penulis. E-mail: adnani.kamila@gmail.com, Telp: +6282214973682

³Pendidikan Bahasa Arab, Uin Maulana Malik Ibrahim, Malang

*Korespondensi Penulis. E-mail: nazirohmaratun@gmail.com, Telp: +6282176696996

ABSTRAK

Pada Era 4.0, Indonesia dihadapkan dengan derasnya arus globalisasi yang merupakan proses tatanan yang dimiliki masyarakat secara mendunia tidak mengenal batas wilayah. Hal ini berlangsung juga dibidang Pendidikan di Indonesia yang dianggap sebagai penyebab keterpurukan bangsa dengan alasan pendidikan kita tidak menghasilkan SDM yang baik. karakter bangsa merupakan suatu yang penting untuk memajukan suatu bangsa. Untuk mengatasi hal tersebut perlu adanya perubahan dalam pembelajaran tidak terkecuali dalam proses program pembelajaran bahasa arab. tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan penerapan pendidikan karakter dalam program pembelajaran bahasa arab. adapun metode menggunakan kualitatif deskriptif dengan melakukan pengumpulan data melalui observasi, wawancara. Sedangkan analisis data menggunakan teori milles dan huberman yaitu reduksi data, penyajian data dan verifikasi. Di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 3 Palembang melakukan penerapan pendidikan karakter di asrama melalui bahasa arab melalui bebera kegiatan kajian kitab, muhadoroh, al-barzanji, tahfidz al-qur'an, membaca surah yasin, bimbel malam, dan pentas seni. Adapun karakter yang dapat dihasilkan dari kegiatan-kegiatan tersebut adalah religious, bertanggung jawab, disiplin, percaya diri, kreatif, komunikatif, rasa ingin tahu, sopan dan santun, sabar, ikhlas, rendah hati, mandiri, jujur, menghargai, kreatif dan inovatif

Kata kunci: Pendidikan Karakter, Program Asrama Bahasa Arab, Era 4.0

ABSTRACT

In Era 4.0, Indonesia was faced with the swift flow of globalization which is a process of order that is owned by people globally with no boundaries. This also takes place in the field of Education in Indonesia, which is considered to be the cause of the nation's deterioration because our education does not produce good human resources. The character of the nation is an important thing to advance a nation. To overcome this need a change in learning is no exception in the process of learning Arabic. the purpose of this study is to describe the application of character education in Arabic learning. The method uses descriptive qualitative by collecting data through observation, interviews, and documentation, while data analysis uses the theory of miles and Huberman namely data reduction, data presentation, and verification. In MAN 3 Palembang, character education is implemented in the boarding house through Arabic through many book study activities, speeches, Al-Barzanji, memorizing Al-Quran, reading Yasin, evening tutoring, and performing arts. The characters that can be generated from these activities are religious, responsible, disciplined, confident, creative, communicative, curious, polite and polite, patient, sincere, humble, independent, honest, respectful, creative and innovative.

Keywords: Character Education, Arabic language boarding program, Era 4.0

PENDAHULUAN

Di era revolusi 4.0 memberikan banyak peluang sekaligus tantangan yang berbeda dari masa-masa sebelumnya. Adanya era ini, tentu sangat berpengaruh pada generasi bangsa Indonesia. Bagaimana tidak, saat ini saja kita banyak menjumpai anak SMA bahkan SD telah menggunakan gadget. Ini termasuk dampak adanya revolusi industri 4.0. Belum lagi jika mereka menyalah gunakan fungsi gadget itu sendiri. Hal ini berdampak pada menurunnya minat generasi muda pada hal-hal yang positif dan meningkatnya kenakalan remaja, yaitu terwujudnya pergaulan bebas, penggunaan obat terlarang, minuman keras dan perjudian. Berdasarkan data dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI, 2003) menyatakan sebanyak 32% remaja usia 14 hingga 18 tahun di kota-kota besar Indonesia (Jakarta, Surabaya, dan Bandung) pernah berhubungan seks. Kasus lain berdasarkan data Badan Narkotika Nasional (BNN) hingga tahun 2008 pengguna narkoba di Indonesia mencapai 3,2 juta orang. Dari jumlah ini 32% adalah pelajar dan mahasiswa (Wakgito, 2008).

Menyikapi permasalahan diatas, pendidikan mempunyai peran penting dalam mengatasi moral bangsa. Kementrian pendidikan dan kebudayaan (kemendikbud) terus menerus berupaya melaksanakan penguatan pendidikan karakter (PPK) sebagai implementasi dari amanat nawacita (Kemendiknas, 2010). Pendidikan karakter merupakan suatu keniscayaan dalam upaya menghadapi berbagai tantangan pergeseran karakter yang dihadapi saat ini. Karena pendidikan karakter merupakan suatu habit maka pembentukan karakter seseorang memerlukan communities of character atau komunitas masyarakat yang bisa membentuk karakter (Pala, 2011). Dalam hal ini peran sekolah sebagai communities of character dalam pendidikan sangat penting baik sekolah formal, informal, maupun non formal. Sekolah dapat mengembangkan proses pendidikan karakter ini melalui kegiatan pembelajaran, ekstra-kurikuler serta dapat berekerja sama dengan keluarga dan masyarakat sekitar (Khan, 2010).

Pendidikan karakter dapat diterapkan di pembelajaran semua mata pelajaran tidak terkecuali pelajaran bahasa arab. Bahasa Arab menjadi sarana yang sangat efektif untuk mentransfer berbagai macam ilmu yang digunakan untuk memahami Al-Qur`an dan As-Sunnah dengan gaya bahasa yang ringkas, mudah dipahami, dan bahkan mudah dihafal (Abdullah, 2014). Seorang penuntut ilmu Syariat yang bersungguh-sungguh memahami Islam dengan baik, tentunya tidak bisa lepas dari kitab-kitab para ulama dalam berbagai disiplin ilmu yang berbahasa Arab. Siapakah di antara mereka yang tak membutuhkan kitab-kitab Tafsir berbahasa Arab, seperti Tafsir Ath-Thabari, Tafsir Ibnu Katsir, Tafsir Al-Qurthubi? Siapa pula di antara mereka yang tak kenal kitab-kitab induk tentang Hadits dan syarahnya yang juga berbahasa Arab, seperti: Shahih Al-Bukhari, Shahih Muslim, dan kutubus sittah.

Beberapa penelitian mengatakan pendidikan karakter sangat bisa di implementasikan dalam pembelajaran bahasa arab, baik kegiatan pembelajaran formal maupun informal / ekstrakurikuler, maka peran guru sangat penting untuk lebih berkreasi

lagi dalam memetik dan memberikan nilai-nilai karakter dalam proses pembelajaran. Adapun nilai-nilai karakter yang terintegrasi dalam pembelajaran formal maupun informal adalah sebagai berikut; bertaqwa, tanggung jawab, disiplin, bekerja sama, rasa ingin tahu dan rajin membaca, komunikasi, kreatif, dan mandiri (Zuliana, 2017)(Sifa, 2017)(Setiawan, 2015)(Jamaluddin, 2013).

Man 3 kota Palembang merupakan salah satu sekolah yang mempunyai segudang kegiatan dalam pembelajaran bahasa arab untuk menunjang nilai-nilai karakter yang harus dimiliki oleh siswa yaitu diawali dengan pemberlakuan wajib asrama 1 tahun khusus Siswa kelas x di MAN 3 Kota Palembang tanpa menggunakan gadget untuk memfokuskan siswa dalam penanam karakter, serta mempersiapkan siswa dikelas selanjutnya menggunakan gadget dan beradaptasi dengan ilmu yang mereka peroleh untuk menghadapi era revolusi industry 4.0.

Dari uraian diatas peneliti tertarik untuk mengupas secara detail mengenai pendidikan karakter dalam program bahasa arab untuk menghadapi revolusi industry 4.0 di man 3 palembang. Untuk mengetahui kegiatan apa saja yang dilakukan dalam program bahasa arab yang di dalamnya terdapat nilai-nilai karakter yang diberikan kepada siswa kelas X MAN 3 Palembang.

METODE

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif deskriptif untuk memperoleh informasi atau menggambarkan suatu hal yang diteliti dan tidak bisa didapatkan dengan cara pengukuran atau statistika, misalnya: ide, persepsi, pendapat dan lain sebagainya (Moloeng, 2014).teknik pengumpulan data menggunakan Observasi mengamati keadaan dan situasi pembelajaran baik disekolah maupun diasrama. Wawancara dilakukan juga untuk data yang data penunjang jika ada yang tidak jelas seputar pembelajaran kepada ustadzah nasiroh atau yang dikenal siswa ummi Nasiroh selaku guru bahasa arab di kelas x serta mudir asrama man 3 palembang.

Sedangkan untuk analisis data, yaitu analisis data kualitatif dengan menggunakan model Miles dan Hubberman yang terdiri dari tiga langkah, yaitu reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan atau verifikasi (Huberman, 2014).

Pertama, analisis data penelitian kualitatif sebagaimana ditulis Malik diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstakan, dan transformasi data “kasar” yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Pertama, Pada penelitian ini kami mencatat terlebih dahulu hasil observasi dan wawancara dalam bentuk ringkasan, kemudian kita memilah dan memilih data yang sesuai dengan apa yang kita butuhkan. Kedua, penyajian data Pada tahap ini peneliti banyak terlibat dalam kegiatan penyajian atau penampilan (display) dari data yang dikumpulkan dan dianalisis sebelumnya. Dalam penelitian ini peneliti menyajikan data berupa table . ketiga, Verifikasi Seperti yang dijelaskan di atas bahwa kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah bila ditemukan bukti-bukti buat yang

mendukung tahap pengumpulan data berikutnya. Proses untuk mendapatkan bukti-bukti inilah yang disebut sebagai verifikasi data. Apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang kuat dalam arti konsisten dengan kondisi yang ditemukan saat peneliti kembali ke lapangan maka kesimpulan yang diperoleh merupakan kesimpulan yang kredibel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bahasa Arab, karakter diartikan ‘khuluq, sajiyyah, thabu’ (budi pekerti, tabiat atau watak), kadang juga diartikan syakhiyyah yang artinya lebih dekat dengan *personality* / kepribadian (Forster & Fenwick, 2015). menurut beberapa pendapat bahwasanya pendidikan karakter merupakan ciri khas yang dimiliki oleh suatu individu dengan mengajarkan kebiasaan cara berfikir dan perilaku yang membuat individu bekerja sama dan menekankan pada unsur psikososial yang dikaitkan dengan konteks lingkungan sehingga dapat menghasilkan fungsi dari potensi individu manusia (kognitif, afektif, konatif dan psikomotorik dalam konteks social kultural (Khan, 2010) (Koesoema, 2010)(Kemendiknas, 2010).

Untuk mewujudkan nilai-nilai karakter dalam kepribadian perlu ditekankan tiga komponen (*components of good character*) penting yakni; *moral knowing* (pengetahuan tentang moral), *moral feeling* (perasaan tentang moral), dan *moral action* (tindakan moral). *Moral knowing* adalah adanya kemampuan seseorang membedakan nilai-nilai akhlak mulia dan akhlak tercela serta nilai-nilai universal. Sedangkan *moral feeling* dimaksudkan untuk menumbuhkan rasa cinta dan rasabutuh terhadap nilai-nilai akhlak mulia, sehingga tumbuh kesadaran dan keinginan serta kebutuhan untuk menilai dirinya sendiri, Adapun *moral action* adalah menampakkan pembiasaan perilaku-perilaku yang baik dan terpuji pada diri seseorang dalam kehidupan sehari-hari(Nucci, Narvaez, & Krettenauer, 2014). Ketiga komponen ini dapat memberikan pemahaman bahwa karakter yang baik harus didukung oleh pengetahuan tentang kebaikan, keinginan untuk berbuat baik, dan kemampuan melakukan perbuatan baik. Dengan kata lain, indikator manusia yang memiliki kualitas pribadi yang baik adalah mereka yang mengetahui kebaikan, memiliki keinginan untuk berbuat baik, dan nyata berperilaku baik, yang secara koheren memancar sebagai hasil dari 5 (lima) olah, yaitu: olah pikir, olah hati, olah raga, olah rasa, dan olah karsa (Resviya, 2017).

MAN 3 Kota Palembang merupakan satu-satunya sekolah madrasah aliyah negeri yang menerapkan wajib asrama satu tahun bagi siswa dan siswi kelas x atau pelajar baru yang berhasil lolos tes. Guru merupakan agen moral yang sesungguhnya karena seorang guru tidak hanya mentransfer ilmunya saja tetapi juga bertanggung jawab dalam perkembangan karakter anak. Maka hal inilah yang dicoba ditanamkan oleh man 3 palembang untuk mewujudkan penanaman nilai karakter yang ada disana.untuk mewujudkan penanaman nilai karakter, man 3 palembang mengadakan beberapa kegiatan dalam program bahasa arab di asrama guna mempersiapkan siswa-siswi mereka menghadapi era revolusi industry 4.0 setelah mereka berhadapan dengan kehidupan

selanjutnya setelah keluar dari asrama. Adapun kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam program bahasa arab di man 3 Palembang adalah sebagai berikut:

1. Kajian kitab: penanaman karakter dilakukan melalui kajian kitab. Dalam pendidikan agama islam, merujuk kepada kitab-kitab tradisional yang berisi pelajaran-pelajaran agama islam (diraasah al-islamiyyah) pastinya menggunakan bahasa arab. Adapun kegiatan dilaksanakan setiap malam senin dan kitab yang dikaji adalah kitab tafsir, Tafsir termasuk disiplin ilmu islam yang paling mulia dan luas cakupannya. Paling mulia, karena kemuliaan sebuah ilmu itu berkaitan dengan materi yang dipelajarinya, sedangkan tafsir membahas firman-firman Allah. Dikatakan paling luas cakupannya, karena seorang ahli tafsir membahas berbagai macam disiplin ilmu, dia terkadang membahas akidah, fikih, dan akhlak. Di samping itu, tidak mungkin seseorang dapat memetik pelajaran dari ayat-ayat Al-Qur'an, kecuali dengan mengetahui makna-maknanya. Dalam hal ini banyak sekali nilai karakter yang dapat dipetik oleh siswa yaitu; religious, sopan dan santun, berakhlak serta dapat membedakan yang baik dan buruk.
2. Muhadoroh: muhadoroh merupakan kegiatan rutin yang dilakukan setiap malam Selasa, muhadoroh dilakukan menggunakan dua bahasa yaitu bahasa arab dan bahasa Inggris. Adapun tema ditentukan oleh ketua bagian bahasa dengan tema seperti, pergaulan bebas, tentang sabra dalam menuntut ilmu, kebersihan, tentang sholat dan kiat-kiat dalam bersosial media. Tema ini diberikan kepada siswa untuk dipresentasikan di depan setiap satu minggu 1x yang tampil ada 5 siswa dengan durasi waktu 20 menit per siswa. Dilihat dari program ini nilai-nilai karakter yang dapat kita petik pertama, disiplin yaitu siswa melakukan manajemen untuk mempersiapkan materinya dengan matang. Kedua, bertanggung jawab yang mana siswa yang akan presentasi juga harus menampilkan materinya dengan baik.
3. Membaca surah yasin: tentunya surah yasin merupakan ayat al-qur'an yang menggunakan bahasa arab. surah yasin mempunyai kedudukan tersendiri dalam tradisi kehidupan sebagai umat islam sehingga surah ini sering dibacakan pada waktu-waktu tertentu. Di asrama man 3 Palembang membaca surah yasin ini pada setiap malam Jumat, diawali dengan membaca al-fatihah untuk dikirimkan kepada Rasulullah, orang tua, kerabat serta kaum muslim yang telah terlebih dahulu meninggalkan dunia. Adapun nilai karakter yang dapat kita petik adalah sikap peduli kepada sesama dan mengingat kematian, dengan selalu mengingat kematian membuat seseorang akan dekat dengan tuhan.
4. Membaca al-barzanji; Barzanji ialah suatu doa-doa, puji-pujian dan penceritaan riwayat Nabi Muhammad saw yang dilafalkan dengan suatu irama atau nada yang biasa dilantunkan ketika kelahiran, khitanan, pernikahan dan maulid Nabi Muhammad saw. Isi Barzanji bertutur tentang kehidupan Muhammad, yang disebutkan berturut-turut yaitu silsilah keturunannya, masa kanak-kanak, remaja, pemuda, hingga diangkat menjadi rasul. Di dalamnya juga mengisahkan sifat-sifat

mulia yang dimiliki Nabi Muhammad, serta berbagai peristiwa untuk dijadikan teladan umat manusia. Dilihat dari isi al-barzanji itu sendiri yang mencerminkan sifat-sifat mulia yang dimiliki oleh nabi kita maka dapat kita lihat nilai karakter yang dapat kita contohkan adalah sifat beliau yang sabar, ikhlas, mandiri, bekerja sama, dan rendah hati serta penyayang.

5. Tahfiz Qur'an: menghafal Al-Quran adalah program menghafal Al-Quran dengan mutqin (hafalan yang kuat) terhadap lafadh-lafadh Al-Quran dan menghafal makna-maknanya dengan kuat yang memudahkan untuk menghindarkannya setiap menghadapi berbagai masalah kehidupan, yang mana Al-Quran senantiasa ada dan hidup di dalam hati sepanjang waktu sehingga memudahkan untuk menerapkan dan mengamalkannya. Siswa MAN 3 diwajibkan untuk menghafalkan al-quran dimulai dari juz 30 serta di sambung lagi dari juz 1 sampai seterusnya dan disetorkan kepada ustazahnya atau guru tahfidz. Melihat kegiatan ini nilai karakter yang dapat kita petik adalah rasa bertanggung jawab, yang mana dalam menghafal al-qur'an tidak hanya menghafal akan tetapi menerapkan dalam kehidupan sehari-hari baik untuk diri sendiri maupun masyarakat sekitar.
6. Bimbel malam; kegiatan bimbel malam ini seperti, bimbel bahasa Inggris, bahasa Arab, menghafal doa-doa serta dzikir. Untuk menambah pengetahuan siswa maka mereka diwajibkan untuk bimbel malam. Untuk gurunya sendiri adalah ustad dan ustazah atau musyrif dan musyrifah yang ahli dibidang masing-masing. Sehingga melihat adanya kegiatan ini akan menimbulkan sikap rasa ingin tahu siswa terhadap bahasa Arab yang lebih dalam dan pelajaran-pelajaran agama lainnya.
7. Pensi (pentas seni); kegiatan ini dilakukan setiap bulan sekali dengan menampilkan (puisi berbahasa Arab, drama berbahasa Arab, nyanyian berbahasa Arab sejenis hadroh dll). Dilihat dari kegiatan ini maka menuntut siswa untuk menimbulkan berpikir kreatif, berinovasi, berkomunikasi dan bekerja sama dengan tim. Menurut dinas pendidikan kota Palembang kegiatan pentas seni ini merupakan sebuah wadah terhadap ekstrakurikuler seni di sekolah sekaligus mengapresiasi kemampuan pengembangan bakat dan kreatifitas siswa pada bidang seni dan mempersiapkan para siswa untuk mengikuti perlombaan-perlombaan seni di tingkat yang lebih tinggi. Sasaran yang dibidik dalam kegiatan adalah terwujudnya pendidikan karakter bagi siswa.

Nilai-nilai karakter inilah yang dapat ditanamkan oleh madrasah Aliyah negeri (MAN) 3 Palembang kepada siswa melalui program bahasa Arab dengan kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan di asrama. Diantara nilai-nilai karakter yang dikembangkan melalui proses kegiatan di asrama adalah religious, bertanggung jawab, percaya diri, kreatif, komunikatif, rasa ingin tahu, sopan dan santun, sabra, ikhlas, rendah hati, mandiri, jujur, menghargai, kreatif dan inovatif. Dengan adanya penerapan nilai-nilai karakter ini diharapkan siswa dapat mencapai keberhasilan yang mencakup unsur kognitif, afektif dan psikomotorik.

Dilihat dari beberapa kegiatan diatas yang terintegrasi dalam nilai-nilai karakter maka kembali lagi terhadap pembelajaran yang berbasis agama. Dalam islam, Kecerdasan intelektual tanpa diikuti oleh akhlak mulia maka tidak akan ada gunanya. Hal ini disebabkan karena masih ada permasalahan dalam dunia pendidikan. karakteristik akhlak mempunyai kedudukan sangat penting. Sebagaimana firman Allah SWT dalam surat An-Nahl ayat 90. Karakter islam adalah karakter yang memelihara eksistensi manusia sebagai makhluk terhormat sesuai dengan fitrahnya. Dalam hadits riwayat Bukhari menegaskan bahwasanya rasulullah disuruh untuk menyempurnakan akhlak-akhlak mulia (Anwar, 2016).

Beberapa penelitian lainnya juga menyebutkan nilai karakter dapat diperoleh melalui kegiatan keagamaan, seperti pembelajaran kitab kuning, tadarrus al- Qur'an, shalat berjama'ah, ceramah agama, mushafaha (cium tangan) dengan dewan guru. Kegiatan ini sangat mendukung dalam pembentukan akhlak siswa. dengan adanya kegiatan tersebut banyak terjadi perubahan setelah kegiatan yang mengacu dalam pembentukan karakter akhlak peserta didik (Majid, 2011). Sesuai dengan penelitian nor mengatakan bahwa dari kegiatan muhadoroh karakter yang dikembangkan ada 5 karakter yaitu Silaturahmi, Al-Ukhuwah, Amanah, dan Iffah atau ta'afuf (Nanisanti, 2014).

Sedangkan penelitian dari abdul malik menunjukkan bahwa : (1) Implementasi Ekstrakurikuler, terbukti dari angket hasil prosentasenya 51% (2) implementasi karakter religius siswa juga baik, terbukti dari hasil prosentasenya 42% (3) Terdapat pengaruh yang kurang antara ekstrakurikuler kajian kitab kuning dan karakter religius siswa kelas 7, terbukti dari hasil analisis regresi linear berganda menunjukkan hasil korelasi dua variabel tersebut menunjukkan 0,688, bila diprosentasikan 68,8% yang tergolong hubungan yang baik (Malik, 2019) .

Untuk itu, sungguh tepat ungkapan Nasih A. Ulwan ketika mendefinisikan "Pendidikan Karakter" sebagai suatu usaha yang sengaja dilakukan agar obyek didik memperoleh sekumpulan prinsip-prinsip budi pekerti, karakter yang mulia dan keutamaan keutamaan perilaku dan perasaan, lalu terbiasa dengannya sejak dini sampai ia dewasa dan bergumul dengan kehidupan nyata. (Ulwan, 1992).

SIMPULAN

berdasarkan deskripsi hasil dan data penelitian serta pembahasan terkait dengan pendidikan karakter dalam program bahasa arab di man 3 maka dapat disimpulkan bahwa; implementasi penanaman nilai-nilai karakter pada program bahasa arab di asrama madrasah Aliyah negeri (MAN) 3 Palembang direncanakan serta dilaksanakan dengan berbagai kegiatan untuk mengembangkan karakter siswa. Adapun kegiatan dari program tersebut telah terintegrasi dengan bahasa arab sehingga banyak sekali nilai-nilai karakter yang di dapatkan melalui kegiatan-kegiatan tersebut yaitu;1) kajian kitab (religious, sopan dan santun, berakhlak serta dapat membedakan yang baik dan buruk.), 2) muhadoroh (disiplin yaitu siswa melakukan manajemen untuk mempersiapkan materinya dengan matang. Kedua, bertanggung jawab yang mana siswa yang akan presentasi juga

harus menampilkan materinya dengan baik), 3)membaca yasin (sikap peduli kepada sesama dan mengingat kematian, dengan selalu mengingat kematian membuat seseorang akan dekat dengan tuhan), 4)membaca al-barzanji (sabar, ikhlas, mandiri, bekerja sama, dan rendah hati serta penyayang), 5)tahfidz al-qur'an (bertanggung jawab), 6) bimbel malam (rasa ingin tahu dan gemar membaca), 7) pentas seni (berpikir kreatif, berinovasi, berkomunikasi dan bekerja sama dengan tim). Sekolah sangat mengharapkan kepada siswanya dapat menggunakan ilmu yang sudah diajarkan digunakan dengan baik setelah mereka keluar asrama yaitu dikelas selanjutnya dengan berbagai hal yang mereka hadapi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, F. (2014). Virtues and character development in islamic ethics and positive psychology. *International Journal of Education and Social Science*.
- Anwar, S. (2016). Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Bangsa. *Jurnal Pendidikan Islam*.
- Forster, G., & Fenwick, J. (2015). The influence of Islamic values on management practice in Morocco. *European Management Journal*. <https://doi.org/10.1016/j.emj.2014.04.002>
- Huberman. (2014). *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook*, Edition USA: Sage Publications. Terjemahan Tjetjep Rohindi Rohidi. jakarta: UI-PRESS.
- Jamaluddin, D. (2013). Character Education In Islamic Perspective. *International Journal of Scientific & Technology Research*.
- Kemendiknas. (2010). *Pembinaan Pendidikan Karakter di Sekolah Menengah Pertama*. jakarta.
- Khan, Y. (2010). *Pendidikan Karakter Berbasis Potensi Diri; Mendongkrak Kualitas Pendidikan*. yogyakarta: Pelangi Publishing.
- Koesoema, D. (2010). *Pendidikan Karakter; Strategi Mendidik Anak di Zaman Global*. jakarta: Grasindo.
- Majid, diana andayani. (2011). *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Malik, M. A. (2019). Pengaruh Ekstra Kurikuler Kajian Kitab Kuning (K3) Terhadap Karakter Religius Siswa. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Moloeng, lexi j. (2014). *Metode penelitian kualitatif*. bandung: PT Remaja Rosdakrya.
- Nanisanti, nor kurnia. (2014). Pengembangan Karakter Religius Siswa Melalui Kegiatan Ektrakurikuler Muhadhoroh Di Pondok Modern Mts Darul Hikmah. Institut Agama Islam Negeri Tulungagung.
- Nucci, L., Narvaez, D., & Krettenauer, T. (2014). Handbook of moral and character education. In *Handbook of Moral and Character Education*. <https://doi.org/10.4324/9780203114896>
- Pala, A. (2011). THE NEED FOR CHARACTER EDUCATION. *International Journal of Social Sciences and Humanity Studies*.
- Resviya. (2017). implementasi pendidikan karakter dalam pembelajaran menulis argumentasi di MA SYABILALARSYAD DESA BATAMPANG. *Jurnal Menejemen Waktu*, 4, 29–40.

- Setiawan, A. (2015). Pengintegrasian Nilai Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Pusat Pengembangan Bahasa UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Agung Setiawan
Pendahuluan Era globalisasi telah membawa dampak luas di belahan bumi mana pun , tak terkecuali di negeri I. 9.
- Sifa, S. (2017). Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Sd It Harapan Ummat (Harum)
Purbalingga Skripsi Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Institut Agama Islam Negeri.
- Ulwan, nasih A. (1992). *Tarbiyatul Awlaad fi al-Islam*. jeddah: darussalam.
- Wakgito, B. (2008). *kenakalan remaja*. bandung: PT Karya Nusantara.
- Zuliana, E. (2017). Nilai-Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Studi pada Madrasah Aliyah Negeri I Sragen Jawa Tengah). *An-Nabighoh*, 19, 127–156.

PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENILAIAN TENDANGAN ABHORIGI CHAGI PADA ATLET KYORUGI TAEKWONDO

AYUB TATYA ADMAJA
Ilmu Keolahragaan
Universitas Mercu Buana Yogyakarta

ABSTRACT

This research stems from the dominance and effectiveness of the kick abhorigi chagi in the era of match of the protector scoring system (PSS) which is the most effective kick to the head with a percentage 60.26% in every game. The purpose of this research is to create assessment instruments skills of kick abhorigi chagi in athletes kyorugi of taekwondo. The results of the data will be used as a guideline for the coach to know and determine the best exercise program. Judging from the data obtained by the researcher through observation, interviews, literature review and discussions with some coaches, then the research and development of assessment instruments skills kick abhorigi chagi is important to do. The method used is research and development. The first step was a review of expert judgment to determine the content validity, the second step to determine the construct validity, the reliability of the test, and determine the norms of reference of assessment which will be carried out by using test-retest. Product testing was done two times namely feasibility tests with the subject of trials 10 beginner athletes and 10 profesional athletes while trials of the effectiveness with the subject of the trial of 35 beginner athletes and 35 profesional athletes of UKM Taekwondo UNY and PUSLATDA DIY. The third step was to determine the interclass correlations coeficient then the required test process assessment instruments kick abhorigi chagi consisting of 4 raters. The results of the research is a assesmentinstrument which have the construct validity ($r = 0.85$). Reliability test beginner class of the stances front right ($r = 0.83$) and the stances front left ($r = 0.95$). Reliability test profesional class of the the stances front right ($r = 0.82$), and the stances front left ($r = 0.80$). Reliability Interclass Correlation Coeficient the stances front right ($r = 0.614$) and the stances front left ($r = 0.608$) as well as the reference norm ratings. While the results of the development is assessment guidebook-kick abhorigi chagi in athletes kyorugi of taekwondo. From these data then the test is said to be valid and reliable with high category, and deserves to be used.

Keywords: Measurement, Assesment, Skills Tests, Sport Skill, Abhorigi Chagi Kick, Taekwondo

INTRODUCTION

The origins of the Korea martial art of Taekwondo go back 1500 years. Originally taekwondo was taught for warfare, self-defense, and physical fitness.” [1,2]. Taekwondo merupakan olahraga yang dapat digunakan menyerang dan bertahan sesuai dengan artinya “Tae” yang berarti menyerang menggunakan kaki, “Kwon” yang berarti memukul atau menyerang dengan tangan, dan “Do” yang berarti disiplin atau seni [3,4]. Taekwondo memiliki dua kelas bertanding yaitu kyorugi (kategori fight) dan poomsae (kategori seni/jurus) [5]. Khususnya kategori kyorugi selalu berkembang baik dari segi teknologi dan aturan bermain.

NO	POSISI	GAMBAR	KETERANGAN
1	<i>Ready Position</i>		Kuda-kuda kanan atau kiri depan.
2	<i>Take off</i>		<p>Jika kuda-kuda kanan depan kaki yang diangkat adalah kanan, begitu sebaliknya jika kuda-kuda kiri depan.</p> <p>Ada 3 tahap dalam <i>take off</i>:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Angkat pinggul hingga kaki sampai mendekati dada, karena kunci tendangan ini adalah kekuatan pada pinggul. (gerakan ini bersamaan dengan posisi kaki tumpu/bagian kaki bawah berputar ke belakang) 2. Ayunkan ke atas hingga lurus 3. Lecutkan kaki dengan cepat dan kuat pada sasaran kepala.
3	<i>Impact</i>		Posisi kaki dilecutkan ke arah target kepala dengan perkenaan telapak kaki tepat mengenai kepala.

	<i>Follow Through</i>		Kaki turun kembali seperti kuda-kuda awal.
--	-----------------------	------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------

Tabel 1. Langkah-Langkah Tendangan *Abhorigi Chagi*

Taekwondo merupakan beladiri memiliki perkembangan yang sangat signifikan, salah satu faktor karena “Taekwondo is a martial art of Korean origin, which in recent years has developed into an Olympic combat sport.” [6]. Pada olimpiade london tahun 2012 dikenalkan teknologi Protector Scoring System (PSS) yang digunakan secara otomatis memberikan nilai pada papan skor ketika sensor pada foot protector dan body protector atau head protector saling bertumbukandengan catatan teknik yang dilakukan benar [7]. Hal ini membuat pelatih harus mengubah gaya bermain agar atlet mampu bermain lebih efektif dan mudah mendapatkan poin. Hasil obeservasi dari peneliti didukung dengan hasil penelitian mengatakan bahwa tendangan yang mengarah ke kepala paling tinggi persentasenya adalah tendangan abhorigi chagi atau dikenal front leg-axe kick atau ap hurigi yang artinya The kicking foot is swung up across the body until it is high in theair, then it is brought straight down on to the target dengan persentase sebesar 60.26%. tendangan abhorigi chagi menjadi paling sering digunakan karena bernilai poin tiga [8,9].

Hasil wawancara dan observasi peneliti mengatakan bahwa pelatih belum memiliki instrumen penilaian yang baku dalam menilai keterampilan tendangan abhorigi chagi suatu atlet. Hal ini menyebabkan kurangnya data keterampilan tendangan yang dimiliki seorang atlet. Selain itu pelatih tidak mempunyai parameter maupun data sejauh mana tingkat keterampilan tendangan abhorigi chagi yang dimiliki seorang atlet. Karena data yang akurat membantu pelatih untuk menentukan program latihan apa yang harus diberikan. Keluhan beberapa pelatih minimnya penelitian dan referensi dalam taekwondo menjadi dasar mengapa pembuatan instrumen penilaian yang baku dalam cabang taekwondo belum pernah ada.

Hal ini menyebabkan kurangnya data keterampilan tendangan yang dimiliki seorang atlet. Selain itu pelatih tidak mempunyai parameter maupun data sejauh mana tingkat keterampilan tendangan abhorigi chagi yang dimiliki seorang atlet. Karena data

yang akurat membantu pelatih untuk menentukan program latihan apa yang harus diberikan. Keluhan beberapa pelatih minimnya penelitian dan referensi dalam taekwondo menjadi dasar mengapa pembuatan instrumen penilaian yang baku dalam cabang taekwondo belum pernah ada.

Pada tahun 2015 telah dilakukan penelitian oleh penulis yaitu hasil model tes keterampilan tendangan *abhorigi chagi*[10]. Model tes ini disesuaikan dengan predominan sistem energi taekwondo yang berdasar hasil penelitian sistem energi taekwondo adalah anaerobik alaktik karena termasuk olahraga dengan intensitas yang tinggi, sedangkan sistem aerobik berguna untuk proses pemulihan di antara intensitas yang tinggi [11,12]. Bersifat eksplosif dan membutuhkan waktu yang sangat singkat yaitu pada ATP berlangsung selama 2- 3 detik dan disusul PC selama 7-10 detik. Berdasar kajian teori tersebut dapat dikatakan sesuai dengan satu kali *attack* atau *counter attack* saat bertanding. Model tes ini juga disesuaikan dengan komponen dasar biomotor taekwondo yaitu kekuatan, kecepatan, power, daya tahan dan fleksibilitas [13]. Keunggulan model tes ini juga dapat digunakan sebagai melatih dalam meningkatkan daya tahan atlet. Tergantung bagaimana pelatih mampu merancang program latihan yang tepat bagi atlet. Tes ini akan menyajikan data yang sesuai dengan kemampuan atlet jika tes dilakukan dengan benar sesuai petunjuk pelaksanaan.

Masalahnya penelitian tersebut belum sampai tahap akhir dalam melakukan penelitian dan pengembangan karena hanya sampai pada validitas dan reliabilitas suatu model tes. Jika disesuaikan dengan kaidah penyusunan suatu instrumen maka perlu dikembangkan lebih lanjut. Suatu instrumen yang baik harus memiliki dasar seperti alat tes, dapat digunakan untuk mengukur, memiliki instrumen penilaian, dan dapat digunakan sebagai bahan evaluasi. Kekurangan dari penelitian sebelumnya adalah tidak adanya instrumen penilaian yang berisi tentang indikator penilaian dan norma penilaian. Karena salah satu fungsi *sport assesment* adalah memperoleh informasi tentang kekuatan otot, kecepatan, keseimbangan, keterampilan, *fleksibility*, dan tingkat VO_2 Max[14].

Maksud dan tujuan penelitian pengembangan ini adalah meneruskan dan kembali mengembangkan penelitian model tes keterampilan tendangan *abhorigi chagi* sampai tahap akhir sehingga memenuhi syarat pembuatan tes yang baik, yaitu memiliki instrumen penilaian yang baik dan memiliki validitas isi, validitas konstruk, reliabilitas tes, reliabilitas antar rater, norma penilaian, dan petunjuk pelaksanaan untuk mengetahui proses dan hasil suatu penilaian.[15] Berdasarkan obeservasi dan masalah tersebut maka perlu disusun instrumen penilaian keterampilan tendangan *abhorigi chagi* untuk atlet *kyorugi* taekwondo. Produk penelitian akan berupa buku pedoman penilaian keterampilan tendangan *abhorigi chagi* pada atlet *kyorugi* taekwondo.

Oleh sebab itu, penting dilakukan penelitian dan pengembangan pengembangan instrumen penilaian keterampilan tendangan *abhorigi chagi* (Tes ATA) pada atlet *kyorugi* taekwondo.

METODE PENELITIAN

A. METODE

Penelitian ini akan menghasilkan buku pedoman penilaian keterampilan tendangan *abhorigi chagi* memiliki validitas dan reliabilitas yang mencakup tentang : 1) penjelasan tentang tendangan *abhorigi chagi*, 2) petunjuk pelaksanaan, 3) kisi-kisi instrumen, 4) deskripsi cara penilaian, 5) Norma penilaian, 6) rubrik penilaian

7) lembar penilaian. Maka peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan yang sesuai prosedur *sport skill test* dari Strand dan Wilson yang dijelaskan pada bukunya James R. Morrow.

B. LANGKAH PENELITIAN

Langkah penelitian ini ada 10 tahapan yang diantaranya adalah : 1) *review the criteria for a good test*, pada langkah awal peneliti melakukan observasi dan wawancara serta mengkaji beberapa penelitian sebelumnya untuk menentukan kriteria tes. yang tepat untuk tendangan *abhorigi chagi*. 2) *analyze the sport to be tested*, pada tahap ini peneliti berdiskusi dengan ahli teknik taekwondo dan beberapa pelatih untuk menentukan langkah-langkah dalam melakukan tendangan *abhorigi chagi*, menentukan indikator, deskripsi, dan skor dalam penilaian unjuk kerja. 3) *review literature*, pada tahap ini peneliti mengkaji melalui beberapa kajian literatur bahwa instrumen penilaian tendangan *abhorigi chagi* harus mencakup komponen dasar biomotor dan sesuai dengan sistem dominan energi pada atlet *kyorugi taekwondo*. Selanjutnya 4) *select test items*, dan 5) *establish procedure*, menentukan model tes, menyusun instrumen penilaian, menentukan indikator dan deskripsi penilaian, serta menyusun langkah-langkah penilaian. 6) *peer review*, tahap ini peneliti bekerjasama dengan expert judgment untuk menentukan validitas isi yaitu menentukan layak atau tidak untuk diujicobakan. Peneliti menggunakan empat expert judgment yaitu dua ahli teknik taekwondo, ahli biomekanika olahraga, dan ahli tes pengukuran. 7) *pilot study*, Setelah dinyatakan layak diujicobakan dengan hasil tes menggunakan metode *test-retest* artinya dilakukan dua tahap, pertama kuda-kuda kanan depan dan tahap kedua kuda-kuda kiri depan. Setiap tahap dilakukan dua kali ujicoba. Penilaian hasil ujicoba kelayakan dengan melibatkan 10 atlet kelas pemula dan 10 atlet kelas prestasi dan ujicoba efektifitas 35 atlet kelas pemula dan 35 atlet kelas prestasi serta penilaian proses dengan melibatkan 4 orang pelatih taekwondo untuk menilai objektifitas dari kesepakatan antar rater 8) *determine validity, reliability, objectivity*, dari data tersebut peneliti dapat mengolah data untuk menentukan validitas konstruk dan reliabilitas tes menggunakan uji korelasi produk momen, dan objektivitas suatu instrumen penilaian menggunakan ujicoba reliabilitas interclass coefficient correlation. 9) *develop norms or standards*, berdasar data hasil tes digunakan untuk penyusunan norma penilaian yang digunakan sebagai acuan atau standar nilai. 10) *construct test manual* pada tahap ini buku pedoman penilaian keterampilan tendangan

abhorigi chagi akan diproduksi secara massal untuk pelatih taekwondo. Harapannya pelatih dapat menggunakan buku ini untuk dijadikan pedoman dalam melakukan penilaian terhadap atlet [16].

C. POPULASI DAN SAMPEL

Populasi penelitian ini adalah seluruh atlet dan pelatih taekwondo di Daerah Istimewa Yogyakarta. Sampel dibagi menjadi dua karena peneliti melakukan dua pengambilan data yaitu penilaian hasil dengan sampel 35 atlet kelas pemula dan 35 atlet kelas prestasi, sedangkan untuk penilaian proses melibatkan empat rater yang terdiri dari empat pelatih taekwondo.

D. TEKNIK PENGAMBILAN DATA

1. Melalui hasil ujicoba kelayakan yang dilakukan terhadap mahasiswa UKM Taekwondo UNY.
2. Melalui hasil ujicobaefektifitas atau penilaian hasil yang dilakukan terhadap atlet puslatda Daerah Istimewa Yogyakarta.Ujicobainiuntukmengetahuivaliditas kontrak dan reliabilitassuatutessertapenyusunanacuannormapenilaian.
3. Penilaian pelatih menggunakan instrumen penelitian yang sudah disediakan. Penilaian ini adalah penilaian proses yang digunakan untuk mengetahui reliabilitas antar rater.

HASIL PENELITIAN

The results of the research is a assesmentinstrument which have the construct validity ($r = 0.85$). Reliability test beginner class of the stances front right ($r = 0.83$) and the stances front left ($r = 0.95$). Reliability test profesional class of the the stances front right ($r = 0.82$), and the stances front left ($r = 0.80$). Reliability Interclass Correlation Coeficient the stances front right ($r = 0.614$) and the stances front left ($r = 0.608$) as well as the reference norm ratings.

Tahap 1 Kuda-Kuda Kanan Depan Kelas Pemula

Nilai Maksimal	5,79	5,84	5,84	5,53	6,21	6,4	6,4	6,21
Nilai Minimal	3,38	3,17	3,44	3,17	3,32	3,01	3,32	3,01
Mean	4,33	4,17	4,42	4,08	4,21	4,10	4,29	4,04
Standar Deviasi	0,66	0,63	0,64	0,62	0,97	0,75	0,73	0,67
Korelasi Produk Momen (r)	<ul style="list-style-type: none"> • Hasil Korelasi Kanan depan $r = 0,83$ • Hasil Korelasi Kiri depan $r = 0,95$ 							

Tabel. 2. Reliabilitas Tes Penilaian Hasil Ujicoba Efektivitas

Tahap 2 Kuda-Kuda Kiri Depan Kelas Prestasi

Nilai Maksimal	4,52	4,58	4,58	4,5	5,4	4,31	5,4	4,31
Nilai Minimal	3,26	2,99	3,26	2,99	3,17	3,01	3,17	3,01
Mean	3,75	3,67	3,84	3,58	3,87	3,63	3,93	3,57
Standar Deviasi	0,34	0,39	0,35	0,34	0,49	0,36	0,48	0,32
Korelasi Produk Momen (r)	<ul style="list-style-type: none"> • Hasil korelasi kanan depan $r = 0,82$ • Hasil korelasi kiri depan $r = 0,80$ 							

Tabel. 3. Reliabilitas Tes Penilaian Hasil Ujicoba Efektivitas

Tahap 1 Kuda-Kuda Kanan Depan Kelas Pemula

	Intraclass Correlation ^b	95% Confidence Interval		F Test with True Value 0			
		Lower Bound	Upper Bound	Value	df1	df2	Sig
Single Measures	.285 ^a	0,008	0,655	2,591	10	30	0,021
Average Measures	.614 ^c	0,031	0,883	2,591	10	30	0,021

Tabel. 4. Hasil Penilaian Proses Reliabilitas Antar Rater Ujicoba Efektivitas

Tahap 2 Kuda-Kuda Kiri Depan Kelas Prestasi

	Intraclass Correlation ^b	95% Confidence Interval		F Test with True Value 0			
		Lower Bound	Upper Bound	Value	df1	df2	Sig
Single Measures	.280 ^a	0,004	0,651	2,554	10	30	0,023
Average Measures	.608 ^c	0,017	0,882	2,554	10	30	0,023

Tabel. 5. Hasil Penilaian Proses Reliabilitas Antar Rater Ujicoba Efektivitas

While the results of the development is assessment guidebook-kick abhorigi chagi in athletes kyorugi of taekwondo. From these data then the test is said to be valid and reliable with high category, and deserves to be used.

A. Pelaksanaan Penilaian Tendangan Abhorigi Chagi



Gambar 1. *Ready Position*(Model Tes)

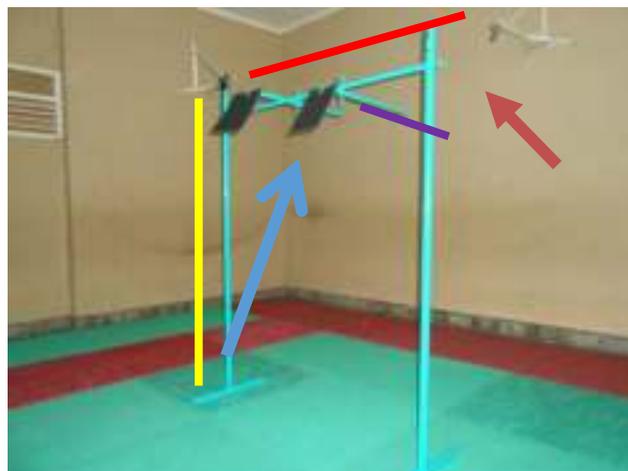
Keterangan :

- (———) : Jarak antara target hingga dasar matras (sesuaikan dengan tinggi atlet yang melakukan tes keterampilan tendangan)
- (———) : Jarak antara testi hingga target tendangan (d disesuaikan panjang kaki)

1. Alat yang digunakan :

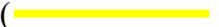
a) Media tes keterampilan

Media ini memiliki kelebihan yaitu dapat diatur tinggi maupun rendahnya target sesuai keinginan penendang. Pengatur tinggi rendahnya media ini berada ujung mistar dan ada pada stik penyangga target. Sehingga dapat digeser ke kanan maupun ke kiri, ke depan atau ke belakang sesuai keinginan.



Gambar 2. Media Alat Tes

Keterangan gambar :

() : Panjang tiang 2 meter

() : Lebar tiang 1,5 meter

() : Target Hitam (panjang = 30 cm, lebar =25 cm)

() : Panjang tiang 1 meter

() : Pengatur tinggi rendah mistar

- b) Satu buah *stopwatch* yang sudah dikalibrasi
- c) Satu buah peluit
- d) Lembar pencatat waktu
- e) Lembar penilaian

NO	KRITERIA	SKOR
1	Sesuai dengan instrumen tendangan <i>abhorigi chagi</i> (tahapan dan gerakan benar, petunjuk pelaksanaan jelas, kriteria peserta tes sesuai, petunjuk skor jelas, media dan alat tes sesuai)	4
2	Tahapan benar, petunjuk pelaksanaan jelas, kriteria peserta tes sesuai, petunjuk skor jelas, media dan alat tes sesuai, akan tetapi gerakan testi kurang benar.	3
3	Tahapan kurang benar, petunjuk pelaksanaan benar, kriteria peserta tes sesuai, petunjuk skor jelas, media dan alat tes sesuai, akan tetapi gerakan testi kurang benar	2
4	Tidak sesuai dengan instrumen tes tendangan <i>abhorigi chagi</i>	1

Tabel 6. PETUNJUK SKOR

NO	KATEGORI	DESKRIPSI COERBAK	MATERI YANG DITAJUKAN	NILAI			
				1	2	3	4
1.	PERMAINAN BOLA KAYU (BASKETBALL)	a. Siswa berdiri pada ukuran standar	Siswa berdiri di depan target yang ditentukan dengan mata yang dibuka. Pada saat bola berada di atasnya dan bersedia dibenturkan ke target. Setelah bola berada di atasnya, siswa berdiri dengan mata yang dibenturkan ke target.				
2.	PERMAINAN BASKETBALL	a. Siswa berdiri pada ukuran standar yang dibenturkan ke target. Setelah bola berada di atasnya, siswa berdiri dengan mata yang dibenturkan ke target.	Siswa berdiri pada ukuran standar yang dibenturkan ke target. Setelah bola berada di atasnya, siswa berdiri dengan mata yang dibenturkan ke target.				
		b. Saat <i>impact</i> kaki dilecutkan tepat pada target dengan perkenaan tepat pada telapak kaki	Setelah melakukan tendangan kaki kanan tarik kaki kanan yang digunakan menendang ke belakang sebelum garis.				
		c. perkenaan kaki harus tepat pada target.	Kuda-kuda kiri depan dan siap menendang menggunakan kaki kiri				
			Atlet melakukan tendangan <i>abhorigi chagi attack</i> menggunakan kaki kiri dan mendaratkan kaki kiri di depan.				
			Setelah melakukan tendangan, lakukan 1 step ke depan menggunakan kaki kanan setelah <i>impact</i> .				
			Atlet melakukan tendangan <i>abhorigi chagi attack</i> menggunakan kaki kanan dan mendaratkan kaki kanan di depan.				
			Setelah melakukan tendangan, lakukan 1 step ke depan menggunakan kaki kanan setelah <i>impact</i> .				

			<p>menggunakan kaki kanan sebagai garu.</p> <p>Atlet melakukan tendangan abhorigi dengan sikap menggunakan kaki kanan dan memutar kaki kanan di depan.</p>			
			<p>Bentuk pelaksanaan tendangan baik kaki kanan yang digunakan memutar ke samping belakang.</p>			
			<p>Kuda-kuda kiri dan kanan siap memukul menggunakan kaki kiri.</p>			
			<p>Atlet melakukan tendangan abhorigi dengan sikap menggunakan kaki kiri dan memutar kaki kiri di depan.</p> <p>Atlet berdiri pada posisi awal sebelum memukul dan pelatuk akan sering terdapat menggunakan telapak tangan.</p>			
3.	RUBRIK AKTIFITAS LATIHAN	<p>Untuk target kaki kanan tepat di bawah target, sehingga sikap untuk melakukan tendangan selanjutnya.</p>				
JURULAH						

Tabel 7. RUBRIK PENILAIAN KETERAMPILAN TENDANGAN ABHORIGI CHAGI (KUDA-KUDA KANAN DEPAN)

NO	TAHAPAN	KRITERIA GERAK	TAHAPAN GERAK	NILAI			
				1	2	3	4
1.	POSISI SIAP (READY POSITION)	a. Kuda-kuda kaki kiri depan	<p>Atlet berdiri di depan target yang disediakan dengan posisi siap (kuda-kuda kaki kiri di depan) dan tendangan dilakukan di tempat. Usahakan bentuk kuda-kuda pendek (ap seogi) untuk memudahkan dalam footwork.</p>				

2.	PELAKSANAAN	<p>a. Posisi kaki saat akan diangkat / <i>take off</i> berproses dari lutut dan pinggul diangkat mendekati badan samapai lutut membentuk sudut 120° hingga 160°</p> <p>b. Saat <i>impact</i> kaki dilecutkan tepat pada target dengan perkenanaan tepat pada telapak kaki</p> <p>c. perkenaan kaki harus tepat pada target.</p>	<p>Atlet melakukan tendangan <i>abhorigi chagi attack</i> menggunakan kaki kiri dan mendaratkan kaki kiri di depan. (Lakukan setelah aba-aba peluit dari testor)</p>				
			<p>Setelah melakukan tendangan tarik kaki kiri yang digunakan menendang ke belakang sebelum garis yang disediakan.</p>				
			<p>Kuda-kuda berubah kanan depan dan siap menendang menggunakan kaki kanan</p>				
			<p>Atlet melakukan tendangan <i>abhorigi chagi attack</i> menggunakan kaki kanan dan mendaratkan kaki kanan di depan.</p>				
			<p>Setelah melakukan tendangan, lakukan 1 step ke depan menggunakan kaki kiri sebelum garis yang disediakan.</p>				
			<p>Atlet melakukan tendangan <i>abhorigi chagi attack</i> menggunakan kaki kiri dan mendaratkan kaki kiri di depan.</p>				
			<p>Setelah melakukan tendangan tarik kaki kiri yang digunakan menendang ke belakang sebelum garis yang disediakan.</p>				
			<p>Kuda-kuda kanan depan dan siap menendang menggunakan kaki kanan</p>				
			<p>Atlet melakukan tendangan <i>abhorigi chagi attack</i> menggunakan kaki kanan dan mendaratkan</p>				

			kaki kanan di depan dan kembali pada posisi awal.				
3.	POSISI AKHIR/GERAK LANJUT	Gerak lanjut kaki jatuh tepat dibawah target, sehingga siap untuk melakukan tendangan selanjutnya	Atlet berdiri pada posisi awal sebelum menendang dan peluit akan ditiup testor menandakan tes telah selesai.				
	JUMLAH						

Tabel 8. RUBRIK PENILAIAN KETERAMPILAN TENDANGAN *ABHORIGI CHAGI* (KUDA-KUDA KIRI DEPAN)

Kelas Pemula Kuda-Kuda Kanan depan			Kelas Pemula Kuda-Kuda Kiri depan		
Nilai	Skor	Kriteria	Nilai	Skor	Kriteria
5	$x \leq 3,15$	Sangat Baik Sekali	5	$x \leq 3,03$	Sangat Baik Sekali
4	3,16 - 3,77	Baik	4	3,04 - 3,70	Baik
3	3,78 - 4,39	Cukup	3	3,71 - 4,38	Cukup
2	4,40 - 5,02	Kurang	2	4,39 - 5,05	Kurang
1	$x \geq 5,03$	Sangat Kurang Sekali	1	$x \geq 5,06$	Sangat Kurang Sekali

Kelas Prestasi Kuda-Kuda Kanan depan			Kelas Prestasi Kuda-Kuda Kanan depan		
Nilai	Skor	Kriteria	Nilai	Skor	Kriteria
5	$x \leq 3,07$	Sangat Baik Sekali	5	$x \leq 3,08$	Sangat Baik Sekali
4	3,08 - 3,41	Baik	4	3,09 - 3,40	Baik
3	3,42 - 3,76	Cukup	3	3,41 - 3,73	Cukup
2	3,77 - 4,10	Kurang	2	3,74 - 4,05	Kurang
1	$x \geq 4,11$	Sangat Kurang Sekali	1	$x \geq 4,06$	Sangat Kurang Sekali

Tabel 9. Acuan Norma Penilaian

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan tendangan *abhorigi chagi* dilakukan dalam pertandingan mencapai 60,26% dari total tendangan lainnya. Data tersebut menunjukkan bahwa tendangan *abhorigi chagi* adalah tendangan yang paling efisien untuk mendapatkan poin tiga area kepala ketika menggunakan *protector scoring system* (PSS). Hal tersebut menjadi salah satu dasar peneliti untuk membuat tes keterampilan tendangan *abhorigi chagi*, akan tetapi tidak hanya berdasar hasil penelitian, peneliti juga melakukan observasi di lapangan, wawancara dengan beberapa pelatih, serta melakukan kajian literatur.

Proses penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan dari beberapa ahli. Adapun proses yang harus ditempuh adalah proses validasi ahli, uji kelayakan, uji efektivitas untuk menentukan validitas dan reliabilitas serta penyusunan norma dari hasil data tersebut. Hasil rekap data menunjukkan catatan waktu terbaik kuda-

kuda kanan depan yaitu 02.99 detik, sedangkan kuda-kuda kiri depan 03.01 detik. Dari data tersebut dapat diolah untuk mengklasifikasikan pedoman norma penilaian sesuai dengan rumus PAP. Hasil penelitian menunjukkan adalah suatu instrumen penilaian yang memiliki validitas konstruk $r = 0.85$ dengan kata lain menunjukkan validitas tes terhitung tinggi. Uji reliabilitas kelas pemula kuda-kuda kanan depan $r = 0.83$ dan kuda-kuda kiri depan $r = 0.95$. Uji reliabilitas kelas prestasi kuda-kuda kanan depan $r = 0.82$, dan kuda-kuda kiri depan $r = 0.80$. Uji reliabilitas antar rater kuda-kuda kanan depan $r = 0.614$ dan kuda-kuda kiri depan $r = 0.608$ serta acuan norma penilaian. Berdasarkan serangkaian hasil penelitian yang sudah dilakukan, peneliti dapat menyimpulkan hasil penelitian yaitu instrumen penilaian keterampilan tendangan *abhorigi chagi* pada atlet *kyorugi* taekwondo dapat digunakan untuk seluruh atlet taekwondo. Hal ini ditinjau dari hasil tes yang menyatakan validitas, reliabilitas dan kesepakatan antar rater yang terhitung tinggi.

Hasil dari pengembangan berupa buku pedoman penilaian tendangan *abhorigi chagi* pada atlet *kyorugi* taekwondo. Dari data tersebut maka tes ini dikatakan valid dan reliabel dengan kategori tinggi, dan layak untuk dilakukan.

KESIMPULAN

Produk dalam penelitian pengembangan ini adalah buku pedoman penilaian tendangan *abhorigi chagi* pada atlet *kyorugi* taekwondo yang memiliki validitas dan reliabilitas, berisi: 1) Penjelasan tentang tendangan *abhorigi chagi*, 2) Petunjuk pelaksanaan, 3.) Kisi-kisi instrumen, 4) Deskripsi cara penilaian, 5) norma penilaian, 6) Rubrik penilaian 7) Lembar penilaian.

DAFTAR PUSTAKA

- Brown, L.E (2002) Test and Measurement in Physical Education. Arkansas: Dept. Of Health, PE, and Sport Science, Arkansas State University
- Campos et al (2011: 1221-1222) *Energy Demands in Taekowndo Athlets During Combat Simulation*. Brazil : *Europian Journal of Applied Physiology* Vol 122, Issue 4, pp 1221-1228. Retrived from : <https://link.springer.com/article/10.1007%2Fs00421-011-2071-4>. Diakses pada 31 Mei 2018.
- Kazemi, M. et al. (2006) *A Profile Olympic Taekwondo Competitors*. Canada: *Journal of Sport Scince and medicine* CSSI, 114-121, Retrieved from : <http://www.jssm.org>. Diakses pada 17 Maret 2018.
- Mailapali, D.R et. al (2015) Biomechanics of the taekwondo axe kick. India: Indian Institute of Technology Khargphur Retrived from : https://www.researchgate.net/figure/Axe-kick-execution-during-power-load_fig1_283539683?_sg=5xm0qlfutOkY0LvNS1yqpdko3WM8395cqQjp94YjOAeOSu mASI_preDUgZMN_1Hxag4SgYIBC72PgDFnEUZ21w. Diakses pada 17 Maret 2018.
- Morrow, J.R et al. (2005) Measurement and Evaluation in Human Performnce. USA: Human Kinetics Third Edition.
- O'Sullivan, D et.al (2009) Measurment and Comparison of Taekwondo and Yungmudo Turning Kick Impact Force for Two Target Height. South Korea: *Journal of Sport Scince and Medicine* 15, 92-101. Retrieved from : <http://www.jssm.org>. Diakses pada 17 Maret 2018.

- Preuschl, E et al. (2016) *A Kinematic Analysis of the Jumping Front-Leg Axe-Kick in Taekwondo*. Austria: *Journal of Sport Science and Medicine* 15, 92-101. Retrieved from : <http://www.jssm.org>. Diakses pada 17 Maret 2018.
- Sevinç, D (2016) Electronic Body Protector for the Development of Taekwondo Athletes Technical Skills: Reflections on Performance. Turkey: Erzincan University. School of Physical Education and Sport Research Assistant, vol 6 Retrieved from: <http://dergipark.gov.tr/download/article-file/340422>
- Smith, S (2016) Taekwondo 101 *Olympic History*. Diakses pada 26 April 2018 pukul 20.30 WIB. Dari <http://www.nbcolympics.com/news/taekwondo-101-olympic-history>
- Jafari, H dan Hadavi, S. F (2014) Physiological Profile of Iranian Men National Taekwondo Team. *Research Journal of Recent Sciences*. Vol 3(10). Hlm. 28.
- Tirtawirya, D. (2005) *Agility T Test Taekwondo*. Yogyakarta: *JORPRES* (Vol 7, No 1)
- Tirtawirya, D dan Hariono, A. (2016) Efektivitas Tendangan dengan Menggunakan Protector Scoring System (PSS) pada Kejuaraan Nasional Taekwondo Kategori Kyorugi. *Jurnal ISSA*, Hlm. 1. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132300164/penelitian/Jurnal%20ISSA%20Efektivitas%20Tendangan%20Dengan%20Menggunakan%20PSS%20Pada%20Kejurnas%20Taekwondo.pdf>. Diakses pada hari senin 29 Oktober 2017 pukul 10.30 WIB
- Admaja, A.T (2015) Pengembangan Model Tes Keterampilan Tendangan *Abhorigi chagi* pada atlet Kyorugi Taekwondo. Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.

MENINGKATKAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK MELALUI MODEL PEMBELAJARAN PICTURE AND PICTURE PADA PROGRAM PAKET C

Bradley Setiyadi¹, Ali Idrus², Sofyan³

¹²³Program Studi Administrasi Pendidikan, Universitas Jambi, Kampus Pinang Masak Mendalo
bradleysetiyadi@unja.ac.id, 081297963503

ABSTRAK

Pendidikan Non Formal merupakan Pendidikan yang dilembagakan dan direncanakan oleh penyedia pendidikan. Ciri khas pendidikan non-formal adalah bahwa pendidikan merupakan tambahan, alternatif, dan / atau pelengkap bagi pendidikan formal dalam proses pembelajaran seumur hidup bagi masyarakat. Pendidikan non formal diberikan untuk menjamin hak akses ke pendidikan untuk semua. Pendidikan kesetaraan merupakan pendidikan nonformal yang mencakup program Paket A,B,C dengan penekanan pada penguasaan pengetahuan, keterampilan fungsional serta pengembangan sikap dan kepribadian profesional peserta didik. PKBM adalah suatu lembaga pendidikan non formal yang dibentuk dan dikelola dari, oleh, dan untuk masyarakat yang secara khusus berkonsentrasi pada usaha-usaha pembelajaran dan pemberdayaan masyarakat (komunitas tertentu) sesuai dengan kebutuhan komunitas tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan model pembelajaran yang dilaksanakan di PKBM. Model pembelajaran ditentukan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaboratif dimana pihak yang melakukan tindakan adalah tutor itu sendiri sedangkan yang melakukan proses pengamatan berlangsungnya tindakan adalah peneliti. Subyek penelitian ini adalah peserta didik yang mengikuti Program Kesetaraan Paket C sedangkan obyek dari penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif *Picture and Picture*. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam tiga siklus. Siklus dihentikan apabila kondisi kelas sudah stabil, dalam artian tutor sudah menguasai keterampilan belajar yang baru sementara peserta didik sudah terbiasa dengan model pembelajaran *Picture and Picture*. Hasil observasi dan respon peserta didik menunjukkan kategori tinggi dalam model dalam pelaksanaan model pembelajaran *Picture and Picture* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika dan Bahasa Inggris pada Porgram Kesetaraan Paket C PKBM Bungo Pandan.

Kata kunci: model pembelajaran, pemahaman peserta didik, pendidikan kesetaraan

ABSTRACT

Non Formal Education is Education institutionalized and planned by education providers. The distinctive feature of non-formal education is that education is an addition, alternative, and / or complement to formal education in the lifelong learning process for the community. Non-formal education is given to guarantee the right of access to education for all. Equivalence education is a non-formal education program that includes Packages A, B, C with an emphasis on mastery of knowledge, functional skills and the development of students' professional attitudes and personalities. PKBM is a non-formal educational institution formed and managed from, by, and for the community that specifically concentrates on learning and empowerment efforts of the community (certain communities) according to the needs of the community. This study aims to reveal the learning model implemented in PKBM. The learning model is determined to improve student understanding. This research is a class action research conducted collaboratively in which the party doing the action is the tutor itself while the one who is observing the action takes place is the researcher. The subjects of this study were students who took the Package C Equality Program while the object of this study was the application of the Picture and Picture cooperative

learning model. This class action research was conducted in three cycles. The cycle is stopped when the classroom conditions are stable, in the sense that the tutor has mastered new learning skills while the students are familiar with the Picture and Picture learning model. The results of observations and responses of students showed a high category in the model in the implementation of the Picture and Picture learning model in study of Bahasa Indonesia, Mathematics and English on Equivalents Package C PKBM Bungo Pandan.

Keyword: *learning models, student understanding, equality education*

PENDAHULUAN

Pendidikan Non Formal merupakan Pendidikan yang dilembagakan dan direncanakan oleh penyedia pendidikan. Ciri khas pendidikan non-formal adalah bahwa pendidikan merupakan tambahan, alternatif, dan / atau pelengkap bagi pendidikan formal dalam proses pembelajaran seumur hidup bagi masyarakat. Pendidikan non formal diberikan untuk menjamin hak akses ke pendidikan untuk semua. Pendidikan non formal melayani orang-orang dari segala usia, tetapi tidak selalu menerapkan struktur pendidikan dengan jalur terusmenerus; durasi mungkin pendek dan / atau intensitas rendah, dan biasanya diberikan dalam bentuk kursus singkat, lokakarya atau seminar (Tudor, 2013). Pendidikan non-formal sebagian besar mengarah pada kualifikasi yang tidak diakui sebagai kualifikasi formal oleh otoritas pendidikan nasional yang relevan atau tidak ada kualifikasi sama sekali.

PKBM Bungo Pandan merupakan salah satu lembaga pendidikan non formal di Kota Jambi yang menyelenggarakan pendidikan kesetaraan yaitu Paket A (setara SD), Paket B (setara SMP) dan Paket C (setara SMA). Berdasarkan hasil pengamatan, proses pembelajaran yang berlangsung masih berpusat pada tutor. Peserta didik masih belum aktif dalam kegiatan pembelajaran karena selama pembelajaran tutor kebanyakan hanya memberikan ceramah dan materi sehingga aktivitas peserta didik lebih sering hanya mendengar dan mencatat serta jarang bertanya atau mengemukakan pendapat. Diskusi antar kelompok jarang atau bahkan tidak pernah dilakukan sehingga komunikasi antar peserta didik maupun antara peserta didik dengan tutor belum terjalin dengan baik selama proses pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan perbaikan dalam proses pembelajaran. Diperlukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman peserta didik. Model pembelajaran yang cocok untuk hal tersebut adalah model pembelajaran kooperatif *Picture and Picture*. Sesuai dengan uraian tersebut, penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Picture and Picture* dapat meningkatkan pemahaman peserta didik di PKBM Bungo Pandan.

METODE

Tempat dan Waktu Penelitian

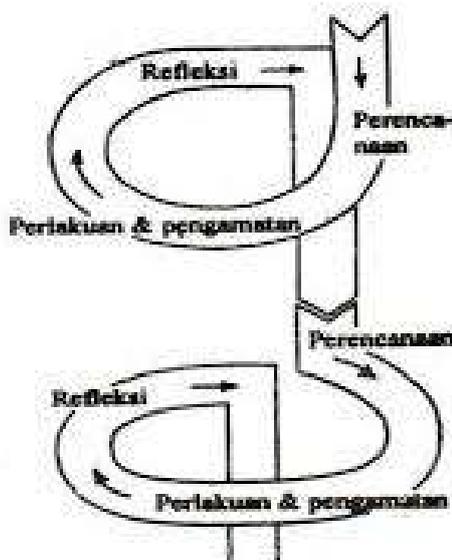
Penelitian dilakukan di PKBM Bungo Pandan Kota Jambi pada bulan Juli hingga Desember 2019 mengikuto jadwal pelajaran ada Progam Kesetaraan Paket C.

Subyek dan Obyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah peserta didik yang mengikuti Program Kesetaraan Paket C sedangkan obyek dari penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif *Picture and Picture*.

Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaboratif dimana pihak yang melakukan tindakan adalah tutor itu sendiri sedangkan yang melakukan proses pengamatan berlangsungnya tindakan adalah peneliti (Arikunto, 2002:17). Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam tiga siklus. Siklus dihentikan apabila kondisi kelas sudah stabil, dalam artian tutor sudah menguasai keterampilan belajar yang baru sementara peserta didik sudah terbiasa dengan model pembelajaran *Picture and Picture*. Alur penelitiannya adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Model Spiral Kemmis dan McTaggart

Tahapan Penelitian

1. Tahapan Penelitian Siklus I
 - a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, *hand out*, lembar kerja siswa, lembar observasi keaktifan, lembar angket respon siswa, lembar observasi pelaksanaan pembelajaran dan pedoman wawancara.

b. Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus yang pertama dilakukan dalam 3 (tiga) kali pertemuan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif. Tindakan yang dilakukan pada siklus ini yaitu:

1) Pendahuluan

Tutor menyampaikan presentasi di depan kelas dengan memberikan apersepsi dan motivasi kepada peserta didik.

2) Kegiatan Inti

- a) Peserta didik belajar dalam kelompok
- b) Tutor memberikan materi pengantar
- c) Tutor menyediakan gambar-gambar yang akan digunakan
- d) Tutor menunjuk peserta didik secara bergilir untuk mengurutkan dan memasang gambar yang ada
- e) Tutor memberikan pertanyaan mengenai alasan siswa dalam menentukan urutan gambar.

3) Penutup

Tutor memberikan penghargaan kepada kelompok yang telah mencapai keberhasilan dalam kriteria tertentu.

c. Observasi

Dilakukan selama proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan dan mencatat kejadian-kejadian yang tidak terdapat dalam lembar observasi dengan membuat lembar catatan lapangan. Hal-hal yang diamati selama proses pembelajaran adalah kegiatan pembelajaran dan aktivitas tutor maupun peserta didik selama pelaksanaan pembelajaran.

d. Refleksi

Pada tahap ini peneliti bersama tutor melakukan evaluasi dari pelaksanaan tindakan pada siklus I yang digunakan sebagai bahan pertimbangan perencanaan pembelajaran pada siklus berikutnya.

2. Tahapan Penelitian Siklus II dan III

Rencana tindakan pada siklus II dimaksudkan sebagai refleksi dan perbaikan terhadap pelaksanaan pembelajaran pada siklus I sedangkan rencana tindakan pada siklus III dimaksudkan sebagai refleksi dan perbaikan terhadap pelaksanaan pembelajaran pada siklus II. Tahapan tindakan siklus II dan III mengikuti tahapan tindakan siklus I.

Tehnik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah:

1. Observasi

Dalam penelitian ini terdapat dua pedoman observasi yaitu observasi keaktifan peserta didik dan observasi pelaksanaan model pembelajaran *Picture and Picture*. Observasi keaktifan peserta didik difokuskan pada pengamatan keaktifan peserta didik untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika dan Bahasa Inggris. Observasi pelaksanaan model pembelajaran *Picture and Picture* difokuskan pada aktifitas tutor dan peserta didik selama pembelajaran.

2. Angket

Angket dibagikan dan diisi oleh peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penerapan model pembelajaran *Picture and Picture*.

3. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan bertanya kepada tutor dan peserta didik mengenai penerapan model pembelajaran *Picture and Picture*.

4. Dokumentasi

Dokumentasi diperoleh dari hasil kuis, lembar observasi, lembar wawancara, catatan lapangan, daftar kelompok dan foto-foto selama proses pembelajaran.

Instrumen Penelitian

1. Peneliti

Peneliti sebagai perencana, pelaksana dan pembuat laporan akhir penelitiannya.

2. Lembar Observasi

Dalam penelitian ini digunakan dua lembar observasi yaitu lembar observasi pelaksanaan model pembelajaran kooperatif *Picture and Picture* dan lembar observasi keaktifan peserta didik. Lembar observasi pelaksanaan pembelajaran digunakan sebagai pedoman dalam melakukan observasi pelaksanaan model pembelajaran kooperatif *Picture and Picture* sedangkan lembar observasi keaktifan peserta didik digunakan pada setiap pembelajaran.

Tabel 1
Kisi-kisi observasi pelaksanaan model pembelajaran kooperatif *Picture and Picture*

No	Aspek	Butir
1	Presentasi Kelas a. Apersepsi b. Motivasi c. Interaksi tutor dengan peserta didik d. Penghargaan kelompok	1,2 3,4 5,6,7 8,9
2	Belajar kelompok a. Aktifitas tutor b. Aktifitas peserta didik	1,2,6,7 3,4,5

Tabel 2
Kisi-kisi observasi keaktifan siswa

No	Aspek	Butir
1	Interaksi peserta didik dengan tutor	1,2,3,4
2	Aktifitas peserta didik dalam kelompok	5,6
3	Menyelesaikan soal dan tugas	7,8

3. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara digunakan untuk mengetahui respon tutor dan peserta didik terhadap model pembelajaran kooperatif *Picture and Picture*.

4. Angket Respon Peserta Didik

Angket yang digunakan adalah angket tertutup dengan alternatif jawaban yaitu: selalu, sering, kadang-kadang dan tidak pernah.

Tabel 3
Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik

No	Aspek yang diamati	Butir
1	Motivasi dalam mengikuti pelajaran	1,2,3,4,5,20
2	Interaksi a. Interaksi dengan tutor b. Interaksi dengan peserta didik yang lain	6,7 8,9
3	Kerjasama dengan teman sekelompok	10,11,12,13,14,15
4	Mengerjakan soal dan tugas a. Mengerjakan soal dan tugas kelompok b. Mengerjakan soal dan tugas individu	16,17 18,19

5. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah silabus, RPP, daftar kelompok, daftar nilai, dokumen guru serta foto-foto selama proses pembelajaran.

6. Catatan Lapangan

Catatan lapangan merupakan catatan tertulis yang berisi hal-hal yang tidak terdapat dalam lembar observasi.

Tehnik Analisis Data

1. Analisis Data Observasi Keaktifan Peserta Didik

Data hasil observasi dianalisis untuk mengetahui keaktifan peserta didik yang berpedoman pada lembar observasi keaktifan peserta didik. Penilaian dibuat dari skor pada lembarobservasi yang digunakan. Presentase diperoleh dari skor pada lembar observasi dikualifikasikan untuk menentukan seberapa besar keaktifan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Untuk setiap siklus presentase diperoleh dari rata-rata presentase keaktifan peserta didik pada tiap pertemuan. Hasil data observasi ini dianalisis dengan pedoman kriteria sebagai berikut:

Tabel 4
Kriteria Keaktifan Peserta Didik

Presentase	Kriteria
75% - 100%	Sangat Tinggi
50% - 74,99%	Tinggi
25% - 49,99%	Sedang
0% - 24,99%	Rendah

Cara menghitung presentase keaktifan peserta didik (Sugiyono, 2001:81) pada setiap pertemuan adalah sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Skor keseluruhan yang diperoleh kelompok}}{\text{Jumlah kelompok x skor maksimum}} \times 100\%$$

2. Analisis Angket Respon Peserta Didik

Angket respon peserta didik terdiri dari 15 butir pertanyaan yang terdiri dari 12 butir pertanyaan positif (+) dan 3 butir pertanyaan negatif (-). Penskoran angket untuk butir (+) adalah 4 untuk jawaban selalu, 3 untuk jawaban sering, 2 untuk jawaban kadang-kadang dan 1 untuk jawaban tidak pernah. Penskoran angket untuk butir (-) adalah 1 untuk jawaban selalu, 2 untuk jawaban sering, 3 untuk jawaban kadang-kadang dan 4 untuk jawaban tidak pernah. Data hasil angket dibuat kualifikasi sebagai berikut.

Tabel 5
Kriteria Respon Peserta Didik

Presentase	Kriteria
75% - 100%	Sangat Tinggi
50% - 74,99%	Tinggi
25% - 49,99%	Sedang
0% - 24,99%	Rendah

Cara menghitung presentase angket (Sugiyono, 2001:81) adalah sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Identitas Umum Lokasi Penelitian

Nama PKBM : PKBM Bungo Pandan
 Alamat PKBM : Jl. Lingkar Barat No. 135 Rt 20 Kenali Asam Bawah, Kota Jambi
 Tanggal Berdiri : 2 Januari 2006
 Nama Pimpinan : Drs. Tabi'I, S.E
 Status PKBM : Aktif
 Akta Notaris : Nomor 23 Tanggal 20 Maret 2007
 Sertifikat NPSN PKBM : No. P2964567 Tanggal 17 Desember 2015 SK Kepala Balitbang Kemendikbud RI Nomor 3574/G4/KL/2009
 Izin Operasional PKBM : Nomor 420/140/BPMPPT/2015
 SK Akreditasi PaketC : 025/K.1/SK/AKR/2015 Terakreditasi B
 Masa berdiri sampai dengan tahun 2019 : 13 tahun

Kondisi Umum Pendidik, Tenaga Kependidikan dan Peserta Didik

Tabel 6
Kondisi Tenaga Pendidik PKBM Bungo Pandan

Jumlah tenaga pendidik menurut										
Status Kepegawaian				Status Gender		Status Pendidikan				
PNS	Non PNS	Tetap	Tidak Tetap	L	P	SL TA	Dip loma	S ₁	S ₂	S ₃
0	9	9	0	2	7	0	0	9	0	0

Tabel 7
Kondisi Tenaga Kependidikan PKBM Bungo Pandan

Jumlah tenaga kependidikan menurut										
Status Kepegawaian				Status Gender		Status Pendidikan				
PNS	Non PNS	Tetap	Tidak Tetap	L	P	SL TA	Dip loma	S ₁	S ₂	S ₃
0	3	3	0	1	2	2	0	1	0	0

Tabel 8
Kondisi Peserta Didik Program Paket CPKBM Bungo Pandan

Jumlah Peserta Didik Menurut						
Status Gender		Asal Sekolah		Umur		
L	P	M.Ts	SMP	< 18	18	>18
82	12	10	84	5	1	88

Hasil Observasi Keaktifan Peserta Didik

Mata pelajaran Bahasa Indonesia

No	Hal yang Diamati	Skor
	Interaksi peserta didik dengan tutor	
1	Peserta didik aktif mencatat materi pembelajaran	3
2	Peserta didik aktif bertanya	2
3	Peserta didik aktif mengajukan ide	2
	Aktifitas peserta didik dalam kelompok	
4	Peserta didik saling bertukar pikiran	2
5	Peserta didik antusias dalam berdiskusi	2
	Menyelesaikan soal dan tugas	
6	Mengerjakan tugas sesuai dengan perintah	2
7	Ketepatan mengumpulkan tugas sesuai dengan waktunya	2
	Total skor	15

No	Hal yang Diamati	Skor
	Persentase	53,57%
	Kriteria	Tinggi

Mata pelajaran Matematika

No	Hal yang Diamati	Skor
	Interaksi peserta didik dengan tutor	
1	Peserta didik aktif mencatat materi pembelajaran	3
2	Peserta didik aktif bertanya	3
3	Peserta didik aktif mengajukan ide	2
	Aktifitas peserta didik dalam kelompok	
4	Peserta didik saling bertukar pikiran	2
5	Peserta didik antusias dalam berdiskusi	2
	Menyelesaikan soal dan tugas	
6	Mengerjakan tugas sesuai dengan perintah	2
7	Ketepatan mengumpulkan tugas sesuai dengan waktunya	2
	Total Skor	16
	Persentase	57,14%
	Kriteria	Tinggi

Mata pelajaran Bahasa Inggris

No	Hal yang Diamati	Skor
	Interaksi peserta didik dengan tutor	
1	Peserta didik aktif mencatat materi pembelajaran	3
2	Peserta didik aktif bertanya	2
3	Peserta didik aktif mengajukan ide	2
	Aktifitas peserta didik dalam kelompok	
4	Peserta didik saling bertukar pikiran	2
5	Peserta didik antusias dalam berdiskusi	2
	Menyelesaikan soal dan tugas	

6	Mengerjakan tugas sesuai dengan perintah	2
7	Ketepatan mengumpulkan tugas sesuai dengan waktunya	2
	Total Skor	15
	Persentase	53,57%
	Kriteria	Tinggi

Keterangan

- 75% - 100% : Sangat Tinggi
50% - 74,99% : Tinggi
25% - 49,99% : Sedang
0% - 24,99% : Rendah

Hasil Angket Respon Peserta Didik

No	Mata Pelajaran	Persentase	Kriteria
1	Bahasa Indonesia	62,16%	Tinggi
2	Matematika	63,86%	Tinggi
3	Bahasa Inggris	73,75%	Tinggi

Keterangan

- 75% - 100% : Sangat Tinggi
50% - 74,99% : Tinggi
25% - 49,99% : Sedang
0% - 24,99% : Rendah

Pembahasan

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil wawancara terhadap tutor mata pelajaran matematika, tutor mata pelajaran bahasa Indonesia dan tutor mata pelajaran bahasa Inggris tentang metode pembelajaran yang dilakukan tutor sebelum ditawarkan dengan menggunakan metode pembelajaran pada penelitian ini yaitu model pembelajaran picture and picture, tutor menggunakan metode ceramah. Dari hasil wawancara gambaran aktivitas tutor dalam proses pembelajaran yaitu:

- 1) proses pembelajaran dimulai dengan kegiatan apersepsi;
- 2) menjelaskan kepada peserta didik tentang topik pembelajaran meliputi konsep teori, memberikan penguatan konsep teori dengan beberapa contoh;
- 3) memberikan kesempatan kepada peserta didik tentang konsep teori yang sudah dijelaskan oleh tutor;
- 4) memberikan evaluasi formatif terhadap penguasaan warga belajar terhadap topik pembelajaran yang sudah dijelaskan;
- 5) menutup pembelajaran melalui penyampaian kesimpulan pembelajaran yang sudah dirancang tutor sebelum pembelajaran dimulai, memberikan penguatan pembelajaran mandiri di rumah dengan tugas atau pekerjaan rumah.

Berdasarkan informasi dari tutor diperoleh informasi bahwa aktivitas belajar peserta didik adalah:

- 1) mendengarkan penjelasan topic pembelajaran dari tutor;
- 2) mencatat topik-topik penting dari penjelasan tutor;
- 3) beberapa peserta didik memanfaatkan kesempatan bertanya yang diberikan guru tutor;
- 4) peserta didik yang tidak mengajukan pertanyaan beraktivitas mendengarkan penjelasan tutor terhadap pertanyaan yang diajukan temannya;
- 5) semua peserta didik mengerjakan evaluasi formatif yang diberikan tutor dengan berpedoman pada contoh soal yang diberikan tutor;
- 6) peserta didik mengerjakan tugas pekerjaan rumah.

Berdasarkan hasil penjelasan butir di atas dapat dimaknai bahwa pemanfaatan waktu belajar pada satu kali pertemuan didominasi oleh aktivitas tutor dalam menjelaskan dan memberikan penguatan pembelajaran. Proses pembelajaran pada pra tindakan memiliki kesimpulan bahwa metode pembelajaran yang dilaksanakan tutor tetap berpusat pada tutor, sedangkan aktivitas belajar bagi peserta didik pada saat tutor melaksanakan penjelasan yaitu mendengar dan mencatat, atau dapat dinyatakan bahwa pembelajaran tidak berpusat pada peserta didik, peserta didik dilibatkan dalam pembelajaran pada saat melakukan evaluasi formatif. Penekanan proses pembelajaran yang dikehendaki kurikulum 2013 yaitu mengarahkan proses pembelajaran berpusat pada peserta didik, bukan berpusat pada tutor, dikehendaki terjadinya perubahan paradigma pembelajaran dari *teacher base learning (TCL)* menjadi *student base learning (SCL)*, dengan tuntutan kompetensi yang diharapkan berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan. Penggunaan model pembelajaran TCL akan menjadikan peserta didik sebagai objek belajar, dan pembelajaran hanya berlangsung pada tempat dan waktu tertentu yaitu kelas, tuntutan hasil pembelajaran terbatas pada sejauh mana peserta didik menguasai bahan ajar yang disampaikan oleh guru, kondisi ini dimaknai peneliti sebagai kelemahan dari pembelajaran berbasis TCL. Sebagaimana yang dikemukakan Smith dalam Sanjaya yang dikutip ulang oleh Parwati dalam bukunya *Pergeseran peran guru dari pembelajaran tradisional ke pembelajaran modern*, bahwa *Teacher Centered learning (TCL)* adalah suatu pendekatan belajar yang berdasar pada pandangan bahwa mengajar adalah menanamkan pengetahuan dan keterampilan. Parwati menegaskan Cara pandang ini memiliki beberapa ciri sebagai berikut: gurulah yang harus menjadi pusat dalam pembelajaran, peserta didik ditempatkan sebagai objek belajar, peserta didik dianggap sebagai organisme yang pasif, sebagai penerima informasi yang diberikan guru, kegiatan pembelajaran terjadi pada tempat dan waktu tertentu. peserta didik hanya belajar manakala ada kelas yang telah didesain sedemikian rupa sebagai tempat belajar, tujuan utama pengajaran adalah penguasaan materi pelajaran, keberhasilan suatu proses pengajaran

diukur dari sejauh mana peserta didik dapat menguasai materi pelajaran yang disampaikan guru.

Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia pada PKBM Bungo Pandan dengan menggunakan model pembelajaran picture and picture mendapatkan respon dari peserta didik dikategorikan tinggi yaitu mencapai skor 53,57%. Secara rinci pencapaian angka 53,57% untuk respon peserta didik diuraikan sebagai berikut:

- 1) Respon tertinggi terdapat pada komponen: peserta didik aktif mencatat materi pembelajaran secara mandiri yaitu mencapai skor 3;
- 2) Respon sedang terdapat pada komponen: peserta didik aktif bertanya: peserta didik aktif mengajukan ide; peserta didik saling berutkar pikiran; peserta didik antusias dalam berdiskusi; peserta didik mengerjakan tugas sesuai perintah; ketepatan mengumpulkan tugas sesuai dengan waktunya mencapai skor 2.
- 3) Tidak terdapat respon rendah yang disampaikan peserta didik.

Bila hasil pengamatan terhadap respon peserta didik disandingkan dengan hasil pengamatan tutor terhadap penggunaan model pembelajaran picture and picture terdapa relasi yang bersesuaian, yaitu score tertinggi yang diperoleh tutor dalam menerapkan model pembelajaran yaitu 3 terdapat pada komponen:

- 1) kemampuan membuka pelajaran; keantusiasan tutor dalam mengajar;
- 2) kelancaran menjelaskan materi pembelajaran;
- 3) ketenangan peserta didik,

Sedangkan komponen lainnya mendapat skor 2 berupa:

- 1) kemampuan mengawali materi pembelajaran;
- 2) kemampuan menjawab pertanyaan dari peserta didik;
- 3) keragaman pemberian contoh;
- 4) kepedulian tutor terhadap peserta didik;
- 5) ketepatan pemberian reward dan punishment;
- 6) ketepatan pemilihan media dengan materi;
- 7) keterampilan menggunakan media;
- 8) menfokuskan peserta didik terhadap materi pelajaran;
- 9) mengantusiaskan peserta didik;

10) kedalaman materi peserta didik.

Belum tercapainya respon belajar sangat tinggi dalam penggunaan model pembelajaran picture and picture pada pembelajaran Bahasa Indonesia di PKBM Bungo Pandan lebih disebabkan pada faktor belum terbiasanya tutor dan peserta didik dalam pembelajaran model picture and picture, hal tersebut terungkap pada hasil wawancara peneliti dengan tutor dan peserta didik.

Mata Pelajaran Matematika

Proses pembelajaran mata pelajaran matematika pada PKBM Bungo Pandan dengan menggunakan model pembelajaran picture and picture mendapatkan respon dari peserta didik dikategorikan tinggi yaitu mencapai skor 57,14%. Secara rinci pencapaian angka 57,14% untuk respon peserta didik diuraikan sebagai berikut:

- 1) Respon tertinggi terdapat pada komponen: peserta didik aktif bertanya; peserta didik aktif mencatat materi pembelajaran secara mandiri yaitu mencapai skor 3;
- 2) Respon sedang terdapat pada komponen: peserta didik aktif mengajukan ide; peserta didik saling bertkar pikiran; peserta didik antusias dalam berdiskusi; peserta didik mengerjakan tugas sesuai perintah; ketepatan mengumpulkan tugas sesuai dengan waktunya dimana komponen-komponen tersebut mencapai skor 2.
- 3) Tidak terdapat respon rendah yang disampaikan peserta didik.

Bila hasil pengamatan terhadap respon peserta didik disandingkan dengan hasil pengamatan tutor terhadap penggunaan model pembelajaran picture and picture terdapa relasi yang bersesuaian, yaitu score tertinggi yang diperoleh tutor dalam menerapkan model pembelajaran yaitu 3 terdapat pada komponen:

- 1) Kemampuan membuka pelajaran;
- 2) Keantusiasan tutor dalam mengajar;
- 3) Kelancaran menjelaskan materi pembelajaran;
- 4) Ketenangan peserta didik,

Sedangkan komponen lainnya mendapat scor 2 berupa:

- 1) kemampuan mengawali materi pembelajaran;
- 2) kemampuan menjawab pertanyaan dari peserta didik;
- 3) keragaman pemberian contoh;
- 4) kepedulian tutor terhadap peserta didik;

- 5) ketepatan pemberian reward dan punishment;
- 6) ketepatan pemilihan media dengan materi;
- 7) keterampilan menggunakan media;
- 8) menfokuskan peserta didik terhadap materi pelajaran;
- 9) mengantusiasakan peserta didik;
- 10) kedalaman materi peserta didik.

Belum tercapainya respon belajar sangat tinggi dalam penggunaan model pembelajaran picture and picture pada pembelajaran matematika di PKBM Bungo Panda lebih disebabkan pada factor belum terbiasanya tutor dan peserta didik dalam pembelajaran model picture and picture, hal tersebut terungkap pada hasil wawancara peneliti dengan tutor dan peserta didik.

Mata Pelajaran Bahasa Inggris

Proses pembelajaran mata pelajaran bahasa inggris pada PKBM Bungo Pandan dengan menggunakan model pembelajaran picture and picture mendapatkan respon dari peserta didik dikategorikan tinggi yaitu mencapai scor 53,57%. Secara rinci pencapaian angka 53,57% untuk respon peserta didik diuraikan sebagai berikut:

- 1) Respon tertinggi terdapat pada komponen: peserta didik aktif bertanya; peserta didik aktif mencatat materi pembelajaran secara mandiri yaitu mencapai scor 3;
- 2) Respon sedang terdapat pada komponen: peserta didik aktif mengajukan ide; peserta didik saling bertkar pikiran; peserta didik antusias dalam berdiskusi; peserta didik mengerjakan tugas sesuai perintah; ketepatan mengumpulkan tugas sesuai dengan waktunya dimana komponen-komponen tersebut mencapai scor 2.
- 3) Tidak terdapat respon rendah yang disampaikan peserta didik.

Bila hasil pengamatan terhadap respon peserta didik disandingkan dengan hasil pengamatan tutor terhadap penggunaan model pembelajaran picture and picture terdapa relasi yang bersesuaian, yaitu score tertinggi yang diperoleh tutor dalam menerapkan model pembelajaran yaitu 3 terdapat pada komponen:

- 1) kemampuan membuka pelajaran;
- 2) keantusiaan tutor dalam mengajar;
- 3) kelancaran menjelaskan materi pembelajaran;
- 4) ketenangan peserta didik,

Sedangkan komponen lainnya mendapat skor 2 berupa:

- 1) kemampuan mengawali materi pembelajaran;
- 2) kemampuan menjawab pertanyaan dari peserta didik;
- 3) keragaman pemberian contoh;
- 4) kepedulian tutor terhadap peserta didik;
- 5) ketepatan pemberian reward dan punishment;
- 6) ketepatan pemilihan media dengan materi;
- 7) keterampilan menggunakan media;
- 8) menfokuskan peserta didik terhadap materi pelajaran;
- 9) mengantusiasakan peserta didik;
- 10) kedalaman materi peserta didik.

Belum tercapainya respon belajar sangat tinggi dalam penggunaan model pembelajaran picture and picture pada pembelajaran bahasa Inggris di PKBM Bungo Pandan lebih disebabkan pada faktor belum terbiasanya tutor dan peserta didik dalam pembelajaran model picture and picture, hal tersebut terungkap pada hasil wawancara peneliti dengan tutor dan peserta didik.

SIMPULAN

Dari perbandingan terhadap hasil pengamatan tutor dalam menggunakan model pembelajaran picture and picture dan respon peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran picture and picture, dapat disimpulkan bahwa: bila tutor dapat maksimal dalam menggunakan model pembelajaran picture and picture dan peserta didik sudah maksimal mengikuti pembelajaran dengan model picture and picture, maka akan diperoleh aktivitas pembelajaran yang maksimal, artinya bila kemampuan guru dalam menggunakan model pembelajaran picture and picture sangat tinggi, maka aktivitas belajar dari peserta didik akan memperoleh skor sangat tinggi. Belum tercapainya respon belajar sangat tinggi pada saat penerapan model lebih disebabkan karena belum optimalnya penggunaan model oleh tutor dan belum terbiasanya peserta didik dengan model, dan bukan merupakan kelemahan dari model. Kesimpulan terhadap siklus tindakan penggunaan model pembelajaran picture and picture adalah bahwa model pembelajaran picture and picture dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas peserta didik berupa aktivitas peserta didik dengan tutor, aktivitas peserta didik dalam kelompok serta penyelesaian soal dan tugas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika dan Bahasa Inggris pada Program Pendidikan Kesetaraan Paket C di PKBM Bungo Pandan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2002). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Brennan, B. (1997). Reconceptualizing non-formal education. *International Journal of Lifelong Education*. <https://doi.org/10.1080/0260137970160303>
- Depdiknas. (2005). *Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen.
- Dewi, L. H., Srikandi, K., & Edy, Y. (2015). Pengaruh Service Marketing Mix (Bauran Pemasaran Jasa) Terhadap Citra Merek Dan Dampaknya Pada Keputusan Pembelian (Survei pada Peserta Lembaga Kursus dan Pelatihan. *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)*. <https://doi.org/10.2500/ajr.2008.22.3209>
- Eshach, H. (2007). Bridging in-school and out-of-school learning: Formal, non-formal, and informal education. *Journal of Science Education and Technology*. <https://doi.org/10.1007/s10956-006-9027-1>
- Herlinda, S., Hidayat, S., & Djumena, I. (2017). Manajemen Pelatihan Hantaran dalam Meningkatkan Kecakapan Hidup Peserta Didik di Lembaga Kursus dan Pelatihan. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*. <https://doi.org/10.1016/j.culher.2014.05.005>
- Hoppers, W. H. M. L. (2006). Non-formal education and basic education reform: a conceptual review. *Quality Education for All*
- Ibrahim, M. (2000). *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya University Press.
- Istarani. (2011). *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Ivanova, I. V. (2016). Non-formal Education. *Russian Education & Society*
- Nurhakim. (2007). *Internet Sebagai Media Pembelajaran*. Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin.
- Parwati.A.Rani, Pergeseran Peran Guru dari Pembelajaran Tradisional ke Pembelajaran Modern, <http://ariraniparmawati.blogspot.com/2013/03/pegeseran-peran-guru-dari-pembelajaran.html>. Diakses 25 September 2019.
- Sanjaya, W. (2007). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Sudjana, D. (2004). *Pendidikan Nonformal*. Bandung: Falah Production.
- Syaiful, S. (2011). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Tudor, S. L. (2013). Formal – Non-formal – Informal in Education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.04.213>
- Undang-undang dan Peraturan Pemerintah RI tentang Pendidikan pada bab Penjelasan atas Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 26 ayat 3. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama RI Tahun 2008.

ANALISIS KEBUTUHAN MODUL PEMBELAJARAN DALAM MATA KULIAH PERAWATAN KULIT WAJAH MANUAL DI PROGRAM STUDI TATA RIAS

Dena Ritmi Sekar Nugrahaeni ^{1*}, Nurul Hidayah², Dwi Atmanto³

¹Pendidikan Tata Rias, Universitas Negeri Jakarta Jl. Rawamangun Muka, Jakarta Timur 13220

*E-mail: denarsn@yahoo.com, Telp: +6285774146215

ABSTRAK

Pendidikan merupakan kebutuhan dasar yang mempengaruhi hidup manusia. Pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran. Pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan generasi bangsa, yang mana pendidikan tersebut diperoleh melalui proses pembelajaran. Pembelajaran dapat berlangsung baik apabila pendidik dapat mencapai tujuan pembelajaran dalam menyampaikan materi pelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran pendidik harus mempunyai alat bantu atau media pembelajaran sebagai sarana pendukung selain menyampaikan materi di dalam kelas sehingga mampu merangsang pembelajaran agar semakin efektif. Salah satu media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran adalah modul. Modul merupakan satu kesatuan program yang dapat mengukur tujuan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan modul pembelajaran pada mata kuliah perawatan kulit wajah manual materi kulit berminyak. Sasaran penelitian ini adalah peserta didik program studi tata rias yang sedang atau sudah mengambil mata kuliah perawatan wajah manual. Metode yang digunakan yaitu *R&D (Research & Development)* dengan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini bertujuan untuk melihat kebutuhan pengembangan modul dalam mata kuliah perawatan kulit wajah manual. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuisioner. Hasil survei menyatakan kurangnya ketersediaan modul yang digunakan dalam mata kuliah perawatan wajah manual dengan nilai presentase 83,3%. Hasil survei juga menyatakan perlunya pengembangan modul mata kuliah perawatan kulit wajah manual pada sub bab kulit berminyak dengan nilai presentase 100%.

Kata kunci: Analisis Kebutuhan, Modul Pembelajaran, Perawatan Kulit Wajah Manual

ABSTRACT

Education is a basic need that affects human life. Education is inseparable from the learning process. Education serves to develop the ability of the nation's generation, which education is obtained through the learning process. Learning could goes well if educators can achieve learning objectives in delivering subject matter. To achieve learning objectives educators must have learning aids or media as a supporting, in addition to delivering material in the classroom so that they can stimulate learning to be more effective. One of learning media that can support the learning process is a module. Modules are a unified program that can measure objectives. This study aims to analyze the need for developing learning modules in manual facial skin care courses in oily skin material. The target of this research is the cosmetology study program students who are taking or already taking manual facial treatment courses. The method used is R&D (Research & Development) with ADDIE development models. This study aims to look at the need for module development in manual facial skin care courses. Data collection was carried out using a questionnaire. The survey results stated the lack of availability of modules used in manual facial care courses with a percentage value of 83,3%. The survey results also stated the need for the module development of manual facial care course in the oily skin section with a percentage value of 100%.

Keyword: Needs Analyze, Learning Modules, Manual Facial Skin Care

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan dasar yang mempengaruhi hidup manusia. Pendidikan selalu mengalami perubahan ke arah yang lebih maju. Pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan generasi bangsa, yang mana pendidikan tersebut diperoleh melalui proses pembelajaran.

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosuder yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran (Hamalik, 2017: 57). Media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. *Media in teaching learning processes can create the desire and stimulation of student learning activities* .Nurul Hidayah ; Titin Supiani. (2019, November). The Development of a Learning Tutorial Media Video in Making Sambiloto Masks with a Mixture of Rice Flour in Traditional Cosmetics Subjects. *International Conference on Vocational Education and Training (ICOVET)*, 8(1), 238 to 248. https://www.ijicc.net/images/vol8iss1/8119_Titin_2019_E_R.pdf

Salah satu media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran adalah modul. Modul merupakan satu kesatuan program yang dapat mengukur tujuan. Modul dapat dipandang sebagai paket program yang disusun dalam bentuk satuan tertentu guna keperluan belajar (Sukiman, 2012 : 131). Modul dirancang secara sistematis serta berisi tujuan belajar yang jelas dan khusus, agar peserta didik dapat mengikuti materi pembelajaran sesuai dengan kecepatan dan kemampuannya sendiri. Modul bertujuan untuk membuat peserta didik belajar mandiri dimanapun dan kapanpun.

Menurut hasil survei analisis kebutuhan modul pembelajaran pada peserta didik di Program Studi Pendidikan Tata Rias tanggal 1 Desember 2019 yang pengambilan datanya menggunakan aplikasi *google form* 73,3% responden menjawab media pembelajaran yang sering digunakan dalam proses pembelajaran mata kuliah perawatan kulit wajah manual adalah power point, 66,7% responden menjawab media pembelajaran yang paling sering digunakan untuk memahami materi diluar waktu perkuliahan mata kuliah perawatan kulit wajah manual adalah modul, 93,3% responden menjawab modul dapat memudahkan dalam memahami materi pada mata kuliah perawatan kulit wajah manual. 83,3% responden menjawab variasi ketersediaan modul yang digunakan dalam mata kuliah perawatan kulit wajah manual kurang mencukupi. 100% responden tertarik dengan dikembangkannya modul mata kuliah perawatan kulit wajah manual pada sub bab kulit berminyak.

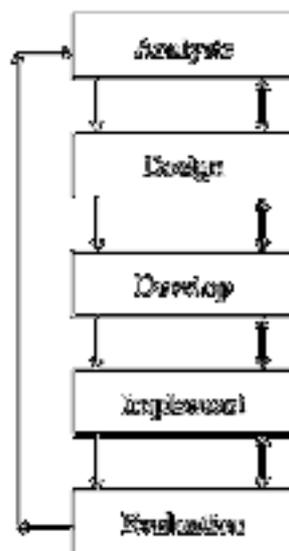
Modul pembelajaran ini dibuat untuk menambah media pembelajaran yang lebih terperinci dan di lengkapi dengan ilustrasi gambar sehingga dapat meningkatkan keterampilan mahasiswa pada materi perawatan wajah berminyak secara manual. Pembuatan modul ini juga diharapkan dapat mengembangkan kemandirian mahasiswa

dengan penggunaan modul sebagai bahan pembelajaran mandiri, karena metode pembelajaran saat ini menggunakan sistem pembelajaran dengan pendidik atau dosen menjadi sumber utama pada proses pembelajaran.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE (*Analysis – Design – Develop – Implement – Evaluate*). Penelitian ini hanya sampai pada tahap analisis kebutuhan yang merupakan salah satu tahapan dari model pengembangan ADDIE. Tahapan tersebut yaitu analisis.

Model ini memiliki lima langkah atau tahapan yang mudah dipahami dan diimplementasikan untuk mengembangkan produk pengembangan seperti buku ajar, modul pembelajaran, video pembelajaran, multimedia dan lain sebagainya. Model yang digunakan meliputi langkah – langkah penelitian dan pengembangan yang ditunjukkan pada bagan berikut ini :



Gambar 1. Langkah – langkah model pengembangan ADDIE

Prosedur Pengembangan

1. *Analysis* (analisis) berkaitan dengan upaya melakukan needs assessment (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas (task analysis).
2. *Design* (desain/perancangan) Pada tahap ini menentukan bagian khusus, metode, bahan ajar dan strategi pembelajaran. Hasil analisis digunakan sebagai pedoman penyusunan bahan ajar berupa modul.

3. *Development* (pengembangan) adalah proses mewujudkan blue – print alias desain yang sudah ditetapkan diawal untuk menjadi kenyataan. Salah satu langkah penting dalam tahap pengembangan adalah uji coba sebelum diimplementasikan.
4. *Implementation* (implementasi/eksekusi) adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem yang sedang atau sudah kita buat, artinya pada tahap ini semua yang telah dikembangkan dipasang (diinstal) atau diset sedemikian rupa sehingga idealnya harus sesuai dengan peran atau fungsinya agar dapat diimplementasikan.
5. *Evaluation* (evaluasi) adalah suatu proses untuk melihat apakah model yang sedang atau telah dibangun berhasil, dan sesuai dengan harapan awal atau tidak.

Proses pengambilan data menggunakan kuisioner yang disebarakan melalui google form kepada mahasiswa Pendidikan Tata Rias Universtas Negeri Jakarta yang telah mengambil mata kuliah Perawatan Kulit Wajah Manual

Teknik Analisis Data

Untuk mengetahui skor presentase analisis kebutuhan menggunakan rumus :

$$P = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Sumber : Sugiyono, 2017 : 95)

Keterangan :

P : Presentase analisis kebutuhan

Setelah menghitung skor maka diperoleh presentase data analisis kebutuhan yang diujikan kepada responden

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran dapat berlangsung baik apabila pendidik dapat mencapai tujuan pembelajaran dalam menyampaikan materi pelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran pendidik harus mempunyai alat bantu atau media pembelajaran sebagai sarana pendukung selain menyampaikan materi di dalam kelas sehingga mampu merangsang pembelajaran agar semakin efektif. Salah satu media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran adalah modul. Modul merupakan satu kesatuan program yang dapat mengukur tujuan.

Dalam jurnal Tyas Deviana (2018 : 48) modul merupakan salah satu jenis dari bahan ajar cetak. Perbedaan modul dengan bahan ajar cetak yang lain yaitu pada modul siswa dapat belajar secara mandiri dan memuat konsep bahan pengajaran yang dapat dipelajari sendiri oleh siswa (*self instruction*), dengan begitu siswa akan aktif belajar (*active learning*). Modul menggunakan bahasa – bahasa yang mudah dipahami siswa dan disusun secara sistematis agar siswa melakukan semua aktivitas yang ada di modul dari tahap satu ke tahap selanjutnya melalui perintah – perintah yang jelas dipahami siswa.

Modul memiliki peran yang sangat penting dalam praktik perawatan kulit wajah sebagai fungsi untuk membantu peserta didik dalam mengingat serangkaian kegiatan perawatan kulit wajah, karena didalam modul terdapat langkah – langkah kegiatan yang dilengkapi dengan gambar yang dapat membantu peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan data hasil analisis kebutuhan pada mahasiswa Universitas Negeri Jakarta program studi Pendidikan Tata Rias menghasilkan 73,3% responden menyatakan bahwa media pembelajaran dalam proses pembelajaran mata kuliah perawatan kulit wajah manual adalah power point, selanjutnya 66,7% responden menyatakan bahwa modul merupakan media pembelajaran yang paling sering digunakan untuk memahami materi diluar waktu perkuliahan mata kuliah perawatan kulit wajah manual, 93,3% responden mengatakan modul dapat memudahkan dalam memahami materi pada mata kuliah perawatan kulit wajah manual, 83,3% responden mengatakan variasi ketersediaan modul yang digunakan dalam mata kuliah perawatan kulit wajah manual masih kurang mencukupi, 100% responden menjawab tertarik dengan dikembangkannya modul mata kuliah perawatan kulit wajah manual pada sub bab kulit berminyak. Uji analisis kebutuhan ini dilakukan pada mahasiswa yang telah mengambil mata kuliah perawatan kulit wajah manual di tanggal 1 Desember 2019 menggunakan *google form* .

SIMPULAN

Proses pembelajaran dengan menggunakan modul pada mata kuliah perawatan kulit wajah manual masih memudahkan mahasiswa dalam memahami materi dengan 93,3% hasil responden yang mengatakan pernyataan tersebut, tetapi variasi ketersediaan modul yang digunakan dalam mata kuliah perawatan kulit wajah manual masih kurang mencukupi hal itu dibuktikan melalui 83,3% responden yang menyatakan pernyataan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamalik, (2017). Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Sukiman. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran. Yogyakarta : Pedagogia (PT. Pustaka Insan Madani, Anggota IKAPI)
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Gumanti, Tatang Ari. DKK. 2016. Metode Penelitian Pendidikan. Jakarta : Mitra Wacana Media
- Deviana, Tyas. 2018. Analisis Kebutuhan Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Tulungagung Untuk Kelas V SD Tema Bangsa Sebagai Bangsa Indonesia. Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD, hal 48 Universitas Muhammadiyah Malang
- Hidayah, Nurul ; Supiani, Titin. 2019. The Development of a Learning Tutorial Media Video in Making Sambiloto Masks with a Mixture of Rice Flour in Traditional Cosmetics Subjects, hal 238 Universitas Negeri Jakarta

PENDIDIKAN KARAKTER DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB PADA ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

[Depi Kurniati]^{1*}, [Ikhwan Nur Rois]², [Irmariyadi]³

¹[S2 PBA], [UIN Maliki Malang] [Jl. Ir. Soekarno No.1, Dadaprejo, Junrejo, Pendem, Kota Batu, Malang]

²[S1 PBA], [STAI Masjid Syuhada Yogyakarta] [Jl. Pringgokusuman No.12, Gedongtengen, Kota Yogyakarta]

³[S2 PBA], [UIN Maliki Malang] [Jl. Ir. Soekarno No.1, Dadaprejo, Junrejo, Pendem, Kota Batu, Malang]

*Korespondensi Penulis. E-mail: depi.kurniati07@gmail.com, Telp: +6289653307612

ABSTRAK

Era revolusi industri 4.0 telah banyak memberikan dampak positif maupun negatif terhadap kepribadian individu seseorang atau karakter. Pendidikan Nasional (DIKNAS) menetapkan ada 18 pendidikan karakter, oleh karena itu pendidikan karakter ini sangatlah diperhatikan dalam sistem pendidikan di Indonesia, hal ini dibuktikan dengan kurikulum 2013, yang mana didalamnya memperhatikan pembentukan karakter pada setiap pembelajaran di sekolah, termasuk pada pembelajaran bahasa Arab. Artikel ini mempunyai maksud untuk memaparkan suatu pendidikan karakter yang terdapat pada pembelajaran bahasa Arab. Jenis penelitian dalam artikel ini dengan kajian pustaka atau *library research*, dan pendekatan deskriptif, adapun metode yang digunakan yaitu metode pengumpulan data berupa dokumentasi. Hasil penelitian yang dihasilkan yaitu 10 nilai-nilai pendidikan karakter dalam pembelajaran bahasa Arab, diantaranya: religius, disiplin, kerja keras, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, menghargai prestasi, komunikatif, gemar membaca, peduli sosial.

Kata kunci: Karakter, Pembelajaran, Bahasa Arab, Revolusi Industri 4.0

ABSTRACT

The era industrial revolution 4.0 has many positive or negative impacts on a person's personality or character. National Education (DIKNAS) stipulates that there are 18 character education, therefore this character education is highly considered in the education system in Indonesia, this is evidenced by the 2013 curriculum, which includes paying attention to the formation of character in every learning in schools, including learning Arabic. This article has the intention to describe a character education contained in learning Arabic. The type of research in this article is literature study or library research, and a descriptive approach, while the method used is the data collection method in the form of documentation. The results of the research are 10 values of character education in learning Arabic language, including religious, disciplined, hard work, independent, democratic, curiosity, respect for achievement, communicative, fond of reading, social care.

Keyword: Character, Learning, Arabic language, Era industrial revolution 4.0

PENDAHULUAN

Era revolusi industri merupakan suatu zaman perkembangan dalam bidang teknologi didunia, yang mana mayoritas negara belahan dunia ini sudah merasakan bahkan menikmati setiap era revolusinya. Era revolusi industri yang kita kenal terbagi

menjadi empat era, yaitu: (a) Era revolusi industri 1.0, era ini dimulai di perkenalkan pada abad ke-18 di Inggris, hal ini dibuktikan temuan mesin uap, yang mana mesin uap tersebut digunakan sebagai upaya peningkatan produktivitas yang bernilai tinggi di kala itu, (b) Era revolusi industri 2.0, era ini di mulai pada tahun 1900, hal itu juga dibuktikan adanya perubahan dari tenaga mesin menjadi tenaga listrik, (c) Era revolusi industri 3.0, dimana era tersebut dimulai pada tahun 1970 hingga 1990, hal itu dibuktikan bahwa perubahan dari tenaga listrik menjadi tenaga otomatis, adapun (d) Era revolusi industri 4.0, dimulai sekitar tahun 1990 hingga saat ini, yang mana dibuktikan dengan perubahan tenaga otomatis menjadi internet of things (IoT), keempat era tersebut telah dirasakan oleh rakyat dunia, dan terkhusus rakyat bangsa Indonesia.

Bahasa Arab merupakan bahasa yang Allah gunakan sebagai sumber pedoman umat Islam, berhubungan dengan hal itu sistem pendidikan indonesia memperhatikan pembelajaran bahasa Arab, dengan memberikan porsi jam pelajaran tersendiri. Bahasa Arab sangatlah banyak memiliki keutamaan sebagaimana yang dikatakan pada salah satu artikel prosiding konferensi nasional, yang artinya: Bahasa Arab banyak memiliki keutamaannya diantaranya sebagai ilmu alat yang mengantarkan kita untuk bisa mendalami sumber islam (Al-Qur'an dan Hadits), serta ilmu-ilmu lainnya. Bahasa Arab pada intinya sebagai kunci untuk membuka pintu-pintu ilmu syar'i. Pembelajaran bahasa Arab memiliki beberapa macam keterampilan (maharah) diantaranya: Istim'a', Kalam, Qiro'ah dan Kitabah. Keempat maharah tersebut dituntut dipelajari secara runtut dikarenakan pembelajaran bahasa Arab selain bangsa Arab asli (*Al-Arabiyyah ghairu li natthiqin*) sangat relevan dalam prakteknya.

Selanjutnya, penulis akan memaparkan fenomena terkait pembelajaran bahasa Arab di era revolusi industri 4.0, yaitu: banyak pembelajar bahasa Arab di era sekarang yang menganggap bahasa Arab itu susah, sangat jelimet atau rumit di pahami, bahkan sudah tidak suka terhadap bahasa Arab, dan masih banyak yang semisalnya. Fenomena seperti itu penulis memasukkan dalam pendidikan karakter seseorang. Oleh karena itu, artikel ini bertujuan untuk menjelaskan terkait pendidikan karakter sangatlah diperlukan dalam pembelajaran bahasa Arab di era revolusi industri 4.0. Semoga artikel ini bermanfaat bagi para pembaca, maupun referensi peneliti dikemudian kelak.

METODE

Metode Penelitian

Metode yang kami gunakan berupa metode penelitian kualitatif, menurut Sugiyono (2012: 15) metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) di mana peneliti adalah sebagai instrument kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara purposive dan snowball, teknik pengumpulan data dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

Adapun pendekatan penelitian kami menggunakan pendekatan deskriptif dengan kajian pustaka. Pendekatan deskriptif ini memiliki beberapa jenis didalamnya, yang mana jenis pada artikel ini termasuk jenis studi pengembangan, dan dokumenter, hal ini selaras dengan Nyoman (2012: 51) bahwasanya jenis-jenis pendekatan deskriptif, diantaranya: (a) studi kasus, (b) studi survei, (c) studi pengembangan, (d) studi tindak lanjut/follow up, (e) analisis dokumenter, (f) analisis kecenderungan, (g) studi korelasi. Nyoman (2012: 51) menjelaskan yang dimaksud dengan pendekatan deskriptif adalah suatu penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu fenomena/peristiwa secara sistematis sesuai dengan apa adanya. Sedangkan Sugiyono (2005: 21) menyatakan bahwa metode deskriptif adalah suatu metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran, atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antarfenomena yang diselidiki.

Instrumen Penelitian

Berdasarkan metode kualitatif yang kami gunakan, maka pada instrumen penelitian ini, peneliti berperan sebagai instrumen utama ditambah buku catatan, buku-buku, jurnal dan lainnya.

Obyek Penelitian

Obyek penelitian berupa dokumen-dokumen yang meliputi kajian pustaka, diantaranya: buku, jurnal, artikel, atau sumber internet yang sifatnya membantu menguatkan apa yang berkaitan dengan tema artikel kami. Adapun sumber data diambil secara *purposive* dan *snowball*.

Waktu dan Lokasi Penelitian

Waktu penelitian kami dimulai pada tanggal 12 Oktober 2019 hingga 14 November 2019 yang berlokasi pada beberapa perpustakaan diantaranya: Perpustakaan STAI Masjid Syuhada, Perpustakaan kota Yogyakarta, Perpustakaan Grahatama Yogyakarta, Perpustakaan Pascasarjana UIN Maliki Malang, Perpustakaan UIN Maliki Malang.

Teknis Analisis Data

Berdasarkan paparan yang telah penulis sampaikan diatas, maka dapat kami tentukan bagaimana teknik analisisnya, yang mana kami menganalisis menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif serta dengan kajian pustaka, yang berlandaskan pada temuan-temuan teori pada obyek-obyek penelitian kami dengan mengambil data secara *purposive* dan *snowball*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan Karakter

Definisi

Pendidikan karakter dalam pandangan Islam sebagai akhlaq atau Sulukh (perangai) seseorang, adapun pendidikan karakter yang penulis maksud ialah pendidikan karakter bukan dalam pandangan Islam, sebagaimana yang didefinisikan oleh Ratna Megawangi (2004: 95) menjelaskan bahwa pendidikan karakter adalah sebuah usaha untuk mendidik anak-anak agar dapat mengambil keputusan dengan bijak dan mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dapat memberikan kontribusi yang positif kepada lingkungannya.

Berbagai macam lingkungan kehidupan masyarakat yang kita jumpai, baik lingkungan keluarga, lingkungan tempat tinggal, lingkungan pekerjaan, maupun lingkungan pendidikan atau sekolah. Pada artikel ini penulis memusatkan pada pendidikan karakter di lingkungan sekolah. Didefinisikan juga oleh kajian Pusat Pengkajian Pedagogik Universitas Pendidikan Indonesia (P3 UPI), bahwasanya pendidikan karakter dalam setting sekolah sebagai pembelajaran yang mengarah pada penguatan dan pengembangan perilaku anak secara utuh yang didasarkan pada suatu nilai tertentu yang dirujuk oleh sekolah. 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/lingkungan.

Berdasarkan paparan definisi di atas maka dapat kami simpulkan bahwa pendidikan karakter di sekolah merupakan suatu lingkungan pendidikan yang menanamkan atau mengajarkan agar siswa didiknya mempunyai karakter atau akhlaq yang baik dan terpuji serta diharapkan dipraktekkan pada lingkungan sehari-hari anak didik tersebut.

Tujuan Pendidikan Karakter

Dharma Kesuma, dkk, menjelaskan bahwasanya tujuan dari pendidikan karakter ada tiga, yaitu: (a) menguatkan dan mengembangkan nilai-nilai kehidupan yang dianggap penting dan perlu sehingga menjadi kepribadian/kepemilikan peserta didik yang khas sebagaimana nilai-nilai yang dikembangkan, (b) mengoreksi perilaku peserta didik yang tidak bersesuaian dengan nilai-nilai yang dikembangkan oleh sekolah, (c) membangun koneksi yang harmoni dengan keluarga dan masyarakat dalam memerankan tanggung jawab pendidikan karakter secara bersama.

Maka dari itu, penulis beranggapan bahwasanya pendidikan karakter memiliki tujuan tertentu di lingkungan sekolah, diantaranya: mengajarkan, meningkatkan, mengontrol nilai-nilai karakter yang didapati di lingkungan sekolah peserta didik, serta mengevaluasi karakter peserta didik di lingkungan keluarga dan masyarakat.

Nilai-nilai Pendidikan Karakter Nasional

Karakter sangatlah lekat pada nilai-nilai yang terkandung, anjuran untuk menanamkan nilai-nilai karakter sudah dicontohkan oleh nabi Muhammad *Shollahualaihi wassalam*, yang mana beliau mempunyai empat karakter umum, diantaranya: (1) Sidiq, (2) Amanah, (3) Fathonah, (4) Tabligh. Dari keempat karakter beliau, maka Arry Ginanjar mengembangkan macam-macam karakter sebagai berikut: Jujur, Tanggung Jawab, Visioner, Disiplin, Kerja sama, Adil, Peduli.

Selanjutnya Kemendikbud juga telah menetapkan delapan belas (18) nilai-nilai karakter yang harus diajarkan kepada peserta didik di Indonesia, diantaranya: (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. Kami jelaskan pada tabel 1 dibawah ini:

Tabel 1. Nilai-nilai Pendidikan Karakter Umum

No	Nilai	Deskripsi
1	Religius	Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, serta hidup rukun dengan pemeluk agama lain
2	Jujur	Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang dapat selalu dipercaya dalam perkataan, tindakan dan pekerjaan
3	Toleransi	Sikap dan tindakan yang menghargai pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya
4	Disiplin	Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan
5	Kerja Keras	Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar, tugas dan menyelesaikan tugas dengan usaha dan daya
6	Kreatif	Berpikir dan melakukan sesuatu yang menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki
7	Mandiri	Sikap dan perilaku yang tidak mudah bergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas
8	Demokratis	Cara berpikir, bersikap dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain
9	Rasa Ingin Tahu	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilaksanakannya
10	Semangat Kebangsaan	Cara berpikir, bersikap dan bertindak yang mampu menghasilkan suatu sikap berprestasi dan berpacu untuk berpartisipasi di atas kemampuan
11	Cinta Tanah Air	Cara berpikir, bersikap dan bertindak yang mampu menghasilkan sikap cinta damai, penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi dan politik bangsa
12	Menghargai Prestasi	perilaku sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, menghargai dan menanggapi keberhasilan orang lain
13	Bersahabat/komunikatif	Perilaku yang menunjukkan rasa senang berinteraksi, bergaul dan berinteraksi dengan orang lain

14	Cinta damai	Sikap, perkataan dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya
15	Gemar membaca	Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya
16	Peduli lingkungan	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi
17	Peduli sosial	Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan
18	Tanggung Jawab	Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat lingkungan (alam, sosial dan budaya) negara dan Tuhan Yang Maha Esa

Pembelajaran Bahasa Arab

Definisi

Pembelajaran menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup untuk belajar, sedangkan Pembelajaran menurut ahlinya ialah kegiatan mengajar yang dilakukan secara maksimal oleh seorang guru oleh siswa yang diajari materi tertentu melakukan kegiatan belajar dengan baik (Hermawan, 2014:32). Berdasarkan pengertian diatas maka pembelajaran bahasa Arab dapat didefinisikan sebagai kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dan siswa di lingkungan sekolah dengan materi-materi bahasa Arab guna mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang baik dan terstruktur.

Unsur-Unsur Bahasa Arab

Adapun unsur-unsur bahasa Arab menurut beberapa ahli, sebagai berikut:

a. Menurut Prof. Husein Aziz

Menjelaskan unsur-unsur bahasa Arab terbagi menjadi empat, yaitu: *Ash-Shout* (Suara/ucapan), *Qowaid* (Tata Bahasa), *Mufradat* (Kosakata), dan *Ats-Tsaqofah* (Budaya/pengetahuan)

b. Menurut Nur Sholeh dan Ulin Nuha

Adapun yang disebutkan merekadalama bukunya, unsur-unsur bahasa Arab terbagi menjadi dua saja, yaitu: *Mufradat* (Kosakata), *Qowaid* (Tata Bahasa) yang mengajarkan bentuk kata, susunan kata, serta susunan kalimat.

Oleh karena itu, unsur-unsur bahasa Arab dapat meliputi *Ash-Shout* (Suara/ucapan), *Qowaid* (Tata Bahasa), *Mufradat* (Kosakata), dan *Ats-Tsaqofah* (Budaya/pengetahuan), serta tata bahasa yang mengajarkan bentuk kata, susunan kata, serta susunan kalimat.

Macam-Macam Keterampilan Bahasa Arab

Keterampilan dalam bahasa Arab disebut dengan maharah, maharah terbagi menjadi empat maharah, yaitu:

a. Maharah istima' (Keterampilan Mendengarkan)

Definisi istima secara bahasa adalah mendengar. Sedangkan menurut Rusydi Ahmad Thuaimah dan Muhammad as-Sayyid Manna' (2000:80) istima adalah menyengaja penyampaian materi dengan pemahaman, serta menguasai sebuah uraian serta akan menimbulkan gagasan darinya. Adapun tujuan istima' menurut Fadhil Futuhy dalam artikel Qomi (2018:132) adalah aktifitas manusia yang bertujuan pada 4 hal berikut: a. Penguasaan b. Pemahaman c. Penjabaran d. Penafsiran e. Derivatisasi f. Proses Peningkatan IQ.

b. Maharah Kalam (Keterampilan Berbicara)

Menurut Hermawan (2011:135) berbicara merupakan suatu sistem tanda-tanda yang dapat didengar dan dilihat yang memanfaatkan sejumlah otot dan jaringan otot tubuh manusia untuk menyampaikan pikiran dalam rangka untuk memenuhi kebutuhannya. Sedangankan menurut Abdul Wahab Maharah Kalam adalah berbicara secara terus-menerus tanpa henti tanpa mengulang kosakata yang sama dengan menggunakan pengungkapan bunyi.

c. Maharah Qiro'ah (Keterampilan Membaca)

Tarigan (dalam Hermawan, 2011: 142) melihat bahwa membaca adalah proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata /bahasa tulis.

d. Maharah Kitabah (Keterampilan Menulis)

Maharah Kitabah (Keterampilan Menulis) adalah kemampuan dalam mendeskripsikan atau mengungkapkan isi pikiran kedalam tulisan.

Dari keempat keterampilan dalam bahasa Arab tersebut, maka penulis ingin memaparkan beberapa nilai-nilai karakter yang terkandung pada setiap keterampilannya tersebut pada lanjutan tulisan kami.

Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Bahasa Arab

Pendidikan karakter harus bisa diintegrasikan atau diterapkan pada semua mata pelajaran yang ditetapkan oleh sistem pendidikan nasional, dalam artikel ini penulis ingin menjelaskan pendidikan karakter dalam pembelajaran bahasa Arab di Indonesia, hal tersebut sesuai yang dijelaskan Amin & Baroroh dalam artikelnya, yang mana mereka menyatakan bahwa Pendidikan karakter yang diintegrasikan oleh guru ke dalam semua mata pelajaran khususnya pelajaran bahasa Arab seharusnya memiliki implikasi atau dampak pada karakter siswa. Meskipun tidak bisa diklaim bahwa karakter yang terdapat

pada siswa tidak murni berasal dari pengintegrasian pendidikan karakter oleh guru ke dalam pembelajaran bahasa Arab.

Berdasarkan teori-teori diatas, baik teori berkaitan dengan pendidikan karakter dan pembelajaran bahasa Arab, maka kami akan memaparkan penemuan pada artikel ini, yang mana akan membahas sepuluh nilai pendidikan karakter dalam pembelajaran bahasa Arab, diantaranya: (1) Religius, (2) Disiplin, (3) Kerja Keras, (4) Mandiri, (5) Demokratis, (6) Rasa Ingin Tahu, (7) Menghargai Prestasi, (8) Bersahabat/komunikatif, (9) Gemar membaca, (10) Peduli sosial. Adapun penjabaran dari penemuan kami akan dijelaskan pada tabel 2 dibawah ini:

Tabel 2. Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Bahasa Arab

No	Nilai	Deskripsi
1	Religius	Sikap dan perilaku yang patuh serta menyakini bahwasanya bahasa Arab merupakan bahasa yang paling mulia, dan separuh dari agama Islam.
2	Disiplin	Perilaku peserta didik dalam hal menyiapkan waktu belajar bahasa Arab dengan baik agar ia menjadi seorang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan dan pekerjaan.
3	Kerja keras	Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan pendapat dari sesama peserta didik dalam berargumen terkait pembahasan kaidah bahasa Arab (<i>Istima'</i>)
4	Mandiri	Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh terhadap aturan yang guru berikan, dan juga bersikap mandiri dalam belajar dan memahami bahasa Arab (<i>Kitabah</i>)
5	Demokratis	Perilaku yang menunjukkan upaya yang sungguh-sungguh dalam menanggapi,berpikir materi bahasa Arab yang belum dipahami (<i>Kalam</i>)
6	Rasa Ingin Tahu	Sikap ini timbul setelah ada sikap demokratis, dikarenakan rasa ingin tahu yang lebih dalam materi bahasa Arab dilandasi dengan demokratis (<i>Qiro'ah</i>)
7	Menghargai Prestasi	Perilaku ini dengan cara sesama peserta didik untuk saling menghargai prestasi apapun yang didapati selama pembelajaran bahasa Arab (<i>Kitabah</i>)
8	Bersahabat/Komunikatif	Cara berfikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain (<i>Istima'</i>)
9	Gemar Membaca	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya pada buku-buku atau sumber berbahasa Arab (<i>Qiro'ah</i>)
10	Peduli Sosial	Sikap ini ditunjukkan dengan salingnya mengajarkan sesama peserta didik yang belum bisa memahami materi bahasa Arab yang diajarkan oleh guru. (<i>Kalam</i>)

Setelah kami paparkan terkait pendidikan karakter dalam pembelajaran bahasa Arab, kami mencoba membagi nilai-nilai karakter tersebut terhadap empat keterampilan berbahasa Arab dan satu yang mencakup empat keterampilan tersebut, sebagai berikut:

- a. Maharah *istima'* (Keterampilan Mendengarkan), meliputi: Kerja Keras dan Komunikatif
- b. Maharah *Kalam* (Keterampilan Berbicara), meliputi: Demokratis dan Peduli Sosial
- c. Maharah *Qiro'ah* (Keterampilan Membaca), meliputi: Rasa Ingin Tahu dan Gemar Membaca

- d. Maharah Kitabah (Keterampilan Menulis), Meliputi: Mandiri dan Menghargai Prestasi
- e. Nilai karakter yang mencakup keempat keterampilan berbahasa Arab meliputi: Religius dan Disiplin.

SIMPULAN (5%)

Berdasarkan paparan penjelasan-penjelasan yang telah dituangkan pada artikel ini, kami menyimpulkan bahwa pendidikan karakter dapat diterapkan pada pembelajaran bahasa Arab, diantaranya yaitu: religius, disiplin, kerja keras, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, menghargai prestasi, komunikatif, gemar membaca, peduli sosial. Nilai-nilai karakter tersebut juga diterapkan pada keempat keterampilan berbahasa Arab, sebagai berikut:

- a. Maharah istima' (Keterampilan Mendengarkan), meliputi: Kerja Keras dan Komunikatif
- b. Maharah Kalam (Keterampilan Berbicara), meliputi: Demokratis dan Peduli Sosial
- c. Maharah Qiro'ah (Keterampilan Membaca), meliputi: Rasa Ingin Tahu dan Gemar Membaca
- d. Maharah Kitabah (Keterampilan Menulis), Meliputi: Mandiri dan Menghargai Prestasi
- e. Nilai karakter yang mencakup keempat keterampilan berbahasa Arab meliputi: Religius dan Disiplin.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd. Wahab Rosyidi & Mamlu'atul Ni'mah. (2011). Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab. Malang: UIN-Maliki Press.
- Departemen Agama. (2003). Memahami Paradigma Baru Pendidikan Nasional Dalam Undang-Undang SISDIKNAS. Jakarta: Departemen Agama RI
- Hermawan. (2014). Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Alfabeta
- Jauhari, Qomi Akid. (2018). Pembelajaran Maharah Istima Di Jurusan PBA UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. *Jurnal Tarbiyatuna*, 3(1), 129 – 152.
- Kesuma, Dharma, dkk. (2012). Pendidikan Karakter: Kajian Teori dan Praktik di Sekolah. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Narwanti, Sri. (2011). Pendidikan Karakter: Pengintegrasian 18 Nilai Pembentuk Karakter Dalam Mata Pelajaran.
- Nur Sholeh dan Ulin Nuha. (2013). Pengembangan Kurikulum Bahasa Arab: Analisis dan Panduan Kurikulum Bahasa Arab sesuai KTSP. Yogyakarta: Diva Press.
- Rois, Ikhwan Nur & Izani, Riska. (2019). Implementasi Ath-Thariqah Al-Intiqaiyyah Dalam Memahami Kaidah Bahasa Arab Bagi Pemula. *Prosiding Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa UM Malang*, 132-144.

- Rois, Ikhwan Nur. (2019). *تعليم مهارة القراءة من خلال الطريقة Tutor Sebaya في العصر الألفي*. Prosiding Konferensi Nasional Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 144-151.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Team Inovasi. (2018) *Perkembangan Industri Hingga Revolusi Industri 4.0*. Blog Bisnis & Inovasi Industri. Diakses pada tanggal 08 Oktober 2018.
- Thu'aimah, Rusydi Ahmad dan Manna', Muhammad as-Sayyid. (2000). *Tadris al-Arabiyah fi at-Ta'lim al-Aam Nadhoriyat wa Tajaru*. Kairo: Dar al-Fikr al-Araby.

UPAYA PENINGKATAN KOMPETENSI GURU VOKASI BIDANG KECANTIKAN DALAM REVOLUSI INDUSTRI 4.0

Dian Meisanti¹, Sitti Nursetiawati², Dwi Atmanto³

Pendidikan Tata Rias, Universitas Negeri Jakarta Jl. Rawamangun Muka, Jakarta Timur 13220

E-mail: dianmeisanti@gmail.com, Telp: +6288224958710

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru vokasi bidang kecantikan dalam menghadapi revolusi industri 4.0. Pendidikan merupakan proses untuk mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik. Melalui pendidikan inilah semua potensi yang dimiliki oleh peserta didik akan berubah menjadi kompetensi. Kompetensi mencerminkan kemampuan dan kecakapan peserta didik dalam menyelesaikan tugas yang diembannya. Hanya peserta didik yang memiliki kompetensi yang tinggi yang mampu menghadapi tantangan revolusi industri 4.0. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode studi pustaka yang bersumber dari buku-buku dan jurnal yang relevan dengan pembahasan penelitian ini. Fokus penelitian ini merujuk pada kompetensi guru vokasi bidang kecantikan dalam membentuk karakter siswa agar bijak menggunakan teknologi untuk menghadapi industri 4.0. Berdasarkan beberapa hasil tinjauan kepustakaan diketahui bahwa sebagai guru vokasi bidang kecantikan yang profesional dituntut untuk dapat membekali kemampuan kreativitas, rasionalitas, keterampilan memecahkan masalah, dan kematangan emosionalnya. Semua bekal ini dimaksudkan mewujudkan guru yang berkualitas sebagai tenaga profesional yang sukses dalam menjalankan tugasnya. Selain itu, keberhasilan guru vokasi bidang kecantikan dapat ditinjau dari dua segi proses dan dari segi hasil. Dari segi proses, guru berhasil bila mampu melibatkan sebagian besar peserta didik secara aktif baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, juga dari semangat mengajarnya serta adanya rasa percaya diri. Sedangkan dari segi hasil, guru berhasil bila pembelajaran yang diberikannya mampu mengubah perilaku pada sebagian besar peserta didik ke arah yang lebih baik. Teknologi juga membawa pembaharuan yang cepat sehingga guru harus mampu memahami teknologi agar siswa diarahkan kepada kemajuan berbasis internet.

Kata kunci: Kompetensi, Guru SMK Bidang Kecantikan, Revolusi Industri 4.0

ABSTRACT

This study aims to improve the competencies that must be possessed by a beauty vocational teacher in the face of the 4.0 industrial revolution. Education is a process for developing students' potential. Through this education all the potential possessed by students will turn into competence. Competence reflects the ability and ability of students in completing the tasks they carry. Only students who have high competence are able to face the challenges of the industrial revolution 4.0. The method used in this study uses the literature study method sourced from books and journals that are relevant to the discussion of this research. The focus of this study refers to the competence of beauty vocational teachers in shaping the character of students so that they wisely use technology to deal with industry 4.0. Based on some literature review results it is known that as a professional beauty vocational teacher guided to be able to equip the ability of creativity, rationality, problem solving training, and emotional maturity. All these provisions are intended to realize qualified teachers as successful professionals in carrying out their duties. In addition, the success of vocational teachers in the field of beauty can be viewed in terms of two processes and in terms of results. In terms of the process, the teacher is successful if able to involve most students actively both physically, mentally and socially in the learning process, also

from the spirit of teaching and self-confidence. While in terms of results, the teacher is successful if the learning that he provides is able to change the behavior of most students for the better. Technology also brings rapid renewal so teachers must be able to understand technology so that students are directed towards internet-based progress.

Keywords: *Competency, Cosmetology Vocational Teacher, Industrial Revolution 4.0*

PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara yang besar dengan jumlah penduduk 267 juta jiwa (data statistik tahun 2019) dan menempati peringkat 4 dunia negara terpadat. Jumlah penduduk yang besar akan menjadi beban bagi negara bila tidak diimbangi dengan tingginya kualitas SDM. Inilah tantangan bagi dunia pendidikan. Bagaimana cara dunia pendidikan di negara kita bisa mencetak generasi yang cerdas, handal, dan tangguh dalam menghadapi tantangan revolusi industri 4.0. Menurut Schawab, dalam Susanti Ernita, dkk (2019: 49) menyatakan bahwa: “Era Industri 4.0 adalah istilah yang digunakan untuk merujuk pada era dimana terjadi perpaduan teknologi yang mengakibatkan dimensi fisik, biologis, dan digital membentuk suatu perpaduan yang sulit untuk dibedakan”. Laju perkembangan teknologi yang terjadi pada era revolusi industri mempengaruhi pola gaya hidup masyarakat global, salah satunya di bidang pendidikan.

Pendidikan merupakan proses untuk mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik. Melalui pendidikan inilah semua potensi yang dimiliki oleh peserta didik akan berubah menjadi kompetensi. Kompetensi mencerminkan kemampuan dan kecakapan peserta didik dalam menyelesaikan tugas yang diembannya. Hanya peserta didik yang memiliki kompetensi yang tinggi yang mampu menghadapi tantangan revolusi industri 4.0. Berdasarkan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) No. 20 Pasal 3 dan Penjelasan Pasal 15 tahun 2003 menyebutkan bahwa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama bekerja dalam bidang tertentu.

Irwanto (2019: 183) menyatakan bahwa: “SMK merupakan pendidikan menengah dan jalur pendidikan formal dari sistem pendidikan di Indonesia. Sebagai lembaga pendidikan menengah dan lembaga pendidikan formal, SMK mempunyai tujuan mempersiapkan siswa untuk memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap profesional dan menyiapkan tenaga kerja tingkat menengah untuk mengisi kebutuhan Dunia Usaha dan Dunia Industri (DUDI) pada saat ini maupun masa yang akan datang”. Adapun tujuan SMK merupakan pendidikan yang mempersiapkan siswa secara khusus untuk memasuki lapangan kerja. Setelah lulus diharapkan siswa memiliki bekal kemampuan untuk bekerja dalam menopang kehidupannya. Salah satu masalah yang sangat serius dalam bidang pendidikan saat ini adalah rendahnya mutu pendidikan di berbagai jenis dan jenjang pendidikan terutama pendidikan kejuruan. Rendahnya mutu pendidikan kejuruan merupakan salah satu faktor yang menghambat penyediaan Sumber Daya Manusia (SDM) yang mempunyai keahlian dan keterampilan untuk memenuhi tuntutan pembangunan bangsa di berbagai bidang keahlian.

Berdasarkan hasil pengamatan, diperoleh beberapa permasalahan rendahnya kualitas pendidikan kejuruan khususnya SMK bidang kecantikan yaitu implementasi pendidikan dan pembelajaran saat ini yang dibatasi oleh dinding-dinding ruang kelas yang tidak memungkinkan anak didik mengeksplorasi lingkungan pendidikan yang sesungguhnya, ialah keluarga, masyarakat, dan sekolah. Guru menyelenggarakan pembelajaran selalu sebagaimana biasanya dan bukan sebagaimana seharusnya, minim inovasi dan kreasi. Proses pembelajaran disekolah tidak lebih merupakan rutinitas pengulangan dan penyampaian (informatif) muatan pengetahuan yang tidak mengasah siswa untuk mengembangkan daya cipta, rasa, karsa, dan karya serta kepedulian sosial. Guru menyelenggarakan pembelajaran tahun ini masih seperti tahun-tahun sebelumnya.

Dari uraian tersebut, dapat diketahui bahwa dalam proses pembelajaran, guru vokasi perlu menyadari perkembangan siswanya secara optimal agar para siswa pada akhirnya mampu menghadapi fenomena global yang sedang terjadi. Guru juga harus senantiasa dapat menyesuaikan dan mengarahkan perkembangan yang ada. Hasil belajar yang ditunjukkan oleh peserta didik dipengaruhi seorang guru. Untuk itu, seorang guru yang profesional maka sudah seharusnya untuk memperbarui dan meningkatkan kompetensinya secara terus-menerus. Dengan kata lain, diperlukan adanya pembinaan yang sistematis dan terencana bagi para guru.

METODE

Metode yang digunakan dalam penulisan ini adalah dengan studi pustaka melalui sumber-sumber buku dan jurnal yang relevan. Subjek penelitian ini adalah guru vokasi bidang kecantikan. Pembahasan dalam penulisan ini dilakukan dengan cara menganalisis data dengan mendeskripsikan materi-materi yang ada. Pemilihan dan penggunaan data-data yang relevan dari berbagai pustaka buku atau media elektronik berupa jurnal juga dilakukan sehingga diharapkan dapat memberikan hasil penulisan yang objektif serta sistematis sehingga berguna bagi pembaca.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Era revolusi industri 4.0 sebagai abad keterbukaan atau abad globalisasi, artinya kehidupan manusia pada abad ke-21 mengalami perubahan-perubahan yang fundamental yang berbeda dengan tata kehidupan dalam abad sebelumnya. Dikatakan abad ke-21 adalah abad yang meminta kualitas dalam segala usaha dan hasil kerja manusia. Dengan sendirinya abad ke-21 meminta sumber daya manusia yang berkualitas yang dihasilkan oleh lembaga-lembaga yang dikelola secara profesional sehingga membuahkan hasil unggulan. Sajidan, dkk (2017: 2) dalam menyatakan bahwa: “Upaya peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) telah lama dilakukan oleh pemerintah dengan berbagai inovasi pada program pendidikan maupun pelatihan. Salah satunya dilakukan melalui SMK (baik negeri maupun swasta). SMK merupakan lembaga pendidikan yang berpeluang mempersiapkan SDM yang dapat terserap tinggi oleh dunia kerja, karena dalam kurikulumnya telah memadukan antara teori dan praktik yang bersifat aplikatif, dan harapannya lulusan SMK”.

Salah satu urusan penting yang menjadi tanggung jawab pemerintah dalam pengembangan SMK di Indonesia adalah Pengembangan keprofesian melalui peningkatan kompetensi guru produktif SMK berbasis industri. Posisi guru produktif SMK sangat strategis dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Hal ini mengandung makna bahwa ketersediaan jumlah dan kualitas guru produktif yang kompeten akan berdampak sinergis dalam memujudkan pendidikan SMK yang bermutu. Hal ini dipertegas oleh Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen secara eksplisit mengamanatkan adanya pembinaan dan pengembangan profesi guru secara berkelanjutan sebagai aktualisasi dari sebuah profesi pendidik. Standar Kompetensi Guru dikembangkan secara utuh dari 4 kompetensi utama, yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi social, dan kompetensi profesional. Disamping itu, kedudukan guru sebagai tenaga profesional berfungsi untuk meningkatkan martabat guru serta perannya sebagai agen pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional.

Dunia pendidikan pada era revolusi industri 4.0 sebagai abad keterbukaan atau abad globalisasi berada di masa pengetahuan (*knowledge age*) dengan percepatan peningkatan pengetahuan yang luar biasa. Percepatan peningkatan pengetahuan ini didukung oleh penerapan media dan teknologi digital yang disebut dengan *information super highway*. Gaya kegiatan pembelajaran pada masa pengetahuan (*knowledge age*) harus disesuaikan dengan kebutuhan pada masa pengetahuan (*knowledge age*). Bahan pembelajaran harus memberikan desain yang lebih otentik untuk melalui tantangan di mana peserta didik dapat berkolaborasi menciptakan solusi memecahkan masalah pelajaran. Pemecahan masalah mengarah ke pertanyaan dan mencari jawaban oleh peserta didik yang kemudian dapat dicari pemecahan permasalahan dalam konteks pembelajaran menggunakan sumber daya informasi yang tersedia.

Sajidan, dkk (2017: 32) menyatakan bahwa: “Persyaratan pertama dalam upaya peningkatan kompetensi guru produktif SMK adalah perlunya menjalin kerjasama antara SMK dengan pihak DUDI. Pola hubungan dibangun dengan kesadaran untuk mencerdaskan kehidupan bangsa melalui kerjasama saling menguntungkan antara SMK dengan pihak DUDI dengan tujuan agar lulusan SMK siap memasuki dunia kerja. Selaras dengan adanya jenjang jabatan fungsional guru produktif SMK, maka alternatif pola kerjasama yang dibangun juga secara berjenjang”. Dengan demikian, guru dituntut harus kreatif dan inovatif dalam mengajarkan siswanya. Maka dari itu guru harus menguasai bidang teknologi dan tidak boleh tidak karena ini sudah menjadi tuntutan zaman. Keprofesionalan guru harus berkolaborasi dengan perkembangan revolusi saat ini. Sikap profesional guru tentunya harus mengikuti perkembangan era revolusi 4.0 saat ini juga. Nurkholis (2019: 495) menyatakan bahwa: Untuk itu dalam meningkatkan kemampuan profesionalisme guru di era revolusi 4.0 maka guru harus memperhatikan hal-hal berikut:

1. *Educational competence*, Kompetensi mendidik atau pembelajaran berbasis *internet of thing* sebagai basic skill. Guru tentunya harus dapat mengoperasikan

komputer, karena di era saat ini dan nanti pembelajaran dengan komputer akan lebih di kedepankan dan juga harus menguasai internet. Karena di era saat ini internet sudah menjadi kebutuhan primer dalam kehidupan. Kalau tidak bisa internet dan komputer maka guru akan tertinggal oleh waktu.

2. *Competence for technological commercialization*, kompetensi yang menjadikan siswa memiliki sikap *entrepreneurship* (kewirausahaan) berbasis teknologi dan hasil karya inovasi siswa. Guru harus dapat membina siswa ke arah *entrepreneurship* yang berbasis teknologi, sebagai bekal mereka di kemudian hari. Internet akan lebih mudah memasarkan produk inovasi siswa baik itu makanan, pakaian, mainan, atau lain-lainnya. Karena ke depan juga tentunya persaingan usaha akan lebih dasyat, untuk itu perlu sekali bagi guru mengarahkan siswanya untuk berinovasi tanpa henti.
3. *Competence in globalization*, Dunia tanpa sekat, tidak gagap terhadap berbagai budaya, kompetensi hybrid dan keunggulan memecahkan masalah. Kemampuan *lifeskill* siswa harus dibina dengan baik. Tentunya pembinaan tersebut dalam berbagai bidang seperti sosial, budaya, politik dan ekonomi. Inilah tugas guru yang harus dipenuhi di era revolusi 4.0 saat ini.
4. *Competence in future strategies*, dunia mudah berubah dan berjalan cepat, sehingga punya kompetensi memprediksi dengan tepat apa yang akan terjadi di masa depan berikut strateginya. Guru harus tajam dalam beranalisa. Memprediksi ke depan yang akan terjadi dan menyiapkan bagaimana caranya agar siswa didiknya nanti dapat menghadapi tuntutan modernnya zaman atau revolusi 4.0 yang sudah dimulai saat ini.
5. *Conselor competence*, mengingat ke depan masalah anak bukan pada kesulitan memahami materi ajar, tapi lebih terkait masalah psikologis, stres akibat tekanan keadaan yang makin kompleks dan berat, dibutuhkan guru yang mampu berperan sebagai konselor/psikolog.

Dengan demikian dapat diketahui bahwa guru vokasi bidang kecantikan yang profesional dituntut untuk dapat membekali kemampuan kreativitas, rasionalitas, keterampilan memecahkan masalah, dan kematangan emosionalnya. Semua bekal ini dimaksudkan mewujudkan guru yang berkualitas sebagai tenaga profesional yang sukses dalam menjalankan tugasnya. Selain itu, Sebagai guru yang profesional harus selalu meningkatkan pengetahuan baik materi bidang kompetensinya atau pengetahuan teknologinya, sikap, dan keterampilan secara terus menerus. Sasaran penyikapan itu meliputi penyikapan terhadap perundang-undangan, organisasi profesi, teman sejawat, peserta didik, tempat kerja, pemimpin dan pekerjaan. Sebagai jabatan yang harus dapat menjawab tantangan perkembangan masyarakat, jabatan guru harus selalu dikembangkan dan dimutakhirkan. Dalam bersikap guru harus selalu mengadakan pembaharuan sesuai dengan tuntutan tugasnya.

SIMPULAN

1. Guru vokasi bidang kecantikan yang profesional dituntut untuk dapat membekali kemampuan kreativitas, rasionalitas, keterampilan memecahkan masalah, dan kematangan emosionalnya. Semua bekal ini dimaksudkan mewujudkan guru yang berkualitas sebagai tenaga profesional yang sukses dalam menjalankan tugasnya.
2. Keberhasilan guru vokasi bidang kecantikan dapat ditinjau dari dua segi proses dan dari segi hasil. Dari segi proses, guru berhasil bila mampu melibatkan sebagian besar peserta didik secara aktif baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, juga dari semangat mengajarnya serta adanya rasa percaya diri. Sedangkan dari segi hasil, guru berhasil bila pembelajaran yang diberikannya mampu mengubah perilaku pada sebagian besar peserta didik ke arah yang lebih baik.
3. Teknologi membawa pembaharuan yang cepat sehingga guru harus mampu memahami teknologi agar siswa diarahkan kepada kemajuan berbasis internet.

DAFTAR PUSTAKA

- Susanti Ernita, dkk. 2019. *Peran Guru Fisika Di Era Revolusi Industri 4.0*. Diffraction Journal for Physics Educatio and Applied Physics Volume.1, No. 1
- Irwanto. 2019. *Kompetensi Guru Vokasional SMK di Era Revolusi Industri 4.0*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP. Vol. 2, No.1. Banteng: Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
- Sajidan, dkk. 2017. *Konseptual Model Pengembangan Kompetensi Guru Produktif SMK Berbasis Industri*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen
- Nurkholis Anwar dan Badawi, 2019. *Profesionalisme Guru di Era Revolusi Industri 4.0*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang, 12 Januari 2019

IMPLEMENTASI PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER MAHASISWA DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 MELALUI MATAKULIAH PENGEMBANGAN KEPERIBADIAN

Dian Yudhawati

Universitas Teknologi Yogyakarta

Email : dianyudhawati@uty.ac.id

ABSTRAK

Era revolusi industri 4.0 memberikan banyak dampak perubahan pada berbagai hal, termasuk dalam perubahan karakter mahasiswa. Oleh sebab itu penguatan pendidikan karakter merupakan suatu hal yang penting untuk dilakukan pada saat ini. Kelima nilai utama karakter seperti nilai religious, nasionalis, mandiri, gotong royong dan integritas bukanlah nilai yang berdiri dan berkembang sendiri-sendiri melainkan nilai yang berinteraksi satu sama lain, yang berkembang secara dinamis dan membentuk keutuhan pribadi. Dari nilai utama manapun pendidikan karakter dimulai, individu dan perguruan tinggi perlu mengembangkan nilai-nilai utama tersebut baik secara konseptual dan operasional. Mata kuliah pengembangan kepribadian dengan materi intra personal, interpersonal, problem solving, learning dan professional skill merupakan suatu upaya yang perlu didiskusikan untuk pengembangan implementasi penguatan pendidikan karakter di perguruan tinggi.

Kata kunci: Penguatan Pendidikan karakter, Mata kuliah Pengembangan Kepribadian

PENDAHULUAN

Kondisi bangsa Indonesia saat ini menandakan bahwa kita tengah berada di pusaran hegemoni media, revolusi ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), yang tidak hanya mampu menghadirkan sejumlah kemudahan dan kenyamanan hidup bagi manusia modern, tetapi juga mengundang beberapa persoalan dan kekhawatiran.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat mengurangi atau bahkan menihilkan nilai-nilai kemanusiaan atau yang disebut dehumanisasi (Kurniawan, 2014). Menurut Moh. Haitami Salim kemajuan zaman yang terjadi saat ini, yang semula dipandang akan memudahkan pekerjaan manusia, kenyataannya juga menimbulkan keresahan dan ketakutan baru bagi manusia, yaitu kesepian dan keterasingan baru, yang ditandai dengan lunturnya rasa solidaritas, kebersamaan dan silaturahmi.

Sementara itu menurut Lickona (2012) mengungkapkan sepuluh tanda-tanda zaman yang harus diwaspadai, karena jika tanda-tanda ini terdapat dalam suatu bangsa, berarti bangsa tersebut sedang berada di tebing jurang kehancuran. Tanda-tanda tersebut diantaranya pertama, meningkatnya kekerasan dikalangan remaja bahkan anak-anak. Kedua, penggunaan bahasa dan kata-kata yang memburuk. Ketiga, pengaruh peer group yang kuat dalam tindak kekerasan. Keempat meningkatnya perilaku merusak diri, seperti penggunaan narkoba, alkohol dan perilaku seks bebas. Kelima semakin kaburnya

pedoman moral baik dan buruk. Keenam, menurunnya etos kerja. Ketujuh, semakin rendahnya rasa hormat pada orangtua dan guru. Kedelapan, rendahnya rasa tanggung jawab individu dan warga negara. Kesembilan, membudayanya ketidakjujuran dan kesepuluh adanya rasa saling curiga dan kebencian diantara sesama.

Menurut Gunawan (2012) berbagai kejadian dan fenomena yang terjadi diatas semakin membuka mata kita bahwa diperlukan cara yang tepat untuk bisa menyelesaikan persoalan tersebut. Kata kunci dalam memecahkan persoalan tersebut terletak pada upaya penanaman dan pembinaan kepribadian dan karakter sejak dini yang dilakukan secara terpadu di lingkungan keluarga, sekolah, perguruan tinggi dan masyarakat sebagai salah satu solusi mengatasi semua persoalan yang ada. Alasan-alasan kemerosotan moral, dekadensi kemanusiaan yang sesungguhnya terjadi tidak hanya dalam generasi muda, tetapi telah menjadi ciri khas abad ini. Keadaan ini seharusnya membuat kita perlu mempertimbangkan kembali bagaimana lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat sehingga mampu menyumbangkan perannya bagi perbaikan karakter. Berkaitan dengan hal tersebut, maka pemerintah Indonesia, kini sangat gencar untuk mensosialisasikan pendidikan karakter, bahkan Kementerian Pendidikan Nasional sudah mencanangkan penerapan (implementasi) pendidikan karakter untuk semua tingkat pendidikan, mulai dari jenjang pendidikan dasar hingga Perguruan Tinggi. Sejatinya, pendidikan karakter merupakan bagian esensial yang menjadi tugas lembaga pendidikan. Menurut Damayanti (2014) Lembaga pendidikan tidak hanya berkewajiban meningkatkan mutu akademis tetapi juga bertanggung jawab dalam membentuk karakter peserta didik.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis tertarik menulis bahan seminar tentang implementasi pendidikan karakter yang ada di universitas melalui mata kuliah pengembangan kepribadian.

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pendidikan karakter

Pendidikan Karakter menurut Ratna Megawangi (Dharma, 2011) adalah sebuah usaha untuk mendidik anak-anak agar dapat mengambil keputusan dengan bijak dan mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dapat memberikan kontribusi yang positif kepada lingkungannya. Definisi lainnya dikemukakan oleh Fakry Gaffar pendidikan karakter adalah sebuah proses transformasi nilai-nilai kehidupan untuk ditumbuhkembangkan dalam kepribadian seseorang sehingga menjadi satu dalam perilaku kehidupan orang tersebut, dalam definisi tersebut ada tiga ide pikiran penting yaitu proses transformasi nilai-nilai, ditumbuhkembangkan dalam kepribadian dan menjadi satu dalam perilaku.

Totalitas dari karakter bangsa yang kuat dan unggul, yang pada kelanjutannya bisa meningkatkan kemandirian dan daya saing bangsa, menuju Indonesia yang maju, bermartabat dan sejahtera di abad 21. Munculnya gagasan program pendidikan karakter di Indonesia, bisa dimaklumi. Sebab, selama ini

dirasakan, proses pendidikan dirasakan belum membangun manusia Indonesia yang berkarakter. Pendidikan Karakter bukanlah sebuah proses menghafal materi soal ujian dan teknik menjawabnya, pendidikan karakter memerlukan pembiasaan. Pembiasaan untuk berbuat baik, pembiasaan untuk berlaku jujur, ksatria, malu berbuat curang, malu bersikap malas, malu membiarkan lingkungannya kotor. Karakter tidak terbentuk secara instan, tapi harus dilatih secara serius dan proporsional agar mencapai bentuk dan kekuatan yang ideal.

Gerakan Penguatan Pendidikan Karakter yang terdapat dalam buku Konsep dan Pedoman Penguatan Karakter (2017) merupakan kelanjutan dan kesinambungan dari Gerakan Nasional Pendidikan Karakter Bangsa Tahun 2010 juga merupakan bagian integral Nawacita. Dalam hal ini butir 8 Nawacita: Revolusi Karakter Bangsa dan Gerakan Nasional Revolusi Mental dalam pendidikan yang hendak mendorong seluruh pemangku kepentingan untuk mengadakan perubahan paradigma, yaitu perubahan pola pikir dan cara bertindak dalam mengelola sekolah. Untuk itu gerakan PPK menempatkan nilai karakter sebagai dimensi terdalam pendidikan yang membudayakan dan memperadabkan para pelaku pendidikan. Ada lima nilai utama karakter yang saling berkaitan membentuk jejaring nilai yang perlu dikembangkan sebagai prioritas gerakan PPK. Kelima nilai utama karakter bangsa tersebut adalah religius, nasionalis, mandiri, gotong royong dan integritas.

Nilai karakter religius mencerminkan keberimanan terhadap Tuhan yang Maha Esa yang diwujudkan dalam perilaku melaksanakan ajaran agama dan kepercayaan yang dianut, menghargai perbedaan agama, menjunjung tinggi sikap toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama dan kepercayaan lain, hidup rukun dan damai dengan pemeluk agama lain. Nilai karakter religius ini meliputi tiga dimensi relasi sekaligus, yaitu hubungan individu dengan Tuhan, individu dengan sesama dan individu dengan alam semesta (lingkungan). Nilai karakter religius ini ditunjukkan dalam perilaku mencintai dan menjaga keutuhan ciptaan. Subnilai religius antara lain cinta damai, toleransi, menghargai perbedaan agama dan kepercayaan, teguh pendirian, percaya diri, kerjasama antar pemeluk agama dan kepercayaan, antibuli dan kekerasan, persahabatan, ketulusan, tidak memaksakan kehendak, mencintai lingkungan dan melindungi yang kecil dan tersisih.

Nilai karakter nasionalis merupakan cara berpikir, bersikap dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi dan politik bangsa. menempatkan kepentingan bangsa dan negara atas kepentingan diri dan kelompoknya. Subnilai nasionalis antara lain apresiasi budaya bangsa sendiri, menjaga kekayaan budaya bangsa, rela berkorban unggul dan berprestasi, cinta tanah air, menjaga lingkungan, taat hukum, disiplin, menghormati keragaman budaya, suku dan agama.

Nilai karakter mandiri merupakan sikap dan perilaku tidak bergantung pada orang lain dan mempergunakan segala tenaga, pikiran, waktu untuk

merealisasikan harapan, mimpi dan cita-cita. Subnilai mandiri antara lain etos kerja (kerja keras), tangguh, tahan banting, daya juang, profesional, kreatif, keberanian dan menjadi pembelajar sepanjang hayat.

Nilai karakter gotong royong mencerminkan tindakan menghargai semangat kerjasama dan bahu membahu menyelesaikan persoalan bersama, menjalin komunikasi dan persahabatan, memberi bantuan/pertolongan pada orang-orang yang membutuhkan. Subnilai gotong royong antara lain menghargai, kerjasama, inklusif, komitmen atas keputusan bersama, musyawarah mufakat, tolong-menolong, solidaritas, empati, anti diskriminasi, anti kekerasan dan sikap kerelawanan.

Nilai karakter integritas merupakan nilai yang mendasari perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan dan pekerjaan, memiliki komitmen dan kesetiaan pada nilai-nilai kemanusiaan dan moral (integritas moral). Karakter integritas meliputi sikap tanggung jawab sebagai warga negara, aktif terlibat dalam kehidupan sosial, melalui konsistensi tindakan dan perkataan yang berdasarkan kebenaran. Subnilai integritas antara lain kejujuran, cinta pada kebenaran, setia, komitmen moral, anti korupsi, keadilan, tanggung jawab, keteladanan, dan menghargai martabat individu (terutama penyandang disabilitas).

Kelima nilai utama karakter bukanlah nilai yang berdiri dan berkembang sendiri-sendiri melainkan nilai yang berinteraksi satu sama lain, yang berkembang secara dinamis dan membentuk keutuhan pribadi. Dari nilai utama manapun pendidikan karakter dimulai, individu dan perguruan tinggi perlu mengembangkan nilai-nilai utama lainnya baik secara kontekstual maupun operasional.

B. Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian

Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 menyatakan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuan Pendidikan Nasional untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Tumbuh kembangnya suatu bangsa erat kaitannya dengan masalah pendidikan. Apabila Sumber Daya Manusia (SDM) yang dimiliki berkualitas, maka dapat menghasilkan *output* yang baik dalam menunjang kemajuan bangsa (Kurnia, 2019).

Berdasarkan sekian fenomena yang telah dijelaskan, tampaknya memang perlu segera dilakukan langkah-langkah strategis guna membangun karakter mahasiswa sebagai salah satu komponen SDM yang berkualitas.

Dalam mata kuliah pengembangan kepribadian (RahayudanNovira, 2018) pertama kali mahasiswa diajarkan tentang ciri-ciri sederhana definisi kepribadian. Kemudian mahasiswa diminta untuk melakukan pengenalan terhadap ciri khas kepribadiannya masing-masing lengkap dengan kelebihan dan kekurangan dirinya. Materi ini yang disebut dengan *intrapersonal skill*.

Fungsi dari dua aktifitas tersebut adalah agar mahasiswa mampu memahami bahwa secara umum masing-masing individu memiliki kepribadian yang unik dan berbeda-beda. Secara khusus, mahasiswa mampu mengenali tentang diri pribadinya. Dengan mengenali kelemahan dan kelebihan dirinya, mahasiswa diarahkan untuk memiliki emosi dan sikap positif sehingga dapat mengembangkan pribadinya dengan baik.

Materi selanjutnya adalah tentang *interpersonal skill*. Dalam materi ini mahasiswa diajarkan ketrampilan untuk mengembangkan kemampuan mengenali, memahami dan berhubungan dengan orang lain dalam bentuk perilaku, emosi dan sikap positif. Untuk membentuk emosi dan sikap positif diimplementasikan dalam bentuk jurnal bersyukur dan wawancara dengan orang-orang sukses.

Setelah memiliki pengetahuan dan ketrampilan tentang bersyukur, kebahagiaan dan kesuksesan dalam materi intrapersonal dan interpersonal skill, mahasiswa diajarkan tentang *problem solving skill*. Dalam materi ini, mahasiswa diberikan pemahaman bahwa hidup tidak selalu mulus mulus saja, namun adakalanya juga memiliki berbagai persoalan yang harus dihadapi. Bagaimana untuk dapat tetap memiliki emosi dan sikap diri yang positif dalam menghadapi masalah merupakan bagian penting dari implementasi pendidikan karakter yang perlu dikembangkan dalam materi *problem solving skill* ini.

Mahasiswa juga diajarkan tentang *professional skill* yang berkaitan dengan disiplin ilmunya masing-masing. Berbekal kemampuan mengenal diri sendiri, berhubungan baik dengan orang lain dan kemampuan mengatasi berbagai masalah diintegrasikan dengan *hard skill* yang diperoleh mahasiswa sesuai jurusannya masing-masing, diharapkan mahasiswa dapat menerapkannya dan sukses dalam dunia profesional yang nantinya akan dihadapi.

Setelah menerapkan keempat materi *soft skill* tersebut, mahasiswa kemudian diajarkan untuk menerapkan *learning skill*. Artinya dari berbagai peristiwa, mahasiswa mampu memahami dan mempelajari kekurangan yang telah dilakukan dan berfikir positif untuk mengupayakan perbaikan dari berbagai kekurangan yang telah dilakukan.

C. Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter Mahasiswa Di Era Revolusi Industri 4.0 Melalui Matakuliah Pengembangan Kepribadian

Karakter yang dimaksud dalam tulisan ini adalah nilai religious, nasionalis, mandiri, gotong royong dan integritas. Kelima nilai utama karakter tersebut bukanlah nilai yang berdiri dan berkembang sendiri-sendiri melainkan nilai yang berinteraksi satu sama lain, yang berkembang secara dinamis dan membentuk keutuhan pribadi. Dari nilai utama manapun pendidikan karakter dimulai, individu dan perguruan tinggi perlu mengembangkan nilai-nilai utama lainnya baik secara kontekstual dan operasional.

Soft skill yang diajarkan dalam mata kuliah pengembangan kepribadian mengajarkan tentang intrapersonal skill yang menstimulasi mahasiswa untuk menguatkan karakternya pada nilai religious. Artinya mahasiswa diajarkan ketrampilan untuk mengenali dirinya dan mensyukuri potensi yang diberikan Sang Maha Pencipta pada masing-masing individu.

Skill yang kedua adalah interpersonal skill. Skill tersebut mengajari mahasiswa agar memiliki kemampuan sosialisasi. Dengan kemampuan interpersonal skill, diharapkan mahasiswa dapat menguatkan nilai karakter nasionalis dan gotong royong pada dirinya dan lingkungannya.

Selanjutnya mahasiswa diperkenalkan tentang problem solving skill dan learning skill. Dengan kedua skill tersebut mahasiswa distimulasi agar memiliki karakter mandiri. Artinya mahasiswa dapat memecahkan masalah secara mandiri dan mampu mengambil pelajaran dari kesalahan yang pernah dialaminya.

Professional skill juga merupakan bagian dari skill yang diajarkan pada mata kuliah pengembangan kepribadian. Skill ini memicu mahasiswa untuk menguatkan karakter integritas dalam dirinya secara professional melalui keilmuan yang ditekuninya dan rasa tanggung jawab dari dirinya dalam lingkungan social.

Dengan berbagai skill yang diajarkan dalam mata kuliah tersebut diharapkan muncul implementasi penguatan Pendidikan karakter secara konseptual dan operasional.

Pengembangan implementasi ini membutuhkan diskusi yang lebih mendalam melalui seminar Pendidikan karakter yang akan dilaksanakan dan diikuti peserta seminar dari berbagai disiplin ilmu sehingga akan menjadi suatu bahan ajar yang lebih sempurna.

DAFTAR PUSTAKA

- Damayanti, Deni. 2014. Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah. Yogyakarta: Aras.
- Dharma, K., Cepi, T., dan Johar, P. 2011. *Pendidikan Karakter Kajian Teori dan Praktik di Sekolah*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Gunawan, Heri. 2012. Pendidikan Karakter: Konsep dan Implementasi. Bandung: Alfabeta.

- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Konsep dan Pedoman Penguatan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kurniawan, Syamsul. 2014. Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Implementasinya Secara Terpadu di Lingkungan Keluarga, Sekolah, Perguruan Tinggi, Masyarakat. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sari Nurrati Kurnia dan Puspita Linda Diah. 2019. *Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar*. *Jurnal Dikdas Bantara* (Vol.2, No. 1, Februari 2019).
- Lickona, Thomas. 2012. *Mendidik Untuk Membangun Karakter*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Rahayu, A.D dan Novira, Y. 2018. *Modul Pengembangan Kepribadian*. Yogyakarta: PT Multi Daya Setya

DESAIN PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI KOLABORASI MENDONGENG ORANG TUA DAN GURU

DuwiPurwati¹, Helaluddin², AprianiNur³
UNU NTB, Jalan Pendidikan No 06 Mataram
E-mail: duwipurwati2@gmail.com, Telp:081339125024

ABSTRAK

Mendongeng adalah sebuah kegiatan yang kompleks karena berkaitan dengan banyak aspek dimana salah satu fungsinya adalah untuk membentuk pendidikan karakter pada anak-anak. Namun demikian, pada kenyataannya, hanya ada beberapa orang tua dan guru yang memiliki kesempatan dan keterampilan yang memadai sebagai pendongeng untuk anak-anaknya. Oleh karena itu, desain pengajaran dan pembelajaran yang tepat diperlukan untuk mengimplementasikan pendidikan karakter tersebut. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan desain deskriptif yang menerapkan penelitian kepustakaan di mana data akan dikumpulkan dari beberapa bahan, dokumen, buku, artikel penelitian, dan beberapa laporan yang berkaitan dengan masalah tersebut. Hasil dari penelitian ini adalah desain pendidikan karakter melalui kolaborasi mendongeng antara Orang tua dan Guru yang berisi tiga tahap, (1) tahap perencanaan, membentuk forum diskusi yang melibatkan orang tua murid dan guru untuk membahas tema, tokoh, lokasi, dan suasana yang mendukung cerita; (2) tahap pelaksanaan, berbagi peran tokoh dongeng, improvisasi dongeng, dan menjalin dialog untuk mengasah imajinasi siswa dan (3) tahap penutupan, memberikan umpan balik dan motivasi kepada siswa.

Kata Kunci: Pendidikan karakter_1, kolaborasi _2, mendongeng_3

ABSTRACT

Story telling is a complex activity because it connects to many aspects in which one of them is as a medium to form the children's character education. Nevertheless, in reality, there are only few of parents and teachers having chance and proper capacity as storytellers on conducting storytelling to the children. Therefore, an appropriate teaching and learning design is needed to implement the character education. The research will be conducted using descriptive design applying library research in which the data will be collected from some materials, documents, books, research articles, and some reports relating to the problems. The result of this research is the character education design through the storytelling collaboration of the pupils' Parents and teacher containing three stages, (1) Planning stage: conducting a discussion forum participating the pupils' parents and teacher to discuss themes, characters, locations, and situations supporting the storytelling, (2) Performing stage: performing the characters from the storytelling, improvising the storytelling, conducting dialogue to stimulating/polishing the pupils' imagination, and (3) Evaluation/ closing stage: giving feed-back and motivation to the pupils.

Keywords: *charactereducation_1, collaboration_2, storytelling_3*

PENDAHULUAN

Mendongeng selalu identik dengan tema cerita yang bebas, bisa direka-reka, waktu dan tempat dimana saja dan tidak terikat namun memiliki karakter yang nyata. Dongeng selalu menghadirkan kejadian-kejadian yang bersifat fantasi yang terkadang kejadian-kejadian diluar nalar pun bisa dihadirkan jika dikemas dengan cerita yang menarik.

Dongeng adalah cerita yang tidak benar-benar terjadi atau cerita bohong. Salah satu unsur instrinsik yang ada dalam dongeng adalah memiliki amanat atau pesan moral. Unsur instrinsik inilah yang digunakan dalam pembentukam karakter.

Sejalan dengan pendapat tersebut Collin (dalam Ahyani 2010:26) menegaskan bahwa mendongeng mempunyai banyak kegunaan didalam dunia pendidikan anak. Collin menyimpulkan bahwa dongeng menyediakan suatu kerangka konseptual untuk berpikir, yang menyebabkan anak dapat membentuk pengalaman menjadi keseluruhan yang dapat mereka pahami. Dongeng menyebabkan mereka dapat memetakan secara mental pengalaman dan melihat gambaran di dalam kepala mereka, mendongengkan dongeng tradisioanal menyediakan anak-anak suatu model dan pikiran bahwa mereka dapat meniru.

Isu penting yang saat ini mulai menjadi perhatian seluruh pihak bahwa ternyata pendidikan karakter dapat dibangun melalui mendongeng. Persoalannya adalah apakah semua orang tua bisa mendongeng?, atau apakah semua guru tingkat sekolah dasar maupun PAUD masih sempat mengadakan kegiatan mendongeng bagi anak didiknya?. Tentu tidak semua mampu menjadi pendongeng yang baik apalagi memiliki waktu untuk membacakan cerita sebelum tidur kepada anaknya. Oleh karena itu, seiring perkembangan zaman yang memasuki revolusi 4.0, tradisi mendongeng mulai mengalami kemunduran yang sangat memprihatinkan. Kegiatan mendongeng sebelum tidur tergantikan dengan pemberian Gadget pada anak.

Di sisi lain, aktivitas mendongeng di dunia pendidikan menurut Wahyu Lestari dkk (2005) dalam artikel penelitiannya menyatakan bahwa mendongeng merupakan aktivitas yang kompleks karena mendongeng berkaitan dengan banyak hal. *Pertama*, berkaitan dengan pengetahuan guru, yang meliputi pengetahuan akan dongeng-dongeng yang menarik dan seusia dengan anak, pengetahuan tentang teknik mendongeng dan pengetahuan nilai-nilai yang ada dalam dongeng. *Kedua*, mendongeng berkaitan dengan keterampilan guru dengan berbagai jenis dongeng. *Ketiga*, mendongeng berkaitan dengan suasana kondusif dalam proses belajar mengajar di kelas, dalam arti berbagai pihak yang terkait. Keempat, mendongeng berkaitan dengan sarana yang tersedia, dalam arti, jika gambar, papan panel atau boneka yang dibutuhkan dalam mendongeng itu tidak tersedia, maka guru akan kembali pada aktivitas membacakan dongeng dan mendongeng secara lisan, merupakan situasi yang dalam pengamatan awal bersifat monoton, kurang menarik, dan tidak disukai oleh anak maupun guru yang membawakan.

Tentu hal ini menarik untuk dibahaskarena tidak semua orang tuamemiliki keterampilan atau menguasai dongeng secara utuh. Dengan kemajuan teknologi saat ini yang serba mudah hadirnya internet dan bisa diakses dimanapun membuat banyak orang tua beralih pada model dongeng digital. Model dongeng digital ini dikemas dalam bentuk tontonan tanpa memerlukan pendampingan orang tua lagi sebagai pendongeng. Ketika orang tua sudah memilih dongeng digital di rumah sebagai alternatif, guru ternyata harus berusaha semaksimal mungkin untuk menguasai metode mendongeng yang menarik bagi

anak didiknya dengan harapan nilai-nilai pendidikan karakter dapat langsung tersampaikan dengan baik. Kondisi seperti ini akan membuat kesenjangan yang berpengaruh besar dan ketidaksamaan persepsi antara orang tua dan guru dalam menerapkan pendidikan karakter melalui mendongeng. Efek pembiasaan menonton dongeng digital atau bermain game tertentu mempengaruhi ketertarikan siswa terhadap dongeng yang dibawakan langsung oleh guru di sekolah.

Berangkat dari permasalahan tersebut maka sangat penting orang tua dan guru bersama-sama membangun komitmen dan konsistensi diri dalam menerapkan pendidikan karakter pada anak. Komitmen adalah perjanjian (keterikatan) untuk melakukan sesuatu. Komitmen orang tua dan guru dalam menerapkan pendidikan karakter ini harus sungguh-sungguh. Sedangkan konsistensi adalah ketetapan dan kemantapan (dalam bertindak). Seharusnya orangtua dan guru harus secara konsisten dan terus menerus menerapkan pendidikan karakter di lingkungan tempat tinggal ataupun di sekolah. Dengan mengadakan kolaborasi mendongeng orang tua dan guru maka ada banyak tujuan yang tercapai yaitu 1) orang tua terlibat langsung dalam proses pembelajaran, mendapatkan pengalaman dan pengetahuan tentang keterampilan mendongeng sehingga bisa diterapkan kembali di rumah, 2) meningkatkan hubungan sosial dan kepercayaan diri orang tua dan anak, 3) mengembangkan imajinasi anak, 4) amanat dari dongeng untuk menanamkan pendidikan karakter tercapai.

Kolaborasi pendidikan karakter melalui kolaborasi orang tua dan guru ini akan memberi nilai keunikan, lebih komunikatif, interaktif, efektif, dan menyenangkan. Upaya kolaborasi ini amat penting dilakukan karena secara formal belum pernah dilakukan kolaborasi orang tua dan guru dalam mendongeng. Esensi dari kolaborasi ini adalah mengemas materi dengan tema mendongeng yang melibatkan orangtua secara langsung. Dari kolaborasi ini orangtua akan mendapatkan pengalaman, teknik mendongeng dan bagaimana memilih mendongeng sesuai perkembangan anak.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode studi pustaka yaitu dengan menumpulkan informasi dan data dengan bantuan material berupa dokumen, buku, jurnal, artikel hasil penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menganalisis berbagai buku referensi, literatur, jurnal hasil penelitian, karangan ilmiah dan laporan yang berkaitan dengan masalah yang akan dipecahkan atau dicarikan jalan keluarnya. (Arikunto, 2010)

Adapun prosedur ataupun langkah-langkah dalam penelitian kepustakaan ini mengikuti pendapat Kuhlthau (2002) yang terdiri dari pemilihan topik penelitian, eksplorasi informasi, menentukan fokus penelitian, pengumpulan sumber data, persiapan penyajian data dan penyusunan laporan.

Metode analisis isi (*content analysis*) merupakan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini. Analisis ini digunakan untuk mendapatkan inferensi yang valid dan dapat diteliti ulang berdasarkan Konteksnya. (Krifendoff, 1993).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Keterlibatan Orang Tua dalam Pembelajaran

Menurut Murrsid (2015) anak merupakan pribadi yang unik dan selalu melewati berbagai tahap kepribadian, maka lingkungan yang diupayakan oleh pendidik dan orangtua harus dapat memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi berbagai pengalaman dengan berbagai suasana, dan hendaklah memperhatikan keunikan anak-anak dan disesuaikan dengan tahap perkembangan kepribadian anak. Suyadi dan Ulfah (2015) menyatakan bahwa keterlibatan orangtua ini perlu didorong karena dapat membantu guru dalam menanamkan disiplin dan mengurangi problem kehidupan serta meningkatkan kesadaran dalam belajar.

Ki-Hajar Dewantara salah seorang tokoh pendidikan Indonesia, menyatakan bahwa alam keluarga bagi setiap orang (anak) adalah alam pendidikan permulaan. Di situ untuk pertama kalinya orang tua (ayah maupun ibu) berkedudukan sebagai penuntun (guru), sebagai pengajar, sebagai pendidik, pembimbing dan sebagai pendidik yang utama diperoleh anak. Maka tidak berlebihan kiranya manakala merujuk pada pendapat para ahli di atas konsep pendidikan keluarga tidak hanya sekedar tindakan (proses), tetapi ia hadir dalam praktek dan implementasinya, terus dilaksanakan oleh para orang tua (ayah-ibu).

Berdasarkan temuan penelitian Fagbemiyl (2011) keterlibatan orang tua, yaitu kepedulian dan dukungan emosional memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap pendidikan anak usia dini, khususnya prestasi akademik anak. Lebih dari itu, tingkat pendidikan orang tua memiliki pengaruh yang signifikan terhadap usia anak saat mereka dimasuk sekolah. Ini menunjukkan tingkat pendidikan orang tua dan keterlibatan mereka menentukan umur ketika anak tersebut didaftarkan ke sekolah. Ditemukan juga bahwa tempat tinggal orang tua (responden) tidak memiliki hubungan dengan pencapaian si anak di sekolah. Secara keseluruhan, keterlibatan orang tua sangat penting dalam pendidikan anak usia dini dan ini membantu memperluas cakrawala anak, meningkatkan hubungan sosial, dan meningkatkan harga diri dan *self-efficacy* (kepercayaan akan kemampuan) mereka.

Laura (2010) dalam penelitiannya menyatakan bahwa strategi yang paling jarang digunakan mencakup orang tua sebagai orang tua sebagai pengambil keputusan, relawan, atau sumber daya dalam elaborasi pembelajaran. Guru yang memiliki anak yang sedang Sekitar usia yang sama dengan murid mereka lebih aktif dalam menggunakan strategi yang melibatkan guru sebagai pendukung parenting dan orang tua sebagai sumber untuk penjabaran belajar. Hal tersebut dipertegas oleh

Hujala (2009) hasilnya menunjukkan bahwa ada perbedaan dalam pendekatan guru terhadap kemitraan orang tua-guru di antara masyarakat dan dalam setiap negara tersebut. Orang tua juga berbeda dalam kapasitas mereka untuk mengembangkan dan menjaga kemitraan dengan para guru. Tampaknya ada perbedaan dalam status profesional para guru di setiap negara, yang pada gilirannya, terhubung dengan peran orang tua dalam kemitraan orang tua-guru dalam layanan ECEC.

Di sisi lain, Heath (dalam Izzati dkk, 2016) mengatakan bahwa orang tua perlu memperhatikan tiga tahap pendidikan nilai: (1) mengidentifikasi nilai individual, (2) kemampuan untuk menghadapi nilai konflik, dan (3) meletakkan keputusan orang tua pada nilai orang tua. Dengan mengikuti tiga tahap ini, orang tua akan dapat: (1) membujuk anak-anak dalam memutuskan isu-isu yang paling penting, (2) mengurangi perasaan gagal dan frustrasi dalam membimbing dan mendisiplinkan anak-anak, dan (3) menunjukkan nilai-nilai pada anak yang dipercaya dapat menghasilkan kehidupan masa depan yang produktif. Sejumlah penelitian telah membenarkan bahwa keterlibatan orang tua di sekolah berdampak pada berbagai hasil positif, termasuk semakin sedikitnya masalah tingkah laku dan meningkatnya tingkah laku sosial yang lebih baik. Oleh karena itu diperlukan kolaborasi orang tua dan guru sehingga terciptanya sebuah pembelajaran yang bermakna bagi guru, orang tua dan siswa.

2. Implementasi mendongeng untuk membentuk pendidikan karakter

a. Pemilihan tema mendongeng

Sumaryanti (2018: 124) mengungkapkan bahwa ada dua cara dalam memilih dongeng yang baik di antaranya.

1) Mengetahui minat anak terhadap dongeng

Minat anak terhadap dongeng berbeda-beda bergantung usianya. Anak usia 5 tahun ke bawah biasanya belum mengetahui dengan baik tentang isi cerita sehingga lebih cocok didongengkan tentang binatang atau benda-benda yang akrab dengan kehidupan sehari-hari anak. Menurut Bawono (2013: 81) ada beragam dongeng dengan beragam ciri sehingga pendongeng perlu memperhatikan dongeng-dongeng yang sesuai dengan usia anak. Berikut ini beberapa cerita yang dapat dipahami oleh anak dan cocok dengan pengalaman anak sesuai usianya.

(a) Usia 0-2 tahun

Pada usia tersebut anak masih dalam periode awal, yaitu perkembangan sensori motorik sehingga semua tingkah laku dan pemikiran anak didasari pada hal tersebut. Untuk anak seusia ini, cerita dongeng harus dipilih sesuai dengan objek yang ada di sekitar lingkungan anak karena anak memerlukan visualisasi dari

apa yang diceritakan. Jika pendongeng bercerita dengan bantuan buku, maka sebaiknya buku dongeng yang dipilih dan digunakan sebagai media lebih banyak gambar berwarna di dalamnya, daripada teks. Hal tersebut dapat menarik perhatian anak terhadap buku dongeng karena pada usia tersebut, buku dianggap sebagai bagian dari permainan dan hiburan.

(b) Usia 2-4 tahun

Tahapan ini adalah usia pembentukan. Banyak sekali konsep baru yang dipelajari anak pada usia ini. Pada usia 2-4 tahun anak sangat tertarik mempelajari manusia dan kehidupan. Itulah sebabnya anak-anak suka meniru tingkah laku orang dewasa. Pada usia ini, orang tua masih tetap bisa menceritakan tentang karakter binatang yang disesuaikan dengan keseharian anak. Selain itu, orang tua dapat pula mendongeng dengan tokoh manusia yang memiliki kekuatan untuk menarik minat anak terhadap dongeng dan juga dapat menstimulus kemampuan berimajinasi anak.

(c) Usia 4-7 tahun

Anak-anak pada usia ini akan menyukai dongeng yang menyenangkan dan menggembirakan. Anak-anak sudah bisa melihat sisi baik dan buruk dari dongeng yang diceritakan oleh orang tua atau guru. Konsep yang dapat digunakan dalam menceritakan dongeng seperti ini bisa diadopsi dari cerita Si Kancil.

(d) Usia 7-9 tahun

Pada usia ini, anak sudah mulai kritis dalam mendengarkan dongeng. Anak sudah dapat dikenalkan dengan dongeng-dongeng yang lebih kompleks, misal: dongeng Tangkuban Perahu. Anak-anak sudah mulai menyukai dongeng tentang asal-usul terjadinya atau terbentuknya suatu hal.

2) Mempertimbangkan kualitas buku dongeng yang diberikan kepada anak

Buku dongeng yang berkualitas harus memperhatikan 1) buku dongeng yang menarik karena memiliki banyak gambar dan penuh warna di dalamnya; 2) tema dongeng harus berkaitan dengan nilai-nilai pendidikan karakter; 3) penggunaan bahasa atau kalimat yang

sederhana sehingga mudah dipahami oleh anak; dan 4) kertas dari buku dongeng harus tebal sehingga tidak mudah robek.

3. Unsur-unsur yang Mendukung Kegiatan Mendongeng

Ada dua unsur pendukung dalam sebuah cerita/dongeng, yaitu: unsur intrinsik dan ekstrinsik. Menurut Priyatni (2012: 110-115), ada tujuh unsur-unsur intrinsik yang membangun sebuah cerita/dongeng, yaitu: 1) tema; 2) tokoh dan penokohan; 3) alur atau plot; 4) gaya bahasa; 5) setting atau latar; 6) sudut pandang; dan 7) amanat.

1) Tema

Tema merupakan dasar atau inti dari sebuah cerita. Untuk mengetahui tema dari sebuah cerita, pembaca harus menuntaskan membaca sebuah cerita, termasuk dongeng.

2) Tokoh dan Tenokohan

Tokoh dalam dongeng bisa manusia atau binatang yang diumpamakan sebagai manusia/disifati seperti manusia, sedangkan penokohan merupakan karakter yang dimiliki tokoh dalam cerita dongeng yang terbagi atas tiga, yaitu: protagonis (tokoh utama yang memiliki karakter yang baik), antagonis (tokoh yang selalu berlawanan dengan tokoh protagonis dan berkarakter negatif), dan tritagonis (tokoh pendamping tokoh utama).

3) Alur

Alur merupakan urutan kejadian dalam cerita. Biasanya meliputi lima rangkaian yang meliputi: pengenalan, konflik, klimaks, dan penyelesaian. Secara umum, alur dibagi menjadi tiga jenis, yaitu: alur maju, mundur, dan campuran.

4) Latar

Latar meliputi informasi terkait waktu, tempat, dan suasana terjadinya peristiwa dalam cerita. Misal, peristiwa dalam dongeng terjadi pada waktu sore hari, di sebuah hutan, dan dalam suasana sunyi.

5) Sudut Pandang

Sudut pandang merupakan cara penulis menempatkan dirinya dalam sebuah cerita. Sudut pandang terbagi atas dua, yaitu: sudut pandang orang pertama yang ditandai dengan penggunaan kata

“aku” dan “saya”, sedangkan sudut pandang orang ketiga ditandai dengan penggunaan kata ganti orang ketiga.

6) Gaya Bahasa

Gaya bahasa merupakan cara pengarang dalam menyampaikan gagasannya dengan menggunakan media bahasa yang indah dan mampu menuansakan makna sehingga dapat menyentuh emosi dan daya intelektual pembaca atau pendengar. Ada banyak gaya bahasa/majas di antaranya: majas hiperbola, personifikasi, antiklimaks, dan lain-lain.

7) Amanat

Amanat merupakan nilai-nilai atau pesan moral yang terdapat dalam sebuah cerita sehingga pembaca atau pendengar dapat menjadikan hal tersebut sebagai pelajaran.

Selain unsur instrinsik yang telah dipaparkan diatas maka adapula unsur ekstrinsik dongeng. Unsur ekstrinsik merupakan unsur yang mendukung cerita dari luar. Unsur tersebut memengaruhi pengarang dalam proses penciptaan sebuah cerita. Unsur ekstrinsik dalam sebuah cerita dapat mencakup aspek budaya, sosial, historis, sosiologis, religius, psikologis, dan lain-lain.

Berdasarkan unsur-unsur tersebut, dapat dinyatakan bahwa mendongeng erat kaitannya dengan pemahaman akan unsur-unsur pendukung yang membangun sebuah cerita/dongeng sehingga dongeng dapat tersampaikan dengan baik dan sesuai tujuan yang diharapkan, yaitu: penanaman nilai pendidikan karakter pada anak. Hal ini dapat dilihat dari pendapat Sumaryanti (2018: 124) yang mengungkapkan bahwa ada lima upaya yang dapat dilakukan oleh orang tua dalam pelaksanaan mendongeng supaya baik dan bermutu yakni dengan: (a) menentukan tujuan mendongeng terlebih dahulu; (b) pemilihan materi yang tepat dalam mendongeng; (c) menentukan media untuk mendongeng disesuaikan dengan umur anak; (d) pelaksanaan mendongeng menggunakan teks, hafalan dan improvisasi agar lebih menarik; (e) untuk mengetahui pemahaman anak maka diadakan umpan balik dalam pelaksanaan mendongeng.

4. Desain Kolaborasi mendongeng orang tua dan guru untuk membentuk pendidikan karakter

Sanchez dkk (dalam Ahyani, 2010:26) mengungkapkan bahwa kekuatan utama strategi dongeng adalah menghubungkan rasangan melalui penggambaran karakter. Dongeng memiliki potensi untuk

memperkuat imajinasi, memanusiakan individu, meningkatkan empati dan pemahaman, memperkuat nilai dan etika, dan merangsang proses pemikiran kritis/ kreatif.

Untuk merangsang proses pembentukan karakter pada siswa maka diperlukan desain dalam hal mendongeng. Desain pembelajaran menurut Syaiful Sagala (2005:136) adalah pengembangan pengajaran secara sistematis yang digunakan secara khusus teori-teori pembelajaran untuk menjamin kualitas pembelajaran. Penyusunan dan perencanaan desain ini menggunakan tiga tahap kegiatan yang didasarkan pada teori-teori pembelajaran yaitu sebagai berikut.

a. Perencanaan

Proses perencanaan merupakan rencana awal sebelum pelaksanaan kegiatan mendongeng. Rencana awal ini meliputi penyiapan kebutuhan pada saat mendongeng, misalnya memilih tema dongeng, menentukan lokasi, waktu dan suasana mendongeng, identifikasi nilai-nilai yang terkandung dalam dongeng. Selanjutnya, menyiapkan ruang diskusi antara orang tua dan guru melalui forum kelas untuk mengetahui kesiapan dan kesediaan orang tua yang akan menjadi partner kolaborasi. Hasil kesepakatan diskusi ini menjadi acuan untuk tindak lanjut kegiatan mendongeng pada tahap berikutnya.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan dengan mengkondisikan siswa terlebih dahulu dan memastikan bahwa guru dan orang tua yang terlibat dalam kegiatan mendongeng tersebut hadir pada saat pelaksanaan mendongeng akan dimulai. Langkah-langkah selanjutnya adalah sebagai berikut.

1. Orang tua, siswa dan guru bernyanyi bersama-sama. Lagu yang dipilih harus menginterpretasi sebuah nilai pendidikan karakter.
2. Guru dan orang tua mempersiapkan diri didepan kelas untuk memulai mendongeng sesuai dengan tema yang sudah disepakati.
3. Guru membacakan prolog dari dongeng yang dipilih. Untuk menghadirkan tokoh dongeng secara nyata maka peran orang tua sangat dibutuhkan dengan menjadi tokoh sentral ataupun tokoh pendamping dalam dongeng. Misalkan ketika guru menyampaikan prolog tentang adanya suara

kucing, maka orang tua harus menirukan suara kucing, begitupun dengan gerakan yang ingin digambarkan dalam dongeng.

4. Terjalin dialog multi arah pada saat kegiatan mendongeng misalnya, guru menanyakan kepada siswa apakah si tokoh dalam dongeng akan menerima hukuman atas perbuatan yang dilakukan atau bagaimana tanggapan siswa jika dia dalam posisi si tokoh jika menghadapi masalah.
5. Guru dan orang tua berimprovisasi dengan mempertimbangkan kondisi saat itu.

c. Penutup

1. Guru melakukan umpan balik dengan menanyakan kepada siswa gambaran dongeng hari ini. Hal ini dilakukan untuk melihat sejauh mana pemahaman siswa terhadap dongeng.
2. Guru menanyakan bagaimana tanggapan siswa ketika melihat bahwa dalam mendongeng ini guru ternyata berkolaborasi dengan orang tua mereka.
3. Guru bersama siswa menyimpulkan nilai-nilai pendidikan karakter yang terkandung dalam dongeng.
4. Guru memberikan motivasi kepada siswa
5. Guru, orang tua dan siswa secara bersama-sama menutup kegiatan dengan bernyanyi kembali.

Sesuai dengan konsep pendidikan dan pembelajaran yang dianut dalam kurikulum yang digunakan, terjadi transfer pengetahuan secara efektif antara orang tua, guru dan peserta didik. Proses ini berisi perencanaan awal dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik, perumusan tujuan pembelajaran, dan merancang bentuk atau model kolaborasi yang sesuai. Idealnya proses ini berdasarkan pada informasi dari teori belajar yang sudah teruji secara pedagogis dan dapat terjadi, dengan difasilitasi oleh orang tua dan guru.

SIMPULAN

Mewujudkan pendidikan karakter tidaklah mudah memerlukan keterlibatan semua pihak khususnya orang tua dan guru. Memasukkan unsur pendidikan karakter melalui mendongeng dengan berkolaborasi antara orang tua dan guru adalah suatu cara yang sangat baru dan merupakan tindakan yang sangat bijak. Orang tua terlibat langsung

dalam proses pembelajaran di sekolah yang selanjutnya akan menjadi pengalaman dan keterampilan yang dapat diaplikasikan di rumah. Sikap-sikap positif yang tertanam pada saat orang tua mendongeng dirumah akan berdampak pada sikap positif siswa di sekolah. Jika desain ini dapat dilakukan secara tepat dalam proses pendidikan anak maka akan lahir generasi bangsa yang berkualitas, cerdas, kreatif, dan berakhlak mulia

Saran peneliti adalah perlu dilakukannya penelitian lanjutan karena penelitian ini hanya berupa kajian awal mengenai kolaborasi orang tua dan guru dalam mendongeng. sehingga diperlukan adanya tindak lanjut penelitian baik itu dalam bentuk penelitian kuantitatif maupun *Riset & Development* untuk melihat keterlaksanaan, keefektifan dan kepraktisan dari penelitian. Peneliti selanjutnya dapat memanfaatkan penelitian ini sebagai studi kepustakaan yang dijadikan sebagai landasan teori dan praktik pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahyani, Latifah, Nur. 2010. *Metode Mendongeng Dalam Meningkatkan Perkembangan Kecerdasan Moral Anak Usia Prasekolah*. Jurnal Psikologi Universitas Muria Kudus. Volume 1, No 1, Desember 2010.
- Bawono, Yudha. (2013). Peran Orang Tua dalam Optimalisasi Tumbuh Kembang Anak melalui Pemberian Dongeng Sejak Dini. Prosiding Seminar Nasional.
- Fagminyl, F, F., 2011. *The Role of Parents in Early Childhood Education: A Case Study of Ikeja, Lagos State, Nigeria*. Global Journal of Human Social Science Volume 11 Issue 2 Version 1.0
- Izzaty, E.R., Choimah, N., Astuti, B., 2016. The Implementation of an Integrative Model of Adventure-Based Counseling and Adlerian Play Therapy Value-Based Taught by Parents to Children to Increase Adjustment Ability of Preschool Children. Asia Pacific Journal of Multidisciplinary Research Vol. 4 No.4, 36-45.
- Laura Histo. 2010. *Strategis in Home and School Collaboration among Early Education Teacher*.Scandinavian Journal Of education Research Vol, 54, no 2.
- Mariyati. 2016. *Membangun Karakter Anak Sejak Usia Dini*. Harakat an-Nissa: Jurnal Studi Gender dan Anak, Vol 1 no 1.
- Mursyid. 2015. *Belajar dan Pembelajaran PAUD*. Bandung : (PT Remaja Rosdakarya).
- Sagala Syaiful. 2005. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta
- Suyadi & Ulfah, M. (2015). *Konsep Dasar PAUD*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Sumaryanti, Lilis. (2018). Membudayakan Literasi pada Anak Usia Dini dengan Metode Mendongeng. *Al-Asasiyya: Journal Basic of Education*. Vol. 03, No. 01
- .Priyatni, Endah. (2012). *Membaca Sastar dengan Ancangan Literasi Kritis*. Jakarta: Bumi Aksara

STRATEGI PENGUATAN KARAKTER NASIONALISME MELALUI BIMBINGAN KELOMPOK BERBASIS NILAI CINTA TANAH AIR

Erlin Fitria^{1*}

¹Program Studi Bimbingan dan Konseling, Universitas Teknologi Yogyakarta , Jalan Siliwangi
DIY, Indonesia

*Korespondensi Penulis. E-mail: erlin.fitriana@uty.ac.id Telp: 085729921417

ABSTRAK

Salah satu dampak negatif yang tidak dapat dihindari di era globalisasi yakni lunturnya jiwa nasionalisme di kalangan remaja. Hal ini dapat dilihat dari semakin manjamurnya *fans girl* dan *fans boy* yang mengidolakan artis K-Pop yang berasal dari negara luar. Selain itu juga tingginya tingkat ketertarikan remaja untuk mempelajari budaya luar dibandingkan budaya Indonesia. Rasa ketertarikan pada budaya luar mendorong remaja untuk meniru secara langsung beberapa kebiasaan tersebut yang tidak semuanya cocok dengan budaya Indonesia. Padahal dimasa yang akan datang, remaja adalah baris terdepan yang harus menjaga kesatuan bangsa dan negara. Tulisan ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran pada guru dan orangtua bahwa layanan bimbingan kelompok berbasis nilai cinta tanah air dapat dijadikan solusi masalah lunturnya jiwa nasionalisme remaja. Dengan bimbingan dan kelompok berbasis cinta tanah air ini remaja diajak untuk berdiskusi dari beberapa kasus terkini mengenai nasionalisme yang tujuannya adalah merubah pemahaman diri remaja untuk dapat lebih bangga, mencintai dan berusaha mempertahankan kesatuan bangsa dan negara Indonesia.

Kata kunci: Nasionalisme, Bimbingan Kelompok, Nilai Cinta Tanah Air

PENDAHULUAN

Banyak negara saat menghadapi krisis, menempatkan pembangunan karakter sebagai fokus untuk memberikan solusi (Suyata, 2011). Begitu pula yang terjadi di Indonesia, salah satu krisis yang terjadi adalah lunturnya jiwa nasionalisme yang terjadi pada remaja. Hasil penelitian Pradini, (2012) mengemukakan bahwa secara umum budaya K-Pop yang menjadi *trend* di kalangan remaja Indonesia berpengaruh dengan kolerasi sedang terhadap nasionalisme remaja. Remaja cenderung meniru karakter tokoh idola K-Pop yang jelas berbeda dengan kebudayaan Indonesia. Kecintaan remaja pada musik K-pop lebih tinggi dibandingkan dengan lagu daerah dan nasional, selain itu kecintaan remaja pada tarian daerah tidak setinggi kecintaan pada tarian/*dance* K-Pop. Berkurangnya sikap nasionalisme para generasi muda, tentu terdapat sebab-sebab yang melatarbelakanginya, seperti budaya asing yang masuk tanpa filterisasi, perdagangan bebas yang tidak terkendali serta cepatnya arus globalisasi yang merupakan faktor luar penyebab lunturnya sikap nasionalisme. Lunturnya nasionalisme dapat mengancam kesatuan bangsa.

Nasionalisme merupakan salah satu dari nilai-nilai pendidikan karakter yang sedang digalakkan oleh pemerintah. Pemerintah pada akhirnya membuat aturan yang

mengharuskan seluruh pihak terutama sekolah untuk dapat menginternalisasikan pendidikan karakter melalui kurikulum di sekolah. Pendidikan karakter merupakan agenda pendidikan nasional yang diwujudkan dalam program penguatan pendidikan karakter (Kemendikbud, 2017). Implementasi penguatan pendidikan karakter tidak dimunculkan pada satu mata pelajaran, namun pada semua kegiatan yang ada di sekolah yakni pada kegiatan intra-kurikuler (kegiatan belajar mengajar); kegiatan ekstra-kurikuler (kegiatan yang lebih bersifat minat dan pengembangan diri peserta didik); kegiatan non kurikuler dan pembiasaan pendidikan karakter di sekolah (pelaksanaan upacara bendera, menyanyikan lagu wajib dan lagu daerah, membaca buku non pelajaran tentang cerita rakyat, pembimbingan refleksi dan doa bersama) serta; pendidikan karakter dengan orang tua yaitu lebih banyaknya waktu untuk interaksi antara peserta didik dengan orangtua dan lingkungan.

Tujuan implementasi pendidikan karakter di sekolah tentu saja mengerucut pada penguatan karakter peserta didik. Indikator keberhasilan penguatan karakter terangkum dalam dimensi pendidikan karakter yakni menjadi individu yang memiliki kerohanian mendalam, beriman dan bertakwa (olah hati); individu yang memiliki keunggulan akademis sebagai hasil pembelajaran dan pembelajar sepanjang hayat (olah pikir); individu yang memiliki integritas moral rasa kesenian dan berkebudayaan (olah rasa) ; dan individu yang sehat dan mampu berpartisipasi aktif sebagai warga negara (olahraga). Menurut Sudrajat, (2011) strategi pelaksanaan pendidikan karakter yang diterapkan di sekolah dapat dilakukan melalui empat cara, yaitu: (1) pembelajaran (*teaching*), (2) keteladanan (*modeling*), (3) penguatan (*reinforcing*), dan (4) pembiasaan (*habituating*). Pelaksanaan strategi ini melibatkan tiga komponen yang terkait satu sama lain yaitu sekolah, keluarga dan masyarakat. Sekolah sebagai komponen utama melibatkan guru mata pelajaran, wali kelas, kepala sekolah dan guru BK. Peran Guru BK dalam penguatan pendidikan karakter di sekolah menjadi lebih intensif karena BK bekerja secara kolaboratif dengan semua komponen sekolah (Muslihati, 2019). Kinerja kolaboratif diperlukan agar layanan BK komprehensif dapat terlaksana dengan baik, efektif dan mendukung tercapainya pembentukan karakter dan perilaku positif siswa (Gysbers, N. C., & Henderson, 2001).

Dari paparan tersebut muncul pertanyaan bagaimana bentuk strategi layanan BK yang dapat memperkuat karakter nasionalisme peserta didik?

KAJIAN PUSTAKA

A. Karakter Nasionalisme

Sikap nasionalisme adalah reaksi atau realisasi tingkah laku yang dipengaruhi oleh perasaan cinta terhadap tanah air. Sikap nasionalisme ini akan membuat seseorang melakukan segala sesuatu yang baik terhadap bangsa dan negara. (Hadi et al., 2015). Menurut Saputri, (2016) bahwa nasionalisme adalah paham atau ajaran untuk mencintai bangsanya sendiri atau suatu kesadaran dari masing-masing anggota suatu bangsa yang secara kongkret bersama-sama berjuang untuk

mencapai, mempertahankan identitas, integritas, potensi bangsa serta memiliki semangat kebangsaan yang tinggi.

Sikap nasionalisme ini akan menjadi penuntun bagi seseorang untuk selalu melakukan tindakan positif yang dapat mempertahankan integritas dan mengembangkan kemajuan bangsa. Karakter nasionalisme, idealnya melekat pada semua warga negara Indonesia, namun tidak dapat dipungkiri, bahwa globalisasi juga menimbulkan dampak negatif di masyarakat terutama kalangan pelajar. Salah satunya adalah mulai lunturnya nasionalisme di kalangan pelajar. Kebudayaan asing yang masuk dengan deras di Indonesia tidak sepenuhnya difilter oleh para pelajar. Hal ini dibuktikan dengan adanya rasa bangga yang lebih pada diri pelajar ketika menggunakan produk luar negeri, merasa lebih kekinian ketika mengikuti idola yang berasal dari luar negeri seperti budaya K-Pop, kurang minat untuk mengembangkan tarian daerah, melupakan cerita daerah yang kaya akan makna kehidupan, selain itu juga munculnya rasa bangga ketika bersekolah di sekolah Internasional yang menggunakan bahasa Inggris sebagai pengantar sehari-hari dalam kegiatan belajar mengajar. Bangga ketika berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia dengan campuran bahasa Inggris yang belepotan,

Pentingnya nasionalisme bagi suatu negara adalah untuk menjaga, mencintai dan melestarikan budaya bangsa agar tidak memudar rasa cinta pada tanah air. Definisi cinta tanah air adalah rasa bangga, rasa menghargai, rasa memiliki, rasa menghormati dan loyal pada negara tempat seseorang tersebut tinggal. Hal ini tergambar dari perilaku menjaga dan melindungi negara, rela berkorban demi kepentingan bangsa serta turut melestarikan budaya-budaya yang ada di negara tersebut (Erni, 2016).

Untuk itu penguatan karakter nasionalisme terutama untuk pelajar harus selalu dilakukan dengan beberapa variasi. Diantaranya melalui layanan bimbingan dan kelompok yang dilakukn oleh guru bimbingan dan konseling di sekolah. Bimbingan dan konseling di sekolah memiliki tujuan untuk membantu peserta didik menjadi pribadi yang mandiri serta dapat melakukan penyesuaian diri positif dalam menghadapi hambatan dalam perkembangannya.

B. Bimbingan Kelompok

Bimbingan kelompok menurut Mungin Eddy Wibowo, (2005) adalah suatu kegiatan kelompok yang didalamnya terdapat pemimpin kelompok yang tugasnya menyediakan berbagai informasi bagi anggota kelompok serta mengarahkan diskusi agar anggota kelompok memiliki sifat sosial dan dapat mencapai tujuan bersama. Selanjutnya Sukardi (2007) mengemukakan bahwa layanan bimbingan kelompok adalah layanan yang memungkinkan sejumlah peserta didik secara bersama-sama memperoleh berbagai bahan dari konselor yang berguna untuk menunjang kehidupan sehari-hari serta berguna untuk pengambilan keputusan. Jadi

dapat disimpulkan bahwa Bimbingan kelompok adalah layanan yang dilakukan secara berkelompok, baik kelompok kecil atau besar, yang tujuannya memberikan wawasan serta pengetahuan baru untuk peserta didik. Dari wawasan dan pengetahuan tersebut, harapannya dapat diinternalisasikan dalam perilaku sehari-hari dan dapat memberikan pertimbangan pada keputusan yang akan dibuat. Istilah bimbingan kelompok digunakan untuk mengacu pada bagian program bimbingan yang dilakukan dengan sekelompok individu. Pendekatan bimbingan kelompok bersifat preventif (pencegahan); anggota kelompok secara langsung memperhatikan informasi-informasi yang diberikan, berorientasi dengan persoalan-persoalan baru, merencanakan dan menempatkan kegiatan-kegiatan individu, dan mengumpulkan data untuk pembuatan keputusan pendidikan dan pekerjaan.

Bimbingan kelompok dilaksanakan dalam tiga kelompok, yaitu kelompok kecil (2-6 orang), kelompok sedang (13-20 orang), dan kelompok kelas (20-40 orang) (Nurihsan, 2006). Langkah-langkah dalam bimbingan kelompok ditentukan oleh orientasi teoritis yang menjadi dasar penerapan model. Dalam hal ini yang menjadi dasar penerapan bimbingan kelompok yaitu model kelompok yang dikemukakan oleh Gladding, (1995) Ada empat langkah utama yang harus ditempuh dalam melaksanakan konseling kelompok, yaitu : 1) langkah awal (*Beginning a Group*); 2) langkah Transisi (*The Transition Stage in a Group*); 3) langkah kerja (*The working Stage in a Group*); dan 4) langkah terminasi (*Termination of a Group*). Empat langkah konseling yang dikemukakannya selaras dengan langkah-langkah dinamika kelompok dari Tuckman, yakni forming, storming, norming, performing, dan enjourning. Wisberg (1995) dan Faud Hasan (1988) dalam (Suherman, 2008) menyatakan dalam proses pembelajaran pengembangan perilaku kognitif dan akademis harus dipromosikan dalam setting pengarahan tidak

langsung atau bermain agar anak tidak hanya mengikuti tetapi memahami makna.

Bimbingan kelompok bertujuan untuk mengembangkan kemampuan sosialisasi siswa khususnya kemampuan komunikasi anggota kelompok serta membahas topik-topik tertentu yang mendorong pengembangan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan dan sikap yang menunjang diwujudkan tingkah laku yang lebih efektif (Prayitno, 2000). Peranan anggota kelompok dalam bimbingan kelompok, yaitu aktif membahas permasalahan atau topik umum tertentu yang hasil pembahasannya itu berguna bagi para anggota kelompok: berpartisipasi aktif dalam dinamika interaksi sosial, menyumbang bagi pembahasan masalah dan menyerap berbagai informasi untuk diri sendiri. Jadi peserta didik akan didorong untuk membahas topik – topik terkini terkait dengan nilai nasionalisme pada diri remaja.

Harapannya peserta didik dapat mengembangkan perasaan, pikiran dan sikap yang nasionalis dengan lebih mencintai Indonesia seutuhnya.

PEMBAHASAN

Bimbingan Kelompok Berbasis Cinta Tanah Air

Bimbingan kelompok berbasis nilai cinta tanah air dimaksudkan sebagai proses pemberian bantuan kepada peserta didik melalui suasana kelompok dengan berlandaskan nilai-nilai cinta tanah air seperti mempertahankan identitas, integritas, potensi bangsa serta memiliki semangat kebangsaan yang tinggi rasa kebanggaan pada bangsa, rela berkorban demi bangsa dan menjaga kedaulatan bangsa. Teknik yang digunakan dalam bimbingan kelompok berbasis cinta tanah air adalah teknik pemberian informasi dan diskusi kelompok. Pemberian informasi diberikan secara tertulis melalui selebaran. Sedangkan teknik diskusi kelompok adalah serangkaian usaha bersama untuk memecahkan suatu masalah, yang didasarkan pada sejumlah data, dimana masalah ditinjau selengkap dan sedalam mungkin. Keuntungan dari teknik diskusi kelompok ini adalah membuat anggota kelompok lebih aktif untuk berbicara, karena diminta untuk mengemukakan gagasannya serta anggota kelompok dapat saling bertukar pengalaman, pikiran dan perasaan

Bimbingan kelompok berbasis cinta tanah air ini terdiri dari empat tahap, yaitu tahap pembentukan, tahap peralihan, tahap kegiatan dan tahap pengakhiran.

- A. Tahap awal dimulai dengan tahap pembentukan. Dalam tahap ini peranan pemimpin kelompok hendaknya memunculkan dirinya sehingga tertangkap oleh para anggota kelompok bahwa sebagai orang yang benar-benar bisa dan bersedia membantu para anggota kelompok mencapai tujuan mereka. Karena itu, pada tahap ini peran pemimpin kelompok hendaklah benar-benar aktif. Pemimpin kelompok perlu memusatkan usahanya pada penjelasan tentang tujuan kegiatan, penumbuhan rasa saling mengenal antaranggota, penumbuhan sikap saling mempercayai dan saling menerima, dan dimulainya pembahasan tentang tingkah laku dan suasana perasaan dalam kelompok. Dalam tahap itu pula yang tidak bisa dilupakan adalah pemimpin kelompok harus menjelaskan cara-cara dan asas-asas dari kegiatan layanan bimbingan kelompok.

Kegiatan yang dilakukan oleh pemimpin kelompok pada tahap pembentukan ini adalah (1) menjelaskan pada anggota kelompok pengertian dari kegiatan kelompok;(2) menjelaskan tujuan dari pelaksanaan kegiatan kelompok yaitu untuk mendorong pikiran dan perasaan akan cinta pada tanah air pada diri anggota kelompok guna menunjang terwujudnya rasa bangga pada bangsa, rasa memiliki dan perilaku loyal pada kedaulatan bangsa Indonesia;(3) semua anggota kelompok memperkenalkan diri secara singkat;(4) pemimpin kelompok memperkenalkan diri pada anggota kelompok; (5) pemimpin kelompok menjelaskan asas keterbukaan dan asas kedinamisan yang digunakan dalam tahap kegiatan bimbingan kelompok

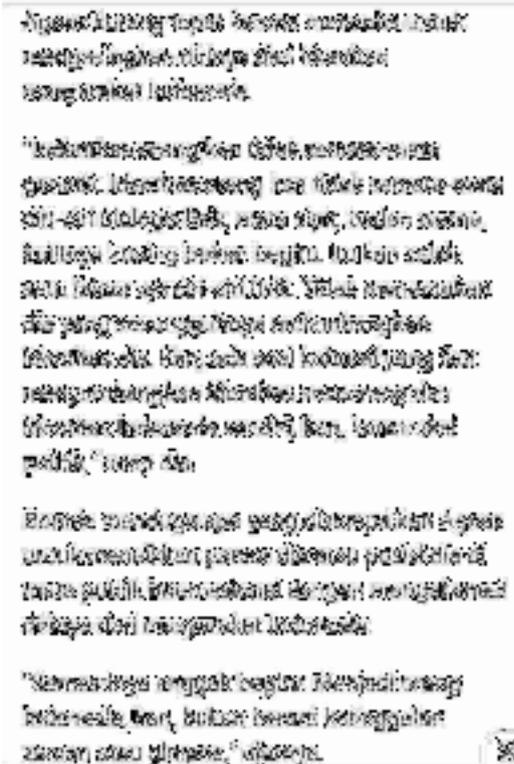
(6) Pemimpin kelompok menjelaskan aturan yang harus dipatuhi oleh anggota kelompok.

- B. Tahap Peralihan. Tujuan dari tahap peralihan ini adalah terbebaskannya anggota kelompok dari perasaan ragu, sikap enggan, malu serta makin mantapnya suasana kelompok dan kebersamaan dalam bimbingan kelompok. Kegiatan yang dilakukan pada tahap peralihan ini adalah (1) pemimpin kelompok memandu pelaksanaan *ice breaking*; (2) pemimpin kelompok menjelaskan teknis kegiatan pada tahap selanjutnya; (3) pemimpin kelompok menawarkan sambil mengamati apakah anggota kelompok sudah siap memasuki tahap kegiatan; (4) pemimpin kelompok membahas suasana yang terjadi pada tahap peralihan.
- C. Tahap kegiatan. (1) Tahap ini anggota kelompok akan diberikan tiga topik tugas tentang nasionalisme oleh pemimpin kelompok; (2) Anggota kelompok diminta untuk mengamati topik tersebut dengan waktu yang ditentukan. (3) Kemudian masing-masing anggota kelompok diminta untuk mendiskusikan topik tersebut serta diminta untuk memberikan komentar mengenai proses diskusi dan membicarakannya dengan kelompok. (4) Masing – masing anggota kelompok secara bergiliran akan memberikan komentarnya berdasarkan hasil diskusi. Pemimpin kelompok selalu memberikan dorongan dan penguatan dengan penuh empati. Kelancaran pada tahap ini ditandai dengan saling hubungan antar anggota kelompok untuk bertumbuh bersama, saling tukar pengalaman dalam bidang suasana perasaan yang terjadi, pengaturan, penyajian dan pembukaan diri berlangsung bebas, saling tanggap dan tukar pendapat berjalan dengan lancar. Para anggota saling membantu, saling menerima, saling kuat-menguatkan, dan saling berusaha untuk memperkuat rasa kebersamaan.

Topik yang diberikan dapat dilihat di gambar 1 – 7.



Gambar 1. Topik tugas pertama



Gambar 2. Topik Tugas pertama



Gambar 3. Topik tugas kedua

pertandingan yang ada. Hari ini saya cuma berusaha menjalankan apa yang papa pesan," kata Edgar yang akan kembali ke tanah air, Rabu besok.

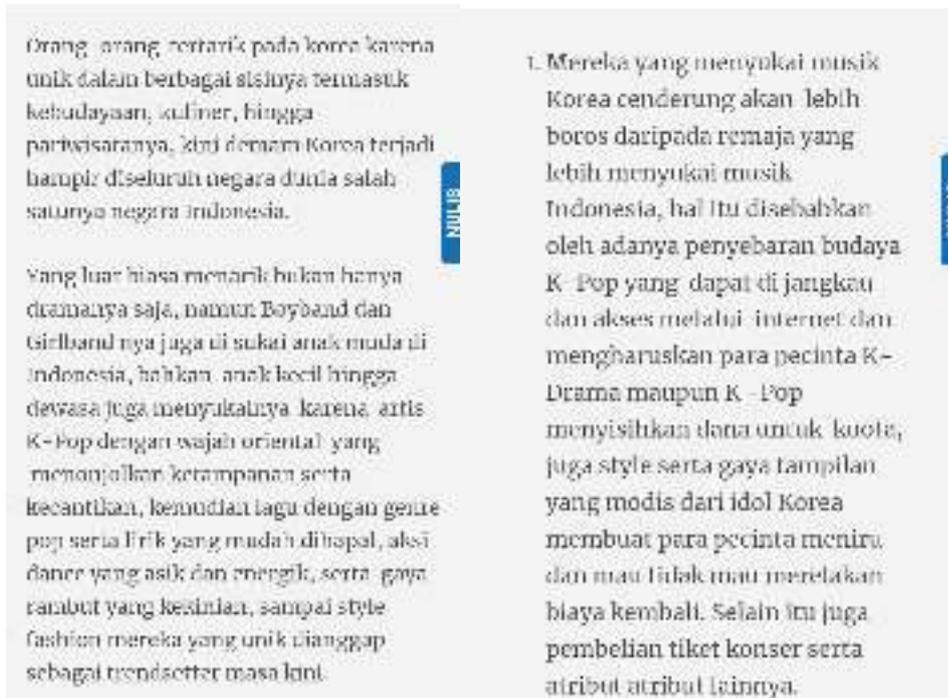
Hari ini, Edgar juga menyumbang satu emas lagi bersama tim wushu Indonesia. Bersama Satrio Nuro Siringar dan Harris Horatius, mereka berhasil mengumpulkan poin tertinggi 9,54 dari nomor Taolu Duilian pada SEA Games 2019.

"Yang pasti senang dan bangga bisa mempersambahkan medali emas ini untuk Indonesia dan papa. Untuk pertandingan ini semua lawan bermain bagus dan mengeluarkan kemampuan semaksimal mungkin," tegas Edgar.(ri)

Gambar 4. Topik tugas kedua

The image shows a screenshot of a news article. The title is "Ada Apa dengan K-Pop di Indonesia?". Below the title are social media sharing icons for Twitter, Facebook, LinkedIn, WhatsApp, and Telegram. The article is dated "Selasa, 29 Juli 2015" and has a view count of "1000". The main text is split into two columns. The left column starts with "Korea merupakan salah satu negara maju yang ada di dunia, dalam hal ini khususnya Korea Selatan. Negara tersebut memiliki banyak budaya, dimana budaya-budaya tersebut kini mewabah ke seluruh penjuru dunia. Demam korea yang biasa di sebut Hal..." and ends with a small icon. The right column continues the text: "Korea merupakan salah satu negara maju yang ada di dunia, dalam hal ini khususnya Korea Selatan. Negara tersebut memiliki banyak budaya, dimana budaya-budaya tersebut kini mewabah ke seluruh penjuru dunia. Demam korea yang biasa di sebut Hal... atau Korean Wave saat ini tengah di gandrungi masyarakat-masyarakat dunia. Fenomena ini dapat dilihat ketika dimana industri musik korea banyak meraih banyak kesuksesan pada saat ini, yang menjadi karyanya wabah hingga ke penjuru dunia salah satunya Indonesia. Korea, sekaligus kebudayaannya memiliki daya tarik yang luar biasa yang mengakibatkan jumlah pecinta dan perhatiannya bertambah dari waktu ke waktu."

Gambar 5. Topik tugas ketiga



Gambar 6. Topik tugas ketiga



Gambar 7. Topik tugas ketiga

D. Tahap Pengakhiran

Tahap ini adalah tahap akhir dari bimbingan dan kelompok. Kegiatan yang dilakukan adalah (1) pemimpin kelompok menjelaskan pada anggota kelompok bahwa kegiatan akan segera diakhiri; (2) Pemimpin kelompok dan anggota kelompok mengemukakan kesan dan hasil-hasil kegiatan; (3) Pemimpin kelompok

membahas kegiatan lanjutan; (4) Anggota kelompok mengemukakan pesan dan harapan; (5) Pemimpin kelompok mengucapkan terimakasih atas keikutsertaan anggota kelompok; (6) Pemimpin kelompok memimpin doa untuk mengakhiri kegiatan.

E. Penilaian Layanan

Penilaian dilakukan bisa secara tertulis ataupun lisan. Jika tertulis maka anggota kelompok diminta menuliskan perasaannya dan harapannya setelah mengikuti kegiatan bimbingan kelompok.

SIMPULAN

Upaya penguatan karakter nasionalisme di kalangan remaja tidak hanya tanggungjawab pemerintah, namun selaku orangtua, guru, teman dan masyarakat sangat perlu bahu-membahu turut serta dalam meningkatkan karakter nasionalisme remaja. Kedepan, remaja adalah tulang punggung negara, menjadi tembok yang menjaga kedaulatan negara kita. Bimbingan dan konseling sebagai tombak terdepan di sekolah berupaya meningkatkan karakter nasionalisme remaja dengan menggunakan layanan bimbingan dan konseling, salah satunya, bimbingan kelompok berbasis nilai cinta tanah air. Bimbingan dan konseling berbasis cinta tanah air ini menggiring remaja untuk berfikir berlandaskan nilai-nilai cinta tanah air dengan pemberian informasi kasus-kasus terkait nasionalisme yang sedang *up to date* di perbincangkan. Hasil pemberian informasi yang disertai dengan hasil diskusi kelompok tersebut bertujuan untuk memperbaiki dan mengembangkan pemahaman remaja tentang karakter nasionalisme.

REFERENSI

- Dr. Achmad Juntika Nurihsan. (2006). *Bimbingan dan Konseling Dalam Berbagai Latar Kehidupan*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Erni, M. (2016). Internalisasi Nilai-Nilai Pancasila dan Rasa Cinta Tanah Air pada Remaja di Perbatasan Indonesia-Malaysia. *PSIKOBORNEO*, 4(4), 894–856.
- Gladding, S. T. (1995). *Group Work A Counseling Specialty*. United States of America: Prentice Hall Inc.
- Gysbers, N. C., & Henderson, P. (2001). *Leading and Managing Comprehensive School Guidance Program*. ERIC Clearinghouse on Counseling and Student Service.
- Hadi, I. P., Katolik, U., Mandala, W., Kristen, U., Surabaya, P., Malang, U. M., & Litera, B. (2015). *Information and Communication Technology , dan Literasi Media Digital*. 198.
- Kemendikbud. (2017). *Panduan Penguatan Pendidikan Karakter Pada Jenjang Sekolah Dasar*. Jakarta.
- Mungin Eddy Wibowo. (2005). *Konseling Kelompok Perkembangan*. Semarang: Unnes Press.
- Muslihati. (2019). Peran Bimbingan dan Konseling dalam Penguatan Pendidikan Karakter di Sekolah Menengah Kejuruan. 4(3), 101–108. <https://doi.org/10.17977/um001v4i32019p101>

- Pradini, W. (2012). *PENGARUH BUDAYA K-POP TERHADAP NASIONALISME REMAJA*. Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu.
- Prayitno. (2000). *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Saputri. (2016). Peran dosen dalam menumbuhkan jiwa nasionalisme mahasiswa program studi PPKn IKIP PGRI Bojonegoro. *Media Prestasi*, 17(1), 41–50.
- Sudrajat, A. (2011). Mengapa Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1(1), 47–58. <https://doi.org/10.21831/jpk.v1i1.1316>
- Suherman. (2008). *Konsep dan Aplikasi Bimbingan dan Konseling*. Bandung: Jurusan PPB UPI.
- Sukardi, D. K. (2007). Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suyata. (2011). Pendidikan Karakter: Dimensi Filosofis. dalam Darmiyati Zuhdi (ed). Pendidikan Karakter dalam Perspektif Teori dan Praktik. Yogyakarta: UNY Press.

MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

Fifit Firmadani

¹[Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia], [Universitas Tidar] [Jalan Kapten
Suparman No. 39, Magelang, Jawa Tengah]

*Korespondensi Penulis. E-mail:firmadani@untidar.ac.id, Telp: +6281384899965

ABSTRAK

Era revolusi industri 4.0 merupakan era dimana hampir semua dikendalikan oleh teknologi termasuk dalam dunia pendidikan. Dampak dari era revolusi industri 4.0 dalam dunia pendidikan adalah terbukti semakin banyak media pembelajaran berbasis teknologi yang memudahkan pengajar menyampaikan materi bahkan tidak harus dengan tatap muka. Media pembelajaran berbasis teknologi ini memudahkan proses pembelajaran dari segi efektivitas dan efisiensi. Ada beberapa media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Media tersebut antara lain Media Audio, Media Visual, dan Media Audio Visual. Media pembelajaran tersebut dapat diimplementasikan dalam semua materi yang ada, selain itu, dapat diimplementasikan di dalam semua jenjang pendidikan, tentunya pengajar dituntut untuk terus berinovasi dengan media pembelajaran yang akan digunakan. Banyak manfaat yang dapat dirasakan dengan adanya media pembelajaran berbasis teknologi, selain dapat menarik minat belajar peserta didik juga dapat meningkatkan hasil prestasi belajar. Oleh karena media pembelajaran berbasis teknologi sangat diharapkan untuk dimanfaatkan di dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: revolusi industri, media pembelajaran, teknologi

ABSTRACT

The era of the industrial revolution 4.0 is an where almost everything is controlled by technology, including in the world of education. The impact of the era of the industrial revolution 4.0 in the world of education is evident that more and more technology-based learning media make it easy for teachers to deliver material, not even face to face. This echnology-based learning media facilitates the learning process in terms of effectiveness and efficiency. There are several technology-based learning media that can be used to support the learning process. These media include Audio Media, Visual Media, and Audio Visual Media. The learning media can be implemented in all existing materila, in addition, it can be implemented in all levels of education, of course teachers are required to continue to innovate with the learning media that will be used. Many benefits can be felt by the existence of technology-based learning media, in addition to being able to attract students' learning interest, it can also improve learning achievement outcomes. Because technology-based learning media are expected to be used in the learning process.

Keyword: industrial revolution, learning media, technology

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dan peserta didik dengan sumber belajar. Interaksi yang dilakukan dapat dilakukan dengan tatap muka atau jarak jauh. . Kurangnya sumber informasi belajar dapat menghambat tercapainya tujuan proses pembelajaran, untuk itu diperlukan strategi dalam proses pembelajaran diantaranya dengan memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam menyampaikannya. Banyak cara yang dilakukan pengajar dalam menyampaikan materi melalui media pembelajaran, terlebih lagi media pembelajaran inovatif supaya pembelajaran yang terjadi tidak membosankan tetapi materi dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik.

Semakin luasnya kemajuan di bidang teknologi maka pengajar dituntut untuk mengembangkan berbagai macam media pembelajaran. Salah satunya adalah perkembangan teknologi komputer dan gawai. Perkembangan teknologi komputer dapat digunakan untuk membantu dalam pembuatan media pembelajaran, sedangkan gawai dapat digunakan untuk membantu dalam penerapan dari media pembelajaran tersebut. Sehubungan dengan hal tersebut, guna memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada serta hampir setiap siswa memiliki gawai terutama gawai berbasis android perlu diterapkan media pembelajaran berupa aplikasi android untuk menunjang proses pembelajaran di kelas.

PEMBAHASAN

Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Djamarah (2010: 120) “kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar”. Dengan demikian,Media adalah segala alat yang di gunakan oleh guru dalam proses belajar. Jadi, media dapat memudahkan seorang guru dalam mengajar, selain itu penggunaan media dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Sadiman, dalam Haling (2007: 93) mengemukakan bahwa “kata “media” berasal dari bahasa latin yang secara harfiah berarti “perantara” atau pengantar”.

Peranan media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dengan proses pembelajaran. Menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*) yang dikutip oleh Basyaruddin (2002) “media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi”. Sedangkan menurut Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra (2015) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Selanjutnya (Joni Purwono, dkk, 2014) menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. Media juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik

dan menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang sedang berkembang saat ini adalah media audiovisual.

Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2014) mengemukakan secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik di gunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, film, slide, (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa untuk belajar. Gerlach dan P.Ely dalam Haling (2007) juga mengemukakan media dalam arti luas dan dalam arti sempit, dalam arti luas media yaitu orang, material, atau kejadian yang dapat menciptakan kondisi sehingga memungkinkan pebelajar memperoleh pengetahuana, keterampilan, atau sikap yang baru. Dalam pengertian ini pembelajar, buku, dan lingkungan sekolah termasuk media. Sedangkan dalam arti sempit yang dimaksud dengan media ialah grafik, potret, gambar, alat-alat mekanik dan elektronik yang di pergunakan untuk menangkap, memproses, serta menyampaikan informasi visual atau verbal, setiap medium adalah alat untuk mencapai suatu tujuan.

Beberapa pendapat ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa media adalah salah satu alternatif yang di gunakan oleh seorang guru dalam menyampaikan sebuah materi di depan kelas. Dengan menggunakan media seorang guru diharapkan bisa lebih mudah dalam menyampaikan materi dan siswa juga dapat menerima pelajaran dengan baik dan menyenangkan sehingga menimbulkan motivasi siswa untuk belajar.

Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

Media Pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk memperagakan fakta, konsep, prinsip atau prosedur tertentu agar tampak lebih nyata/konkrit. Alat -alat bantu itu dimaksudkan untuk memberikan pengalaman lebih konkrit, memotivasi serta meningkatkan daya serap dan daya ingat siswa dalam belajar. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik apabila menggunakan media yang tepat sehingga siswa termotifasi untuk mencintai ilmu pengetahuan yang sedang dipelajarinya. Seorang guru dapat efektif dan efisien dalam menyajikan materi pelajaran apabila dapat memanfaatkan media secara baik dan tepat. (Nursamsu, 2017). Menurut Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto (2013: 8), media pendidikan adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Penggunaan media pembelajaran yang tepat diperlukan dalam rangka meningkatkan pengetahuan dasar dan dapat menarik perhatian siswa. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan visualisasi dan pemahaman materi menjadi lebih mudah dari pengajar kepada siswa.

Media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi pengajar untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas peserta didik dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Dengan media peserta didik

akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong peserta didik menulis, berbicara dan berimajinasi semakin terangsang. Dengan demikian, melalui media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara pengajar dengan peserta didik.

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Ristwawati (2017), penggunaan media pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan untuk meningkatkan motivasi peserta didik, karena media pembelajaran menawarkan sesuatu yang inovatif dan beragam dalam penyajian materi. Selain itu, hasil penelitian yang dilakukan oleh Pratomo Aji Susilo (2014), media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara pengajar dengan peserta didik sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci Kemp dan Dayton (1985) misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- h. Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Selain beberapa manfaat media seperti yang dikemukakan oleh Kemp dan Dayton tersebut, tentu saja kita masih dapat menemukan banyak manfaat-manfaat praktis yang lain. Manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.

- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata. Kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang (Azhar Arsyad, 2007: 4).

Media pembelajaran merupakan salah satu alternatif yang banyak digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik (Arsyad, 2003: 4). media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan *Self Motivated Learning* dan *Self Regulated Learning*.

a. *Self Motivated Learning*

Self Motivated Learning disebut juga belajar mandiri, artinya kegiatan belajar aktif yang didorong oleh niat atau motif untuk menguasai sesuatu kompetensi guna mengatasi sesuatu masalah, dan dibangun dengan bekal pengetahuan atau kompetensi yang dimiliki (Haris Mujiman, 2011: 9). Belajar mandiri *bukan* berarti belajar sendiri. Belajar mandiri berarti belajar *secara berinisiatif*, dengan ataupun tanpa bantuan orang lain. Menurut Maslow (1943-1970) yang dikutip Djamarah (225:115) sangat percaya bahwa tingkah laku manusia dibangkitkan dan diarahkan oleh kebutuhan-kebutuhan tertentu, seperti kebutuhan fisiologis, rasa aman, rasa cinta, penghargaan, aktualisasi diri, mengetahui dan mengerti, dan kebutuhan estetik. Kebutuhan-kebutuhan inilah yang mampu memotivasi tingkah laku seseorang. Motivasi berasal dari bahasa Latin, yaitu "*movere*" yang berarti dorongan atau daya penggerak.

Motivasi diartikan sebagai suatu kondisi yang menggerakkan individu untuk mencapai suatu tujuan atau beberapa tujuan dari tingkat tertentu atau dengan kata lain motivasi itu yang menyebabkan timbulnya semacam kekuatan agar individu itu berbuat, bertindak, atau bertingkah laku, (Effendi, 1984).

Self-motivation adalah motivasi internal untuk melakukan suatu usaha demi suatu tujuan. Pada intinya *Self-motivation* merupakan kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang ada di dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi tercapainya suatu tujuan. Motivasi berkaitan dengan sumber pendorong yang mengarahkan perilaku untuk belajar dimana motivasi merupakan aspek penting dalam pembelajaran. Semakin tinggi motivasi seseorang maka kemauan belajarnya juga akan semakin tinggi.

b. *Self Regulated Learning*

Self Regulated Learning adalah suatu model pembelajaran yang memberikan keleluasaan kepada pebelajar untuk mengelola secara efektif pembelajaran sendiri dalam berbagai cara, sehingga pencapaian hasil belajar yang optimal. Teori sosial kognitif menyatakan bahwa faktor sosial, kognitif serta faktor perilaku, memainkan

peran penting dalam proses pembelajaran. Salah satu proses pembelajaran yang melibatkan ketiga faktor tersebut adalah *Self Regulated Learning*. Zimmerman & Martinez-Pons, (1990) menyatakan bahwa *Self Regulated Learning* merupakan konsep mengenai bagaimana seorang siswa menjadi pengatur bagi belajarnya sendiri.

Zimmerman mendefinisikan *Self Regulated Learning* sebagai suatu proses dimana seorang peserta didik mengaktifkan dan mendorong kognisi (*cognition*), perilaku (*behaviours*) dan perasaannya (*affect*) secara sistematis dan berorientasi pada pencapaian tujuan belajar. Berdasarkan perspektif sosial kognitif, peserta didik yang dapat dikatakan sebagai *Self Regulated Learner* adalah peserta didik yang secara metakognitif, motivasional, dan behavioral aktif dan turut serta dalam proses belajar mereka. Peserta didik tersebut dengan sendirinya memulai usaha belajar secara langsung untuk memperoleh pengetahuan dan keahlian yang diinginkan, tanpa bergantung pada guru, orang tua atau orang lain.

Peserta didik dikatakan telah menerapkan *Self Regulated Learning* apabila peserta didik tersebut memiliki strategi untuk mengaktifkan metakognisi, motivasi, dan tingkah laku dalam proses belajar mereka sendiri (Ponz, 1990). Kebiasaan mengatur dan mengarahkan diri sendiri diharapkan dapat terbentuk dalam belajar.

Macam-macam Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

Seiring dengan kemajuan teknologi, maka perkembangan media pembelajaran begitu cepat, di mana masing-masing media yang ada punya ciri-ciri dan kemampuan sendiri. Dari hal ini, kemudian timbul usaha-usaha penataannya yaitu pengelompokkan atau klasifikasi menurut kesamaan ciri-ciri atau karakteristiknya. Ciri-ciri umum dari media pembelajaran menurut (Oemar Hamalik, 1994), adalah: *Pertama*, Media pembelajaran identik dengan pengertian peragaan yang berasal dari kata “raga”, artinya suatu benda yang dapat diraba, dilihat dan didengar dan yang dapat diamati melalui panca indera. *Kedua*, Tekanan utama terletak pada benda atau hal-hal yang dapat dilihat dan didengar. *Ketiga*, Media pembelajaran digunakan dalam rangka hubungan (komunikasi) dalam pengajaran antara guru dan siswa. *Keempat*, Media pembelajaran adalah semacam alat bantu belajar mengajar, baik di dalam maupun di luar kelas. *Kelima*, Media pembelajaran merupakan suatu “perantara” (medium, media) dan digunakan dalam rangka belajar. *Keenam*, Media pembelajaran mengandung aspek, sebagai alat dan sebagai teknik yang erat pertaliannya dengan metode belajar.

Menurut Hamdani (2011, 248) media dapat di kelompokkan menjadi tiga jenis yaitu:

a. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra pengelihatan. Jenis media inilah yang sering di gunakan oleh para guru untuk membantu menyampaikan isi materi pelajaran. Media visual terdiri atas media yang

tidak dapat diproyeksikan (non projected visual) dan media yang dapat diproyeksikan (project visual).

b. Media Audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan para siswa untuk mempelajari bahan ajar. Program kaset suara dan program radio adalah bentuk media audio. Penggunaan media audio dalam pembelajaran pada umumnya untuk menyampaikan materi pelajaran tentang mendengarkan.

c. Media Audio Visual

Sesuai dengan namanya media ini merupakan kombinasi audio dan visual atau biasa disebut media pandang-dengar. Audio visual akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Selain itu, media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran guru. Sebab, penyajian materi bisa diganti oleh media, dan guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi para siswa untuk belajar. Contoh media audio visual, diantaranya program video atau televisi, video atau televisi interaktif, dan program slide suara (sound slide).

Selanjutnya, Sanjaya (2010, 172) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi, yaitu:

- a. Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam: 1) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara. 2) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk ke dalam media ini adalah film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis, dsb. 3) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan sebagainya.
- b. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat dibagi ke dalam: 1) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. 2) Media yang memiliki daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film slide, film, video, dan lain sebagainya.
- c. Dilihat dari teknik atau cara pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam: 1) Media yang diproyeksikan seperti film slide, film strip, transparansi dan lain sebagainya. 2) Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lain sebagainya. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa jenis media sangatlah beragam, maka seorang guru harus terampil dalam memilih media. Pemilihan Media yang tepat dan benar dalam proses belajar akan membuat peserta

didik termotivasi mengikuti pembelajaran, tetapi jika media yang digunakan tidak menarik maka materi yang di ajarkan pengajar tidak akan diperhatikan oleh peserta didik.

SIMPULAN

Media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran, karena media pembelajaran merupakan perantara antara pengajar dengan peserta didik dalam mentransfer ilmu pengetahuan. Semakin maju perkembangan teknologi, pengajar dituntut untuk dapat berinovasi dalam mengimplementasikan media pembelajaran yang dapat menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Ada beberapa media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu antara lain media audio, media visual, dan media audio visual. Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan *Self Motivated Learning* dan *Self Regulated Learning*. *Self Motivated Learning* adalah kegiatan belajar aktif, yang didorong oleh niat atau motif untuk menguasai suatu kompetensi guna mengatasi suatu masalah, dan dibangun dengan bekal pengetahuan atau kompetensi yang telah dimiliki (Haris Mudjiman, 2009). Sedangkan *Self Regulated Learning* adalah cara belajar siswa aktif secara individu untuk mencapai tujuan akademik dengan cara pengontrolan perilaku, memotivasi diri sendiri dan menggunakan kognitifnya dalam belajar (Pintrich, 1995).

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Cet-17. Jakarta: PT Grafindo.
- Djamarah. Syaiful Bahri (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Cet-4. Jakarta: Reineka Cipta.
- Haling Abdul. (2007). *Perencanaan Pembelajaran*. Cet-4. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Haris Mudjiman. (2009). *Belajar Mandiri (Self-Motivated Learning)*. UNS Pres. Surakarta..
- Ristawati. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 1 Sinjai. Skripsi. Makasar: UNM
- Wina Sanjaya. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Ed-1. Jakarta: Prenadamedia Group.

ANALISIS *STYLE* TOKOH NIC DALAM NOVEL *BEAUTIFUL BOY* KARYA DAVID SHEFF

Fitri Anekawati¹, Prof.Drs.M.R.Nababan,M.Ed.,M.A.,Ph.D²,Prof.Drs.Riyadi Santosa,M.Ed.,Ph.D.³

¹Pascasarjana Linguistik Penerjemah, Universitas Sebelas Maret, Surakarta
fitrianekawati25@gmail.com¹; amantaradja@yahoo.com²; riyadisantosa1960@gmail.com³
Jl. Ir. Sutami No. 36A, Jebres, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57126, Indonesia
Telp.081804420776

ABSTRAK

(*Style*) gaya bahasa di dalam sebuah novel memiliki peran penting untuk di teliti lebih lanjut. Penelitian tentang *style* yang berfokus pada satu tokoh bernama Nic. tokoh Nic dipilih sebab, Nic memiliki peran yang menjadi topik dalam sebagian cerita. Dengan topik cerita keadaan kecanduan obat terlarang. Maka gaya bahasa yang muncul juga memiliki kecenderungan yang berbeda. Nic dengan kondisinya yang kecanduan dapat memunculkan 2 gaya bahasa yaitu gaya bahasa pertentangan dan perbandingan dan 4 jenis gaya bahasa yaitu hyperbole, metafora, simile, dan personifikasi. Hasil penelitian menemukan 14 data jenis *style* yang muncul pada salah satu tokoh di dalam cerita dengan kondisi tertentu. Metode penelitian ini menggunakan kualitatif deskriptif. Penelitian ini bertujuan untuk membahas tentang *style* yang digunakan oleh tokoh dengan kondisi tertentu di dalam novel *Beautiful Boy*.

Key words: (*style*) jenis gaya bahasa, stilistika, tokoh, *Beautiful Boy*

ABSTRACT

(*Style*) The style of language in a novel has an important role to be examined further. Research on style that focuses on a character named Nic. Nic was chosen because, Nic has a role that is the topic in some stories. With the topic of the story of the state of drug addiction. Then, the style of language that emerges also has a different tendency. Nic with his addicted condition can bring up 2 language styles namely language style of contention and comparison and 4 types of language styles namely hyperbole, metaphor, simile, and personification. The results found 14 data types of styles that appear on one of the characters in the story with certain conditions. This research method uses descriptive qualitative. This study aims to discuss the style used by the characters with certain conditions in the novel *Beautiful Boy*.

Key words: (*style*) style of language, stylistic, character, *Beautiful Boy Novel*

PENDAHULUAN

Sebagian besar para pembaca (*novelist*) selalu menyukai novel dengan alasan bahasanya yang indah dan memiliki makna tersirat didalamnya. Hasil survey dari www.blog.bukupedia.com yang dilakukan pada tanggal 13 September 2019 menyatakan tiga teratas alasan *novelist* muda lebih menyukai novel sebab sebagian besar novel menceritakan sebuah kehidupan nyata, tertarik dengan pengarangnya, dan bahkan dari novel menginspirasi untuk difilmkan. Aspek lain para *novelist* tertarik dengan novel ialah sebuah permasalahan disampaikan dengan gaya bahasa tersirat sehingga memiliki makna

sesuai dengan zamannya. Beberapa contoh novel yang sedang menjadi trend dikalangan remaja karangan luar negeri seperti J.K Rowling, JRR Tolkien dan Kevin Kwan merupakan pengarang yang sedang menjadi dambaan para novelist untuk tak sekedar membaca melainkan mengkoleksi setiap karya yang dibuat. Jika memang mengandung sebuah konflik didalam novel yang diciptakan itu menjadi ketertarikan sehingga para novelist rela membaca dan mengikuti setiap alurnya. Maka, bisa dikatakan gaya bahasa yang disampaikan di setiap novel merupakan (*style*) gaya bahasa yang tidak biasa. Pengarang menggambarkan sebuah kondisi, situasi dan karakter disebuah novel menjadi sukses dan bisa membawa novelist berimajinasi yang sama merupakan kesempurnaan penyampaian pesan dari pengarang kepada pembaca. Dengan melibatkan pengalaman pengarang, sisi religius pengarang, dan bahkan cerita nyata pengarang maka konflik tersebut dapat dikemas dengan menawan yang dapat dilihat dari *style* bahasa.

(*Style*) atau gaya bahasa menurut Aminuddin (1995:5), bahwa stilistika atau gaya bahasa merupakan sebuah kajian sastra yang membahas seputar aspek gaya (*style*) pengarang dalam memaparkan gagasan sesuai dengan tujuan dan efek yang ingin dicapainya. Efek tersebut berupa makna, peristiwa atau objek dan efek emotif kesedihan, kesenangan dan insiprasi. Sedangkan penggolongan (*style*) gaya bahasa menurut Tarigan (2013:5) di dalam bukunya bahwa, (*style*) gaya bahasa memiliki 4 jenis yang bisa kita urai antara lain 1) Gaya bahasa perbandingan memiliki 10 jenis antara lain (*simile*) perumpamaan, metafore, personifikasi, depersonifikasi, alegori, antithesis, pleonasmе, periphrasis,antisipasi dan koreksio.2) Gaya bahasa pertautan memiliki 13 jenis antara lain metonimia, sinekdoke, alusi, eufimisme, eponym, epitet, antonomasia, erotesis, paralelisme, ellipsis, gradasi, asindenton dan polisidenton. 3) Gaya bahasa perulangan memiliki 12 jenis antara lain aliterasi, asonansi, antanaklasis, kiasmus, epizeukis, tautotes, anaphora, episfora, simploke, mesodiplosis, epanalepsis, anadilopsis. 4) Gaya bahasa pertentangan memiliki 20 jenis antara lain hiperbola, litotes, ironi, okismoron, paranomasia, paralipsi, zeugma, satire, inuendo, antifrasis paradoks, klimaks, antiklimaks, apostrof, anastrof, apofasis, hysteron proteron, hipalase, sinisme dan sarkasme. Penelitian tentang gaya bahasa dilakukan oleh (Rasaoli& Rahma, 2015; Yurina, Borovoska & Shenkal, 2015) penelitian mereka membahas tentang (*style*) gaya bahasa yang terdapat pada bentuk cerita pendek dan novel dengan tema humor. Selain itu, penelitian mereka berfokus pada gaya bahasa pertentangan dengan jenis sindiran. Penelitian lain seperti (Pratiwi, 2018 & Nurtafi, 2016) mengkaji tentang keseluruhan gaya bahasa pada sebuah novel dan mengambil semua yang termasuk gaya bahasa tanpa memfokuskan kepada tokohnya. Mengingat adanya perhatian lebih tentang jenis (*style*) gaya bahasa pada sebuah novel, maka perlu adanya kajian lebih lanjut untuk mengetahui apa sajakah (*style*) gaya bahasa yang digunakan pada tokoh di dalam cerita novel. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan mengidentifikasi jenis gaya bahasa pada salah satu tokoh di dalam cerita novel non fiksi yang berjudul *Beautiful Boy*.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian descriptive kualitatif. (Denzim dan Lincoln dalam Moleong, 2005:5) dijelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan metode yang ada. Selanjutnya (Bogdan dan Taylor dalam Moleong, 2010:4) berpendapat bahwa metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis ataupun lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Dapat dikatakan secara umum penelitian kualitatif sering disebut dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Seperti yang diungkapkan oleh (Spradley, 1980:39) bahwa ada tiga unsur dalam sebuah penelitian, selain tempat (lokasi) terdapat pada aktor dan peristiwa. Sedangkan aktor (*partisipant*) dalam penelitian ini adalah Nic. Lokasi penelitian novel *Beautiful Boy* karya David Sheff. Data di dalam penelitian ini berupa kutipan kalimat-kalimat yang mengandung (*style*) gaya bahasa. Penelitian ini menggunakan *theoretical best sampling* atau *purposive sampling*, yang berarti data yang dipilih dan dikumpulkan berdasarkan teori yang digunakan. Teknik pengumpulan data ini berupa analisis dokumen dengan pendekatan stilistika.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti menemukan 17 jenis gaya bahasa yang muncul di dalam salah satu tokoh yang bernama Nic. Peneliti mengambil salah satu tokoh di dalam novel yang bernama Nic. Nic menjadi tokoh inti yang dibicarakan sehingga peneliti menemukan pola pembahasan yang merujuk ke tokoh dan di hubungkan dengan kondisinya yang menjadi topik guna mendapatkan fenomena gaya bahasa dan jenis yang muncul dari tokoh tersebut. Berikut klasifikasi jenis gaya bahasa yang di dapat dari tokoh Nic.

Tabel 1. Klasifikasi Jenis Gaya Bahasa

Tokoh	Topik	Jenis Gaya Bahasa	Jumlah
Nic	Kecanduan	Hyperbole	3 data
		Metafore	9 data
		Personifikasi	1 data
		Simile	4 data
Total			17 data

Dari data diatas, peneliti menemukan gaya bahasa pertentangan dengan jenis hyperbole sebanyak 3 data, gaya bahasa perbandingan jenis simile sebanyak 4 data, personifikasi sebanyak 1 data, dan jenis metafore sebanyak 9 data. Peneliti menemukan kecenderungan tokoh Nic sebagai anak laki – laki di dalam novel *Beautiful Boy* yang mengalami kecanduan narkoba lebih dominan menggunakan gaya bahasa perbandingan jenis metafore sebanyak 9 data. Gaya bahasa yang tidak sering digunakan adalah gaya bahasa pertentangan jenis personifikasi sebanyak 1 data.

Gaya Bahasa Tokoh Nic Dalam Kondisi Kecanduan

Peneliti menjelaskan tentang gaya bahasa dan jenis yang muncul pada tokoh Nic di dalam cerita. Jenis gaya bahasa yang di dapat dilihat dari konteks situasi kecanduan. Kecanduan yang dimaksud adalah Nic merasakan di bawah pengaruh obat- obatan sesuai dengan cerita dalam novel Beautiful Boy. Berikut jenis gaya bahasa yang muncul antara lain:

a. *Hyperbole*

Menurut Tarigan (2015:3) gaya bahasa pertentangan jenis hyperbole merupakan kalimat yang mengandung unsur pernyataan berlebihan. Berlebihan yang dimaksudkan adalah bisa berupa berlebihan jumlah, berlebihan ukuran dan berlebihan yang lainnya. Pernyataan tersebut di ungkapkan untuk memberikan rasa perhatian yang lebih dari lawan bicara. Tokoh Nic menggunakan jenis gaya bahasa hyperbole dalam kondisi kecanduan. Berikut tampilan data yang ditemukan oleh peneliti :

BB/010/kecanduan :*“I love you, you wacko.”*

Dalam kalimat diatas, terdapat konteks situasi berupa kondisi kecanduan dari tokoh Nic. kondisi kecadnuan yang dimaksud adalah kondisi dimana Nic membuat pernyataan dibawah pengaruh obat sehingga munculah pernyataan *“I love you, you wacko.”* Ketika itu, Nic sudah lama sekali tidak bertemu dengan keluarganya dan merasakan rindu yang berat. Ketika adik perempuannya menghampiri Nic di bandara dan berlari untuk memeluk Nic, Nic berkata *you wacko* kepada adiknya sambil memeluknya erat, menggandengnya dan tersenyum. *Youwacko* yang disampaikan oleh Nic sebagai seorang kakak merupakan suatu ungkapan yang berlebihan dengan tujuan agar adiknya memperhatikan Nic dan mendekatinya.

b. *Metafore*

Gaya bahasa selanjutnya yang muncul pada tokoh Nic dalam keadaan kecanduan adalah gaya bahasa perbandingan jenis metaphor. Menurut Tarigan (2015:3) penggunaan metafora mengarah pada suatu perbandingan atau memiliki dua gagasan. Biasanya metafora diungkapkan secara implisit. Sehingga tidak terdapat kata penghubung seperti, bak atau bagaikan sehingga pokok pertama langsung dihubungkan pada pokok kedua.

BB/056/kecanduan: *If your child had cancer, the support from your friends and family would flood in.*

Kalimat diatas merupakan bentuk gaya bahasa perbandingan dengan jenis metafora. Berdasarkan konteks kalimat diatas, tokoh Nic dalam kondisi yang dipengaruhi obat- obatan memberikan sebuah nasihat kepada seseorang tentang kepedulian orang tua kepada anaknya yang mengalami penyakit serius. Nic mengatakan

sesuatu kepada ayahnya bahwa *the support from your friends and family would flood in*. Makna tidak langsung yang ditujukan Nic kepada orang tuanya merupakan keinginan Nic mendapatkan kasih sayang ayahnya. Sehingga jika seandainya anak terkena serangan kanker atau penyakit mematikan maka akan datang banyak sekali orang yang mengasihi dan menyanyanginya. Tujuannya agar lawan bicara menyadari apa yang diinginkan oleh penutur walaupun secara tidak langsung

c. Personifikasi

Gaya bahasa perbandingan jenis personifikasi tidak sering muncul dalam tokoh Nic. Hal ini kondisi yang Nic alami adalah kecanduan. Dalam kondisi kecanduan, orang berada di bawah sadar untuk tidak langsung mengungkapkan apa yang diinginkan. Menurut Tarigan (1985: 17) menyatakan bahwa penginsanan atau personifikasi ialah jenis majas yang melekatkan sifat-sifat insani kepada barang yang tidak bernyawa dan ide yang abstrak.

BB/054/kecanduan: *"Tom and David and I are going to play music in the Metro, set ourselves up with a little monkey, like the old organ grinders."*

Kalimat diatas menjelaskan dengan kondisi yang terjadi pada tokoh Nic ketika dia menceritakan pengalamannya bertemu dengan Tom dan David dan bermain bersama di Metro. Nic merasa bahagia sekali ketika menceritakan mereka. Tampak rasa yang antusias dan senyum yang bersinar dengan obrolan yang disampaikan. Disini, peneliti menemukan personifikasi di dalam kalimat "*set ourselves up with a little monkey, like the old organ grinders.*". Karena begitu antusiasnya Nic, sampai sampai Nic menyamakan diri mereka seperti gerinda atau benda untuk mengasah. Semakin diasah, semakin mereka halus untuk bermain music Bersama.

d. Simile

Gaya bahasa selanjutnya yang muncul ketika Nic di dalam tokoh cerita dalam kondisi kecanduan adalah simile. Secara kemunculan, simile hanya di dapatkan sebanyak 4 data saja. Sebab, simile tidak begitu sering digunakan pada sikap orang dibawah kecanduan. Menurut Tarigan (2013) simile merupakan gaya bahasa yang di dalam kalimatnya sering menggunakan kata bak, seperti, ibarat dan bagaikan untuk menyakinkan seolah – olah menjadi dengan yang dimaksud.

BB/107/kecanduan: *The nurse injects me with a sedative and painkiller and a thick warm wash fills up my toes and legs and pours into my limbs and it bubbles up like oozing tar.*

Kalimat diatas menunjukan bentuk simile yang di ungkapkan oleh Nic ketika dia sedang dalam kecanduan hebat dan memerlukan penanganan medis yang cepat. Nic hampir tidak bisa diselamatkan karena dirinya merasa kejang- kejang, berteriak dan melakukan perlawanan yang hebat kepada dokter dan keluarganya. ayah yang dibantu dengan dokter berusaha menenangkan Nic yang meronta ronta di atas

tempat tidur perawatan. Selang beberapa saat, Nic melontarkan kalimat *it bubbles up like oozing tar*. Nic menggambarkan suntikan yang dilakukan perawat di dalam tubuhnya sangat menyakitkan dan tak tertahankan oleh Nic. Seperti sekujur tubuhnya terkena cairan aspal yang panas dan berteriak keras. Kalimat yang menunjukkan jenis simile adalah seperti cairan aspal yang panas.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang gaya bahasa yang muncul dalam novel *Beautiful Boy* adalah analisis tentang gaya bahasa yang terdapat dalam novel *Beautiful Boy* terdapat dua jenis (*style*) yaitu gaya bahasa pertentangan dan gaya bahasa perbandingan. Kemudian, jenis gaya bahasa yang ditemukan di dalam kondisi kecanduan yang terdapat pada tokoh Nic sebanyak 4 jenis gaya bahasa seperti; jenis hyperbole, jenis simile, jenis metaphor, dan jenis personifikasi. Sehingga, jenis gaya bahasa yang sering muncul adalah jenis metafore 9 data, jenis simile 4 data, jenis hyperbole 4 data, dan personifikasi 1 data.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminudin.(1995).Stilistika Pengantar Memahami Bahasa dalam Karya Sastra. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Denzin & Lincoln, (2005).Handbook of Qualitative Research. Dikutip oleh John W. Creswell (2013, hlm 58.Edisi ke-3, cet. 1) dalam buku yang berjudul “Penelitian Kualitatif dan Desain Penelitian Riset”. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Moleong, L. J. (2010). Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. RemajaRosada Karya.
- Murtafi, Anshoffy.(2016). Analisis Terjemahan Gaya Bahasa Repetisi dalam Novel A Thousand A Splendid Suns Teknik dan Kualitasnya (Kajian Terjemahan dengan Pendekatan Stilistika). Thesis. UNS
- Pratiwi, Nidya. (2018). Kajian Terjemahan Gaya Bahasa dalam Novel Lady Chatterley’s Loves Karya D.H. Lawrence. Thesis:UNS
- Sheff, David.2008.Beautiful Boy. Houghton Mifflin Harcourt.
- Spradley.P. James. (1980). Participant Observation. Florida: Holt, Rinehart and Winston.
- Tarigan, H.G.(1985). Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa..
- Tarigan,H.G.(2013). Pengajaran Gaya Bahasa. Bandung: Angkasa.
- www.blog.bukupedia.comdilihatdiaksespada13September2019

PARENTING DI ERA MILENIAL SEBAGAI IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER

(Fx. Wahyu Widiantoro)¹, (Wahyu Relisa Ningrum)²
(Fakultas Psikologi UP45), 2) (Magister Psikologi Sains UMBY)
Email: wahyurelisa16@gmail.com, Telp: 0823 2423 7035

ABSTRAK

Fenomena maraknya remaja sebagai pelaku dan korban kekerasan di Kota Yogyakarta akhir-akhir ini kian meresahkan bagi masyarakat. Upaya pencegahan dan mengurangi resiko berulangnya kejadian serupa membutuhkan kerjasama dari berbagai pihak. Tulisan ini merupakan hasil pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan sebagai refleksi kasus parenting pada masyarakat dan memberikan alternatif program yang menekankan pada aspek psikologis. Tulisan diawali dengan pemaknaan kondisi lapangan dalam program yang dilaksanakan di DIY. Refleksi kasus parenting pada masyarakat sebagai upaya meningkatkan pemahaman tentang perilaku tindak kekerasan oleh remaja diperlukan untuk memberikan gambaran tentang kondisi mental para pelaku dan proses parenting yang diterimanya. Proses edukasi parenting anti kekerasan bagi orang tua menjadi pilihan untuk dibahas terutama dalam mencapai penyadaran hingga deklarasi anti kekerasan. Di akhir tulisan disampaikan alternative program parenting sebagai program komplementer dengan program pendampingan yang telah dijalankan. Program pendampingan psikologis diharapkan dapat membantu mengatasi masalah-masalah psikologis yang sampai dengan saat ini belum teratasi secara komprehensif.

Kata kunci: parenting, anti kekerasan

ABSTRACT

The phenomenon of the rise of teenager as doer and victim of violence in the city of Yogyakarta lately is more and more disturb for society. The efforts to prevent and reduce the risk of recurrent of similar incidents need cooperation from various parties. This paper is the result of community services that aims as a reflection of cases of care in the society and gives alternative programs that emphasize psychological aspects. Paper begins with the interpretation of field conditions in programs implemented in DIY. The reflection of parenting cases on society as the effort for increasing the comprehension about behavior violence of teenagers need to gives description about mental conditions doers and parenting process received. The process of education parenting anti violence for parents be a choice to discussed especially in achieving awareness until declaration of anti violence. At the end of paper delievered parenting programs alternative as complementer programs with accompaniment programs that has been done. The program of psichology accompaniment is expected can help to solve the psichology problems which until now has not been resolved comprehensively.

Keywords: parenting, anti violence

PENDAHULUAN

Dari Pengalaman Lapangan

Kasus kenakalan remaja di Yogyakarta semakin memprihatinkan karena mengarah pada tindakan melanggar hukum. Kegiatan edukasi kekerasan kepada anak dan orang tua sangatlah penting dilakukan sebagai upaya meminimalisir resiko terjadinya kekerasan pada anak. Dinas Pemberdayaan Masyarakat, Perempuan dan Perlindungan Anak Kota Yogyakarta menyelenggarakan rangkaian program sosialisasi anti kekerasan terhadap anak. Kegiatan didukung oleh tokoh masyarakat, pihak Kepolisian dan kalangan akademisi.

Kekerasan terhadap anak adalah setiap perbuatan terhadap anak yang berakibat timbulnya kesengsaraan atau penderitaan secara fisik, mental, seksual, psikologis, termasuk penelantaran dan perlakuan buruk yang mengancam integritas tubuh dan merendahkan martabat anak. (Permeneg PP & PA No 2 Thn 2010 tentang RAN PPKTA dalam Program Keluarga Harapan Kementerian Sosial RI, 2018). Adapun jenis kekerasan pada anak yaitu kekerasan fisik, psikis, seksual dan penelantaran.

Kekerasan fisik adalah perbuatan yang dilakukan oleh seseorang yang mengakibatkan rasa sakit, jatuh sakit atau luka pada tubuh anak. Contoh kekerasan fisik: 1. Membanting 2. Menampar 3. Membenturkan kepala anak 4. Menggigit 5. Mengguncang tubuh anak 6. Mencubit 7. Mencakar 8. Melempar anak 9. Menyiram air panas 10. Membakar 11. Memaksa makan cabai dan sebagainya (Program Keluarga Harapan Kementerian Sosial RI, 2018).

Kekerasan psikis yaitu perbuatan yang mengakibatkan rasa tidak nyaman bahkan menimbulkan trauma yang berkepanjangan terhadap anak. Kekerasan ini sering terjadi berulang-ulang tanpa disadari dan atau disadari oleh pelaku. Contoh kekerasan psikis: 1. Sering mengkritik 2. Meremehkan 3. Membentak 4. Mempermalukan anak di depan orang lain 5. Tidak mencintai anak/menunjukkan kasih sayang 6. Mendorong untuk terlibat dalam kegiatan kriminal 7. Mengancam 8. Menghukum 9. Mengabaikan 10. Meninggalkan anak 11. Manjadikan anak sebagai sasaran kemarahan dan sebagainya (Program Keluarga Harapan Kementerian Sosial RI, 2018).

Kekerasan seksual adalah setiap perbuatan yang berupa pemaksaan hubungan seksual, dengan cara tidak wajar dan atau tidak disukai, pemaksaan hubungan seksual dengan orang lain untuk tujuan komersial dan/atau tujuan tertentu (Penjelasan Pasal 8, UU PKDRT). Contoh kekerasan seksual: 1. Alat kelamin dirabaraba, payudara diremas-remas, pantat dicolek, dipaksa melakukan oral sex 2. Diperkosa, disodomi, 3. Dijual pada mucikari, dipaksa menjadi pelacur, dipaksa bekerja di warung remang-remang 4. Promosi dan distribusi pornografi yang melibatkan anak-anak 5. Pelibatan anak dalam pertunjukan seks dan bentuk lainnya Sedangkan penelantaran ialah tidak dilakukannya kewajiban dan tanggung jawab orang tua dalam memenuhi kebutuhan dasar

anak, termasuk kasih sayang dan perhatian terhadap anak (Program Keluarga Harapan Kementerian Sosial RI, 2018).

Pencegahan kekerasan terhadap anak di dalam keluarga dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut: 1. Memahami tumbuh kembang anak 2. Menjadi pendengar yang baik 3. Membangun komunikasi dua arah dengan anak 4. Memperhatikan keluhan anak 5. Membantu kesulitan anak 6. Anak sebagai teman berdiskusi 7. Menyediakan waktu yang berkualitas untuk anak 8. Jangan mudah panik jika menghadapi anak melawan 9. Memberi pujian kepada anak jika berperilaku baik 10. Tidak menghakimi anak apalagi di depan orang lain 11. Tidak memberi julukan negatif pada anak 12. Tidak membandingkan anak 13. Bercerita untuk mengantarkan tidur 14. Menambah pengetahuan tentang pengasuhan anak yang baik (Program Keluarga Harapan Kementerian Sosial RI, 2018).

Parenting merupakan saat untuk kita belajar menjadi orang tua yang lebih baik. Kita tidak cukup hanya mengetahui apa yang terjadi, tapi bagaimana kita dapat berperan mempersiapkan generasi yang mampu menjadi “pelaku” di era milenial tanpa menghilangkan peran pengasuhan dan cinta. Fenomena kesalahan mengenai parenting saat ini sering sekali terjadi, seperti dengan kekerasan fisik dan mental, terlalu bebas, dan sebagainya, yang mempengaruhi perubahan perilaku terlebih pada rentang usia remaja.

Pada era digital seperti sekarang ini, orang tua harus menyesuaikan cara mendidik anak agar lebih bisa diterima anak. Parenting yang arif, positif, efektif, konstruktif dan transformatif akan sangat membantu pertumbuhan dan perkembangan anak kearah yang lebih baik dan positif. Orang tua harus berusaha melindungi anak dari pengaruh buruk atau negatif penggunaan gadget dan teknologi informasi lainnya (Turibius R. S, 2018).

Masa remaja merupakan masa transisi sehingga remaja merasakan keraguan akan peran yang harus dilakukan. Karakteristik remaja yang sedang dalam tahap pencarian identitas menjadi rentan terhadap timbulnya permasalahan. Permasalahan pada remaja yaitu perilaku yang dipandang sebagai masalah dalam segi sosial atau hal yang tidak sesuai dengan norma dan ketentuan orang dewasa. Salah satu permasalahan yang sering dialami oleh remaja disebut sebagai tindakan kenakalan.

Keluarga merupakan lingkungan pertama dan utama dalam melaksanakan proses sosialisasi pribadi seorang remaja. Remaja berusaha mengenal berbagai macam nilai dan norma yang ada di lingkungannya diawali dalam keluarga. Keluarga memberikan pengaruh sekaligus membentuk watak dan kepribadian remaja, sehingga keluarga dikatakan sebagai unit sosial terkecil yang memberikan dasar bagi perkembangan remaja.

Pengaruh globalisasi dalam kehidupan berkeluarga terlihat pada pergeseran nilai dan norma dalam keluarga, seperti bergesernya nilai keharmonisan keluarga, nilai orang tua, nilai anak dan lain sebagainya. Contohnya, orang tua zaman sekarang sibuk dengan pekerjaan masing-masing sehingga banyak tugas dan peran di keluarga menjadi

dikesampingkan. Globalisasi memberikan dampak yang luar biasa dalam berbagai sendi kehidupan masyarakat, tidak terkecuali dalam kehidupan berkeluarga.

Sosialisasi anti kekerasan kepada masyarakat gencar dilakukan oleh pemerintah kota Yogyakarta. Upaya nyata pencegahan dan mengurangi resiko berulangnya kejadian kekerasan yang melibatkan remaja didukung berbagai pihak baik tokoh masyarakat, pihak Kepolisian dan kalangan akademisi. Kegiatan yang telah terlaksana antara lain yaitu pelatihan anti kekerasan bagi orangtua dan anak di era milenial. Pihak yang bekerjasama dalam pelaksanaan kegiatan yaitu Dinas Pemberdayaan Masyarakat, Perempuan dan Perlindungan Anak (DPMPPA) Yogyakarta, Polresta Yogyakarta, akademisi Universitas Proklamasi 45 Yogyakarta. Terlaksana di 4 wilayah kelurahan, yaitu di ruang pertemuan Kelurahan Keparakan pada 27 Oktober 2019, Ngampilan pada 2 November 2019, Sorosutan pada 3 November 2019, Pakuncen pada 8 November 2019. Dihadiri peserta di setiap acara sejumlah 100 orang, meliputi perwakilan jajaran pemerintahan Camat, Lurah, RW / RT, Anak usia SMP hingga SMA dan perwakilan para Orang tua.

Metode penyampaian materi berupaya lebih tepat sasaran yaitu dengan acara pelatihan anti kekerasan dibagi menjadi dua kelas yaitu bagi orang tua dan remaja. Bagi remaja diberikan pelatihan tentang pengendalian emosi agar para remaja lebih mampu mengelola emosinya. Materi tentang Refleksi kasus dan dampak hukum dipaparkan oleh pembicara dari Polresta Yogyakarta. Materi bagi kelas remaja mengangkat tema tentang Remaja di era milenial dan strategi pengendalian emosi disampaikan oleh tim Psikolog P2TP2A Kota Yogyakarta. Materi Parenting di Era Milenial, disampaikan oleh penulis sebagai perwakilan akademisi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari kesalahan parenting ke tindak kekerasan: Faktor Pribadi, Keluarga, dan Lingkungan

Keluarga melalui pola asuh orang tua, berfungsi sebagai pengaruh yang sangat penting dalam pembentukan karakter remaja. Proses pola asuh orang tua meliputi kedekatan orang tua dengan remaja, pengawasan orang tua, dan komunikasi orang tua dengan remaja. Melalui komunikasi, orang tua hendaknya menjadi sumber informasi dan pendidik utama.

Komunikasi efektif yang dibangun orangtua dengan anak dapat dilakukan dengan cara yakni mendapatkan perhatian anak sebelum berbicara, berkomunikasi dengan posisi tubuh sejajar dengan anak dan kontak mata, berbicara dengan jelas agar anak mengerti, menggunakan bahasa yang positif, menjaga komunikasi dengan cara mendengarkan dan penuh perhatian ketika anak berbicara dan menggunakan kata-kata dan tindakan positif untuk mendukung anak (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016).

Keluarga merupakan peletak dasar pendidikan moral dan pandangan hidup bagi remaja. Karakter remaja sebagian besar diambil dari kedua orang tua dan anggota

keluarga yang lainnya. Demikian interaksi dengan ayah yang perhatian, akrab, dan dapat diandalkan dapat memberi pengaruh yang baik terhadap pertumbuhan sosial remaja (Santrock, 2004).

Namun demikian, orang tua sering menghadapi kendala dalam berkomunikasi kepada/remajanya, begitupun sebaliknya (BKKBN, 2012:2-3). Pada kenyataannya, orang tua seringkali memberikan model agresif secara fisik melalui hukuman fisik pada anaknya. Hal ini dilakukan dengan dalih untuk mendisiplinkan anaknya, padahal sejatinya secara bersamaan orang tua juga memberikan contoh agresif kepada anak (Myers, 2012).

Santrock (2003), menjelaskan bahwa masa remaja dimulai dari umur 10 atau 12 tahun dan berakhir pada umur 18 sampai 22 tahun. Secara tradisional masa remaja dianggap sebagai periode “badai dan tekanan” yaitu suatu masa ketika ketegangan emosi meninggi sebagai akibat dari perubahan fisik dan kelenjar. Adapun meningginya emosi terutama karena remaja putra dan putri berada di bawah tekanan sosial dan menghadapi kondisi baru, sedangkan selama masa kanak-kanak kurang mempersiapkan diri untuk menghadapi keadaan (Hurlock, 1994).

Mönks, Knoers, dan Haditono (2002), mengemukakan secara global aspek perkembangan dalam masa remaja berlangsung antara umur 12–21 tahun, dengan pembagian, yaitu (1) 12–15 tahun: masa remaja awal, (2) 15–18 tahun: masa remaja pertengahan, dan (3) 18–21 tahun: masa remaja akhir. Pada umumnya masa pubertas terjadi antara 12–16 tahun pada remaja putra dan 11–15 tahun pada anak putri.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2016) menjelaskan bahwa orang tua harus memahami tahap perkembangan anak dengan cara melakukan deteksi dini tumbuh kembang anak yang menyimpang dan melakukan deteksi dini perilaku yang menyimpang. Adapun aspek-aspek yang ada dalam tahap perkembangan anak usia 11-18 tahun adalah sebagai berikut:

1. Aspek berpikir, yaitu menjadikan anak sebagai teman berdiskusi dengan topik yang sesuai dengan minat dan bakatnya, atau yang berkaitan dengan masalah yang sedang ramai dibicarakan orang, memberikan kesempatan anak untuk menyimpulkan topik yang sedang dibahas, memberikan kesempatan kepada anak untuk membaca buku dan mencari informasi dari perangkat digital, dan memintanya untuk memberikan pendapat tentang informasi tersebut, serta memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan diri ke arah yang positif.
2. Aspek perasaan, yaitu mendorong anak untuk berpartisipasi dalam membuat suatu keputusan yang akan ditetapkan dalam keluarga, mengajak anak untuk berdiskusi tentang perubahan yang terjadidalam perkembangan fisiknya, melatih kemandirian anak sedikit demi sedikit, mendorong anak untuk bergaul dengan teman-teman sebayanya agar dapat beradaptasi dengan baik terhadap lingkungannya serta

memberikan saran kepada anak untuk bergaul dengan kelompok yang dinilai baik dan menghindari kelompok yang dinilai tidak baik.

3. Aspek sosial, yaitu memberikan kesempatan anak untuk bermain dengan teman sebaya dengan mengikuti aturan yang sudah disepakati, mengenal teman-teman anak baik di dunia nyata dan maya serta mengajak anak untuk terbuka mengungkapkan hal-hal yang bersifat pribadi dan kesehatan reproduksi pada orang tua.
4. Aspek fisik, yaitu mengajak anak untuk berolahraga dan memberikan tanggung jawab kepada anak untuk mengerjakan beberapa tugas rumah tangga sederhana.

Remaja di era milenial memiliki banyak kerentanan dan masalah-masalah yang mengancam masa depannya. Masalah-masalah remaja yang dihadapi saat ini misalnya meningkatnya jumlah remaja dengan HIV dan AIDS, infeksi menular seksual, kehamilan tidak diinginkan, dan penyalahgunaan NAPZA. Tiga masalah yang sering dihadapi oleh remaja yang meliputi *free sex*, *drug*, dan HIV/AIDS sangat meresahkan bagi masyarakat terlebih setiap keluarga yang memiliki putra-putri usia remaja.

Keluarga dalam hal ini orang tua diharapkan mampu melindungi anak-anak dari ancaman era digital, tetapi tidak menghalangi potensi manfaat yang bisa ditawarkannya. Adapun pendampingan generasi digital yang dapat dilakukan orang tua antara lain, menambah pengetahuan orang tua tentang media sosial, mengarahkan anak tentang penggunaan perangkat dan media digital dengan jelas, mengimbangi waktu menggunakan media digital dengan interaksi di dunia nyata, meminjamkan anak perangkat digital sesuai dengan kebutuhan, memilihkan program atau aplikasi yang positif, mendampingi dan meningkatkan interaksi dengan anak selama penggunaan digital, menggunakan perangkat digital secara bijaksana, mempersiapkan anak berkunjung ke dunia maya, dan memonitor aktivitas anak di dunia maya (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016).

Orang tua merupakan figur penting dalam kehidupan seorang remaja. Relasi dan peran orang tua pada masa remaja sangat penting bagi perkembangan diri remaja (Dirgagunarsa & Sutantoputri, 2004).

Pelaksanaan Refleksi Pada Orangtua

Acara reintegrasi kasus berupa edukasi kepada anak dan orang tua dalam rangka meminimalisir resiko terjadinya kekerasan pada anak yang dilaksanakan oleh Unit Pelaksana Teknis (UPT) Pusat Pelayanan Terpadu Pemberdayaan Perempuan Dan Anak (P2TP2A) Dinas Pemberdayaan Masyarakat Perempuan Dan Perlindungan Anak (DPMPPA) Kota Yogyakarta, terlaksana dengan lancar disertai antusiasme dari peserta.

Bagi masyarakat Kelurahan Keparakan dilaksanakan di Ndalem Pujokusuman, Minggu, 27 Oktober 2019. Kesimpulan yaitu peserta yang hadir menjadi lebih menyadari bahwa peristiwa kekerasan di kalangan anak serta remaja seharusnya tidak terjadi. Orang

tua serta lingkungan masyarakat bertanggungjawab sepenuhnya dalam mendidik dan memberikan pendampingan yang lebih positif pada anak.

Bagi masyarakat Kelurahan Ngampilan, acara berlangsung di ruang pertemuan Kelurahan Ngampilan, Jl. Purwodiningratan No 922, Kota Yogyakarta DIY (2/11).

Pertanyaan yang diungkapkan antara lain yaitu dari Ibu Ririn (RW10), Bagaimana cara agar cepet pinter menggunakan HP agar sebagai orang tua juga bisa mengawasi anak sehingga anak tidak menyalahgunakan HP? Jawab narasumber: Silakan minta diajari oleh putra ibu. Jadikan belajar HP sebagai kesempatan untuk menjalin komunikasi dan kepercayaan yang baik dengan anak.

Pertanyaan ibu Lusi (RW05), Bagaimana menyikapi anak yang sulit diatur dan mendampingi sebagai seorang single parent? Jawab narasumber: Situasi anak yang dirasa sulit diatur bisa terjadi karena pola komunikasi yang kurang tepat. Biasakan anak untuk diajak berdialog, diskusi tentang berbagai hal. Kondisi single parent penting dijelaskan kepada anak agar anak mulai belajar tentang realita yang ada.

Pertanyaan ibu Irma (RW09), Bagaimana berkomunikasi dengan anak yang tertutup? Putri saya kelas 3 SMP. Jawab narasumber: Komunikasi yang baik dapat terjadi bila ada kepercayaan dan kondisi yang tepat dari orangtua dan anak maka sebagai orangtua hendaknya siapkan waktu dan sikap untuk mendengarkan anak.

Pelaksanaan kegiatan refleksi kasus parenting di kelurahan Sorosutan (3/11).

Acara berjalan dengan antusiasme peserta. Pertanyaan dari bapak Subandono (RT49), Bagaimana caranya menghadapi untuk membatasi anak yang selalu bermain HP, marah ketika diperingatkan? Jawab narasumber, silakan diskusi dengan anak, buat semacam kesepakatan dan penting kita mengetahui aplikasi apa yang sering digunakan anak dalam hp nya.

Pertanyaan bapak Yulianto (RT52), Putri saya SMP, dulu begitu dekat dengan saya dan memiliki hobi sama dengan saya yaitu mendengarkan lagu. Namun sekarang dia lebih suka menyendiri, gaya bicaranya kurang bersahabat seperti beberapa teman-temannya. Bagaimana cara agar saya dapat dekat dan berkomunikasi baik seperti dulu lagi? Jawab narasumber, sewajarnya di usia SMP anak cenderung lebih dekat dengan teman sebayanya. Alternatif agar orang tua tetap bisa dekat dengan anak yaitu orang tua harus mampu bersikap sebagai seorang teman, sahabat yang bagi anak.

Pertanyaan bapak Jubandi RT(50), Bila orangtua, keluarga merupakan pembentuk karakter bagi anak, bagaimana cara membentuk karakter yang baik padahal ada lingkungan juga yang mempengaruhi? Jawab narasumber, hendaknya orang tua menanamkan nilai-nilai positif sejak usia dini. Ketika anak tumbuh dan berkembang di usia remaja, berikan perhatian, kebebasan dan kepercayaan agar anak juga belajar untuk bertanggungjawab.

Pertanyaan ibu Junayah (RT51), Bisakah kami diberikan contoh-contoh perilaku kenakalan remaja dalam bentuk film agar kami lebih bisa paham hal apa saja yang sering dilakukan oleh remaja saat ini yang mungkin tidak kami ketahui? Jawab narasumber, baik bisa, ini sebagai masukan bagi kami untuk menyajikan film tentang kenakalan remaja.

Pertanyaan bapak Syukur (RW13), Saat ini sering ada berita tentang terjadi pembunuhan yang dilakukan oleh remaja. Bagaimana membangun sikap mental terkait dengan spiritual bagi remaja? Jawab narasumber, teladan dari orang tua sangat penting. Remaja cenderung lebih bisa menerima dan memahami contoh nyata daripada nasehat atau sekedar teori. Kondisi keluarga yang harmonis akan membentuk sikap mental yang kuat bagi remaja.

Pelaksanaan kegiatan refleksi kasus parenting bagi masyarakat Pakuncen pada 8 Nopember 2019. Kesimpulan yang di dapat yaitu kesepakatan bahwa hendaknya keluarga dapat menjalankan fungsinya yakni dengan menciptakan komunikasi yang afektif antar anggota keluarga, memberikan dukungan, perhatian dan kepedulian terhadap remaja serta memiliki kemampuan untuk mengontrol perilaku remaja agar tidak ke arah perilaku negatif melainkan mengarahkan remaja untuk meregulasi diri dalam proses perkembangannya dan membentuk menjadi individu yang memiliki daya juang.

Acara di setiap kelurahan ditutup dengan penandatanganan deklarasi anti kekerasan oleh seluruh peserta serta perwakilan tokoh masyarakat yang hadir. Adapun kutipan isi deklarasi yaitu Segenap warga masyarakat bersama-sama dengan pemerintah aparat penegak hukum di tingkat Kecamatan dengan sungguh-sungguh berkomitmen untuk lindungi dan selamatkan perempuan dan anak dari tindakan kekerasan, menciptakan lingkungan yang ramah, mewujudkan pola asuh dengan penuh cinta, bertekad tidak takut melaporkan tindak kekerasan, menegakan hukum, berjuang mewujudkan zero kekerasan menuju Yogyakarta Istimewa demi masa depan bangsa Indonesia yang gemilang.

Havighurst (dalam Mönks, et al., 2002), mengemukakan sejumlah tugas-tugas perkembangan, berasal dari penelitian-penelitian lintas budaya. Bagi usia 12–18 tahun tugas perkembangannya adalah (1) perkembangan aspek-aspek biologis, (2) menerima peranan dewasa berdasarkan pengaruh kebiasaan masyarakat sendiri, (3) mendapatkan kebebasan emosional dari orang tua dan/atau orang dewasa yang lain, (4) mendapat pandangan hidup sendiri, (5) merealisasi suatu identitas sendiri dan dapat mengadakan partisipasi dalam kebudayaan pemuda sendiri.

Upaya meminimalisasi gejala permasalahan remaja salah satunya yaitu melalui sosialisasi keterampilan hidup (*life skills*). *Life skills* bagi remaja sangat besar pengaruhnya untuk menopang kehidupannya, utamanya mengurangi dan mencegah munculnya permasalahan remaja. Hakikatnya dengan *life skills* yang dimilikinya, remaja akan hidup lebih tangguh, disiplin, religius, dan berkarakter.

Keterampilan hidup (*Life Skills*) meliputi beragam keterampilan antara lain yaitu keterampilan fisik, keterampilan mental, keterampilan emosional dan keterampilan

spiritual. Keterampilan fisik yaitu kemampuan remaja untuk mampu memilih makanan yang sehat, berolahraga, dan beristirahat secara seimbang. Keterampilan mental meliputi keterampilan mempercayai dan menghargai diri, keterampilan berpikir positif, dan keterampilan mengatasi stres.

Pentingnya remaja memiliki keterampilan mengelola stress atau *coping skills* agar remaja mampu menjalankan kehidupan sehari-harinya dengan menggunakan semua pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dimiliki. Remaja juga perlu memiliki keterampilan dalam mengambil keputusan dan memecahkan masalah. Remaja seringkali dihadapkan pada situasi yang menuntut mereka membuat pilihan. Keputusan tersebut dapat berupa mengikuti perintah atau tidak, menerima atau menolak sebuah tawaran, setuju atau tidak setuju dengan pendapat orang lain.

Adanya keterampilan emosional maka diharapkan remaja dapat menilai apakah aktivitas yang dilakukan bermanfaat untuk dirinya dan lingkungannya atau bahkan sebaliknya akan merugikan orang lain dan dirinya. Keterampilan spiritual yang perlu dikembangkan dalam diri remaja yaitu kemampuan untuk bersyukur sehingga remaja lebih mampu dalam menerima diri baik kekurangan maupun kelebihan secara lebih positif.

Anak dari keluarga yang memiliki pola komunikasi keluarga yang kurang atau tidak efektif cenderung bersikap menarik diri atau reaktif dan kurang adaptif. Anak dengan keluarga yang memiliki pola komunikasi efektif akan memiliki konsep diri yang lebih positif, hal ini dikarenakan anak merasa diterima dan nyaman atas keberadaannya. Situasi seperti ini juga akan berpengaruh pada pembentukan karakter bagi anak.

SIMPULAN

Hendaknya keluarga dapat menjalankan fungsinya yakni dengan menciptakan komunikasi yang afektif antar anggota keluarga, memberikan dukungan, perhatian dan kepedulian terhadap remaja serta memiliki kemampuan untuk mengontrol perilaku remaja agar tidak ke arah perilaku negatif melainkan mengarahkan remaja untuk meregulasi diri dalam proses perkembangannya dan membentuk menjadi individu yang memiliki daya juang.

DAFTAR PUSTAKA

- BKKBN. (2012). *Pedoman Pengelolaan Bina Keluarga Remaja*. Jakarta: Direktorat Bina Ketahanan Remaja.
- Dirgagunarsa, Y. S., & Sutantoputri, N. W, (2004). "*Hubungan orang tua dan remaja*", Dalam Singgih D. Gunarsa (Editor), *Dari anak sampai lanjut usia: Bunga rampai psikologi perkembangan*, BPK Gunung Mulia, Jakarta.
- Hurlock, E. B, (1994). "*Psikologi perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang hidup*", (Istiwidayanti & Soedjarwo, penerj.), Erlangga, Jakarta.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). *Seri Pendidikan Orang Tua: Pengasuhan Positif*. Jakarta

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). Seri Pendidikan Orang Tua: Mendidik Anak di Era Digital. Jakarta
- Mönks, F. J., Knoers, A. M. P., & Haditono, S. R.(2002). “*Psikologi perkembangan: Pengantar dalam berbagai bagiannya*”, Gadjah Mada University Press, Yogyakarta.
- Myers, D. G. (2012). *Psikologi Sosial*, Social Psychology, Terjemahan: Aliya Tusyani dkk., Jakarta: Salemba Humanika.
- Program Keluarga Harapan Kementerian Sosial RI. (2018). Buku Pintar Perlindungan Anak: Pertemuan Peningkatan Kemampuan Keluarga (P2K2) Program Keluarga Harapan (PKH). Jakarta.
- Turibus R. S. (2018). Pola Asuh Yang Efektif Untuk Mendidik Anak Di Era Digital. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, Volume 10, Nomor 2, Juni 2018, hlm. 137-273.. http://repository.stkipsantupaulus.ac.id/122/1/Artikel_Jurnal_Missio_Pola_Asuh_yang_Efektif.pdf/.
- Santrock, J. W, (2004). “*Life-span development*”, (9th ed.), McGraw-Hill, New York.
- Santrock, J.W. (2003). *Adolescence: Perkembangan Remaja*. Edisi Keenam. Alih Bahasa: Shinto B.A dan Sherly S. Jakarta: Penerbit Erlangga.

HASIL PENGABDIAN PADA MASYARAKAT PELATIHAN SENAM AEROBIK UNTUK MENINGKATKAN KEBUGARAN JASMANI

[Ginanjar Nugraheningsih]^{1*}, [Yulius Agung Saputro]²

¹[Program Studi Ilmu Keolahragaan, FKIP], [Universitas Mercu Buana Yogyakarta] [Alamat Universitas: Jl. Wates Km. 10 Yogyakarta]

*Korespondensi Penulis. E-mail: ginanjar@mercubuana-yogya.ac.id, Telp: +6285727776400

ABSTRAK

Artikel ilmiah hasil pengabdian pada masyarakat ini bermitra dengan MTs dan MA ALQodir yang berlokasi di Pondok Pesantren Salafiyah AL Qodir, Dusun Wukirsari, Kecamatan Cangkringan, Sleman. Terdapat 84 siswa MTs AL Qodir dan 41 siswa MA AL Qodir. Sehingga dapat diperkirakan terdapat 125 siswa yang akan mengikuti program pengabdian pada masyarakat ini. Program yang akan dilakukan bersama dengan mitra adalah pelatihan senam aerobik untuk meningkatkan kebugaran jasmani. Metode pelaksanaan kegiatan ini yaitu dilakukan atas kesepakatan bersama antara tim pengusul dengan tim dari MTs AL Qodir dan MA AL Qodir yang didasari oleh permintaan dari kedua madrasah tersebut kepada tim pengusul. Kegiatan pelatihan ini diberikan sebanyak 19 kali pertemuan dalam waktu 2 jam setiap pertemuan. Pelatihan dilaksanakan pada hari Selasa dan Kamis pada pukul 13.00 WIB sd 15.00 WIB di aula pondok pesantren AL Qodir. Metode pelatihan yang digunakan untuk melakukan pelatihan adalah dengan demonstrasi, ceramah, komando, dan inklusif mengenai senam aerobik. Adapun hasil luaran yang dicapai dalam kegiatan ini yaitu. (1) Siswa/siswi MTs AL Qodir dan MA AL Qodir memiliki kebugaran jasmani yang lebih baik. (2) Mengetahui keilmuan tentang olahraga khususnya senam aerobik disamping ilmu keagamaan yang dipelajari memiliki sehat rokhani dan jasmani. (3) Memiliki agenda rutin tiap minggu kegiatan senam aerobik sehingga fisik lebih siap menghadapi agenda rutin kejuaraan seperti POPDA (Pekan Olahraga Pelajar Daerah), O2SN (Olimpiade Olahraga Siswa Nasional), POSPEDA (Pekan Olahraga Seni Antar Ponpes Tingkat Daerah), AKSIOMA (Ajang Kompetisi Seni dan Olahraga Madrasah) yaitu agenda senam Jum'at pagi. (4) Pemakalah seminar nasional. (5) Seminar dan publikasi jurnal nasional.

Kata kunci: senam, aerobik, kebugaran, jasmani

ABSTRACT

This scientific article on community service results is partnering with MTs and MA ALQodir located in the Al Qodir Salafiyah Islamic Boarding School, Wukirsari Hamlet, Cangkringan District, Sleman. There were 84 students of AL Qodir MTs and 41 students of MA AL Qodir. So that it can be estimated that there are 125 students who will take part in this community service program. The program that will be carried out together with partners is aerobics training to improve physical fitness. The method of implementing this activity was carried out by mutual agreement between the proposing team and the team from MTs AL Qodir and MA AL Qodir based on requests from the two madrassas to the proposing team. This training activity was given as many as 19 meetings within 2 hours of each meeting. The training was held on Tuesday and Thursday at 13.00 West Indonesia Time to 15.00 West Indonesia Time in the al Qodir boarding school hall. The training methods used to conduct training are demonstration, lecture, command, and inclusive of aerobics. The outputs achieved in this activity are. (1) Students of MTs AL Qodir and MA AL Qodir have better physical fitness. (2) Knowing knowledge about sports, especially aerobics in addition to the religious knowledge that is studied has a healthy and physical physique. (3) Having a routine agenda every week of aerobic exercise so that the physical is better prepared to face routine championship agendas such as POPDA (Regional

Student Sports Week), O2SN (National Student Sports Olympiad), POSPEDA (Regional Inter-Ponpes Arts Sports Week), AKSIOMA (Events Madrasah Art and Sports Competition), which is the Friday morning gymnastics agenda. (4) Speakers of national seminars. (5) Seminar and publication of national journals.

Keywords: *gymnastics, aerobics, fitness, physical*

PENDAHULUAN

Nama kegiatan ini yaitu pelatihan senam aerobik untuk meningkatkan kebugaran jasmani. Analisis situasi lembaga pendidikan khususnya Universitas memiliki kewajiban untuk membantu pengembangan masyarakat menjadi manusia yang memiliki keunggulan serta integritas dalam bidang ilmu yang dikuasainya. Selain itu dalam upaya membangun masyarakat untuk memiliki karakter yang baik sehingga sinergis dengan cita-cita NKRI yaitu ikut serta dalam memajukan kesejahteraan umum. Untuk itu program pengabdian kepada masyarakat ini disusun guna membantu pengembangan masyarakat yang memiliki keunggulan khususnya di bidang olahraga dalam rangka meningkatkan kebugaran jasmani.

Program pengabdian pada masyarakat ini bermitra dengan MTs dan MA ALQodir yang berlokasi di Pondok Pesantren Salafiyah AL Qodir, Dusun Wukirsari, Kecamatan Cangkringan, Sleman. Terdapat 84 siswa MTs AL Qodir dan 41 siswa MA AL Qodir. Sehingga dapat diperkirakan terdapat 125 siswa yang akan mengikuti program pengabdian pada masyarakat ini. Program yang akan dilakukan bersama dengan mitra adalah pelatihan senam aerobik untuk meningkatkan kebugaran jasmani.

MTs AL Qodir dan MA AL Qodir merupakan salah satu lembaga pendidikan formal pada jenjang pendidikan kelas dasar yang memiliki basis pondok pesantren, dimana materi yang disampaikan lebih banyak materi agama daripada sekolah pada umumnya. Kegiatan belajar mengajar berlangsung setiap hari dari pukul 07.15 WIB sampai pukul 12.00 WIB, dilanjutkan dengan kegiatan-kegiatan santri hingga malam hari, demikian seterusnya hari-hari ini berulang. Rasa jenuh, penat kadangkala hinggap akibat dari kegiatan yang terus diulang setiap harinya. Apabila motivasi belajar menurun akibatnya siswa akan kurang konsentrasi ketika mengikuti pembelajaran di kelas. Konsentrasi siswa terpecah dan akan memiliki dunianya sendiri, kesibukannya sendiri bahkan muncullah kenakalan-kenakalan di usia tumbuh kembangnya ini. Pelatihan senam aerobik dapat digunakan sebagai pendekatan guna meningkatkan motivasi belajar dan kebugaran jasmani siswa. Senam aerobik merupakan olahraga untuk peningkatan kesegaran jasmani, meningkatkan daya tahan jantung dan paru-paru, meningkatkan kekuatan otot, meningkatkan kelenturan, dapat mengurangi kebosanan, stress, dan lain sebagainya hal positif yang dapat dirasakan manfaatnya bagi pesenam yang aktif mengikuti senam dan dapat dilakukan secara masal. Senam aerobik memiliki nilai praktis, ekonomis dan dapat dilakukan di halaman madrasah sehingga dapat memberikan kesenangan, refreasing, dan kepuasan melalui senam aerobik. Terlepas dari itu, MTs dan

MA AL Qodir merupakan lembaga pendidikan formal memiliki beberapa agenda kejuaraan seperti POPDA (Pekan Olahraga Pelajar Daerah), O2SN (Olimpiade Olahraga Siswa Nasional), POSPEDA (Pekan Olahraga Seni Antar Ponpes Tingkat Daerah), AKSIOMA (Ajang Kompetisi Seni dan Olahraga Madrasah) sehingga melalui kegiatan pelatihan senam aerobik ini membantu menyehatkan dan menjaga kebugaran jasmani siswa, kondisi fisik siswa lebih siap dalam menghadapi beberapa event olahraga tersebut. Berdasarkan dari analisis situasi maka permasalahan mitra yang dihadapi adalah sebagai berikut:

1. Rasa jenuh dan penat akibat dari kegiatan KBM yang terus diulang setiap harinya.
2. Adanya agenda rutin kejuaraan seperti POPDA (Pekan Olahraga Pelajar Daerah), O2SN (Olimpiade Olahraga Siswa Nasional), POSPEDA (Pekan Olahraga Seni Antar Ponpes Tingkat Daerah), AKSIOMA (Ajang Kompetisi Seni dan Olahraga Madrasah) pentingnya menjaga kebugaran jasmani.
3. Pentingnya meningkatkan motivasi belajar melalui pelatihan senam aerobik.

Adapun solusi dan luaran yang dicapai yaitu:

1. Melakukan analisis kemampuan dasar dan kemampuan fisik siswa MTs AL Qodir dan MA AL Qodir.
2. Membuat program senam aerobik di MTs AL Qodir dan MA AL Qodir

Luaran yang dicapai dari program pengabdian ini yaitu:

1. Siswa/siswi MTs AL Qodir dan MA AL Qodir memiliki kebugaran jasmani yang lebih baik.
2. Mengetahui keilmuan tentang olahraga khususnya senam aerobik disamping ilmu keagamaan yang dipelajari memiliki sehat rokhani dan jasmani.
3. Memiliki agenda rutin tiap minggu kegiatan senam aerobik sehingga fisik lebih siap menghadapi agenda rutin kejuaraan seperti POPDA (Pekan Olahraga Pelajar Daerah), O2SN (Olimpiade Olahraga Siswa Nasional), POSPEDA (Pekan Olahraga Seni Antar Ponpes Tingkat Daerah), AKSIOMA (Ajang Kompetisi Seni dan Olahraga Madrasah).
4. Pemakalah seminar nasional.
5. Seminar dan publikasi jurnal nasional.

METODE

Kegiatan pengabdian ini dilakukan atas kesepakatan bersama antara tim pengusul dengan tim dari MTs AL Qodir dan MA AL Qodir yang didasari oleh permintaan dari kedua madrasah tersebut kepada tim pengusul. Kegiatan pelatihan ini diberikan sebanyak

19 kali pertemuan dalam waktu 2 jam setiap pertemuan. Pelatihan dilaksanakan pada hari Selasa dan Kamis pada pukul 13.00 WIB sd 15.00 WIB di aula pondok pesantren AL Qodir, Wukirsari, Cangkringan, Sleman. Metode pelatihan yang digunakan untuk melakukan pelatihan adalah dengan demonstrasi, ceramah, komando, dan inklusif mengenai senam aerobik. Jadwal kegiatan dalam pelaksanaan pengabdian ini direncanakan sebagai berikut.

Tabel 1. Jadwal Kegiatan Pelatihan

No.	Jenis Kegiatan	Bulan ke-						
		2	3	4	5	6	7	8
1.	Perijinan	■						
2.	Sosialisasi dan persiapan program		■					
3.	Pengadaan materi pelatihan			■	■			
4.	Pengadaan pelatihan				■	■	■	■
5.	Evaluasi dan pelaporan							■

Berdasarkan tabel 1 dapat diamati di bulan ke-2 yaitu tim pengusul melaksanakan perijinan, sosialisasi dan persiapan program sampai dengan bulan ke-3. Selanjutnya di bulan ke-4 melaksanakan pengadaan materi pelatihan sampai dengan bulan ke-5. Bulan ke-5, 6, 7 dan 8 melaksanakan pengadaan pelatihan. Bulan ke-8 yaitu akhir pengadaan pelatihan dan membuat evaluasi dan pelaporan program. Organisasi pelaksanaan:

1. Ketua Pelaksana

- a. Nama dan gelar Akademik : Ginanjar Nugraheningsih, M.Or.
- b. Pangkat/NIDN : IIIb/060703502
- c. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
- d. Bidang Keahlian : Ilmu Keolahragaan
- e. Fakultas/Prodi Pendidikan/ ILKOR : Fakultas Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan/ ILKOR
- f. Waktu untuk kegiatan ini : 19 kali

2. Anggota

- a. Nama : Yulius Agung Saputro, M.Or.
- b. NIDN : 05.150790.02
- c. Jabatan Fungsional : -
- d. Bidang Keahlian : Ilmu Keolahragaan
- e. Fakultas/Prodi Pendidikan/ ILKOR : Fakultas Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan/ ILKOR

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari kegiatan yang telah dilaksanakan tampak antusias yang positif dari siswa siswi MTs dan MA Al Qodir. Munculnya jadwal rutin senam Jum'at pagi yang diikuti civitas MTs dan MA Al Qodir. Gerakan-gerakan senam pagi diharapkan bermanfaat untuk melatih otot-otot pada tubuh, melancarkan peredaran darah sehingga lebih sehat dan segar pada siswa/siswi MTs dan MA AL Qodir. Selain itu paparan sinar matahari pagi juga bagus bagi tubuh karena kandungan vitamin D alaminya. Jika tubuh sehat dan bugar secara fisik, maka kemampuan konsentrasi juga akan meningkat dan memudahkan dalam menyelesaikan pekerjaan sehari-hari. Senam juga dapat memperkuat tulang, membantu menormalkan aliran darah dan melatih urat saraf yang kaku serta meningkatkan kesehatan jantung dan stamina tubuh. Olahraga ini juga bisa menjaga fungsi otak, mencegah pikun, juga bisa mengurangi stress dan membuat lebih bahagia karena dengan kita melakukan gerakan senam maka tubuh akan melepaskan hormon *endorphine*.

Zat *endorphin* adalah senyawa kimia yang membuat seseorang merasa senang dan untuk kekebalan tubuh. Endorphin diproduksi oleh tubuh kita (kelenjar *pituitary*) yaitu pada saat kita merasa bahagia (tertawa) dan pada saat kita istirahat yang cukup. Zat ini bertindak seperti morphine, bahkan dikatakan 200 kali lebih besar dari morphine. Endorphin atau Endorphine mampu menimbulkan perasaan senang dan nyaman hingga membuat seseorang berenergi. Fungsi zat itu adalah untuk kekebalan tubuh. Artinya, selain mencegah memburuknya emosi kita, membuat bahagia, juga merangsang timbulnya zat imunitas. Dengan endorphin perasaan akan lebih rileks, dan tentunya akan lebih mudah mengontrol diri dari amarah sekaligus berpikir positif dengan mengutamakan kesabaran. Dapat dikatakan bahwa zat *endorphin* yaitu zat yang diproduksi oleh tubuh ketika merasa bahagia (tertawa). Banyak manfaat yang kita dapatkan melalui olahraga senam. Sehingga melalui pelatihan senam aerobic ini kebugaran jasmani siswa/siswi MTs dan MA AL Qodir dapat lebih baik.

Gambar 1. Pengenalan Program Pelatihan Senam Aerobik di Aula MTs dan MA Al Qodir





Gambar 2. Pemanasan *Indoor* (atas) Pemanasan *Outdoor* (bawah)



Keberlanjutan program dari kegiatan pengabdian ini yaitu:

1. Siswa dapat mengembangkan bakat dan minatnya dalam bidang olahraga senam aerobik dengan mendapatkan bimbingan dari pakarnya.
2. Kesehatan dan kebugaran jasmani siswa menjadi semakin baik.
3. Memiliki jadwal rutin Senam Jum'at Pagi di lingkungan MTs AL Qodir dan MA AL Qodir.
4. Memiliki instruktur senam MTs AL Qodir dan MA AL Qodir.
5. Publikasi

SIMPULAN

Setelah dilaksanakan pelatihan senam aerobik diharapkan kebugaran jasmani kedua mitra yaitu MTs AL Qodir dan MA AL Qodir mengalami peningkatan yang lebih baik. Selain itu memiliki jadwal rutin senam yang diagendakan senam Jum'at pagi.

Kesadaran menjaga kesehatan dan kebugaran jasmani melalui program pengabdian ini semoga saja mulai bermunculan, disamping ilmu keagamaan yang dipelajari di madrasah, berolahraga juga memiliki peran penting untuk menjaga kondisi fisik sehingga selain memiliki sehat rokhani juga memiliki sehat jasmani. Selain itu dengan kebugaran jasmani yang terpelihara dengan baik maka akan lebih siap menghadapi agenda rutin kejuaraan seperti POPDA (Pekan Olahraga Pelajar Daerah), O2SN (Olimpiade Olahraga Siswa Nasional), POSPEDA (Pekan Olahraga Seni Antar Ponpes Tingkat Daerah), AKSIOMA (Ajang Kompetisi Seni dan Olahraga Madrasah).

Kegiatan pengabdian seperti ini dapat dilakukan secara rutin baik di lokasi yang sama maupun di lokasi yang berbeda seiring minat dari masyarakat karena kegiatan bersenam banyak minatnya dikalangan anak, dewasa bahkan orang tua.

DAFTAR PUSTAKA

Anonim. 2016. Panduan Pelaksanaan Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat di Perguruan Tinggi. Jakarta: DRPM, Ristekdikti.

ANALISIS HASIL AKTIVASI KETERAMPILAN BERBAHASA INGGRIS KOMUNITAS PEDAGANG PASAR BERINGHARJO

Hermayawati¹, Elysa Hartati²

¹Prodi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Mercu Buana Yogyakarta

¹Email: hermayawati.hw56@gmail.com

²Prodi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Mercu Buana Yogyakarta

²elysa@mercubuana-yogya.ac.id

ABSTRAK

Pasar Beringharjo (PB) merupakan salah satu pusat wisata yang ditargetkan menjadi tujuan wisata terkemuka di Asia Tenggara Tahun 2025. Target khusus kajian ini adalah memberikan pendampingan bagi para pedagang yang ada di PB agar mampu berbahasa Inggris minimal untuk bertahan hidup (*survival needs*) menggunakan *Vendors English Book* (VEB) yang merupakan hasil penelitian Penulis sebelumnya dengan tujuan untuk memberikan layanan komunikatif kepada para wisatawan mancanegara (wisman) yang berkunjung di PB dan sekitarnya. Pendampingan dilakukan melalui tahapan LPE (latihan, praktik, evaluasi) dengan menggunakan pendekatan CPE (*content, practice, and evaluation*) yaitu: (1) melatih penggunaan VEB secara mandiri (*self-learning*) atau bersama teman; (2) mendorong pedagang lapak untuk praktik berbahasa Inggris secara langsung kepada wisman yang berkunjung di lapaknya secara mandiri; (3) mengevaluasi hasil penggunaan VEB. Sasarannya adalah 30 pedagang yang rata-rata berpendidikan sekolah dasar dan menengah. Waktu pelaksanaannya adalah 12 kali pendampingan. Data kajiannya berupa hasil observasi praktik berbahasa Inggris para pedagang yang kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan keberanian dan kemampuan dalam praktik berbahasa Inggris menggunakan VEB. Sebelumnya, mereka memberikan layanan menggunakan bahasa isyarat (*body language*). Keberanian mereka ini diharapkan dapat membekali pedagang untuk penyediaan layanan komunikatif bagi wisman.

Kata Kunci: VEB, LPE, CPE, survival needs, self-learning

ANALYSIS ON THE RESULT OF BERINGHARJO MARKET TRADERS COMMUNITY ENGLISH SKILL ACTIVATION

Hermayawati¹, Elysa Hartati²

¹Prodi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Mercu Buana Yogyakarta

¹Email: hermayawati.hw56@gmail.com

²Prodi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Mercu Buana Yogyakarta

²elysa@mercubuana-yogya.ac.id

ABSTRACT

Beringharjo Market (BM) is one of the tourist centers targeted to be a leading tourist destination in Southeast Asia in 2025. The specific target of this study is to provide assistance for BM traders to be able to speak English for survival needs using Vendors English Book (VEB) which is the result of a previous author's research with the aim to provide communicative services to foreign tourists visiting BM and surrounding areas. Assistance is carried out through the stages of LPE (training, practice, evaluation) using the CPE (content, practice, and evaluation) approach, namely: (1) training the use of VEB independently (self-learning) or with friends; (2) encouraging traders to practice English to foreign tourists visiting their shanties independently;

and (3) evaluating the results of using VEB. The target is 30 traders who, on average, have primary and secondary school education. The implementation time is 12 times of assistance. The study data was in the form of observations of the traders' English practice which was, then analyzed descriptively. The results revealed an increase in both the observed traders courage and ability in English practice using VEB. Previously, they provided services using body language. Their courage is, then expected to equip traders to provide communicative services for foreign tourists.

Keywords: VEB, LPE, CPE, survival needs, self-learning

PENDAHULUAN

Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) dikenal sebagai sentra pendidikan, budaya dan pariwisata. Sesuai dengan visinya, yaitu menjadi pusat pendidikan budaya dan pariwisata terkemuka di Asia Tenggara pada Tahun 2025 mendatang (RPJP DIY 2004-2025), masyarakat tentunya harus ikut serta secara aktif mendukungnya, paling tidak untuk menyiapkan diri sendiri dan lingkungannya. Di pusat kota Yogyakarta terdapat salah satu Pasar tradisional yang bukan hanya dilengkapi dengan berbagai fasilitas sarana yang relatif modern melainkan juga menyajikan berbagai kebutuhan hidup secara lengkap.

Pasar tersebut dikenal dengan nama Pasar Beringharjo. Pasar tradisional ini merupakan pasar tertua (karena didirikan sejak masa pemerintahan Sultan Hamengku Buwono I) dan terlengkap. Keberadaan Pasar Beringharjo (PB) tidak lepas dari eksistensi Kraton Ngayogyakarta Hadiningrat. Semula, Sultan HB I membangun sarana perdagangan melalui pasar tradisional berupa deretan lapak-lapak. Nama Beringharjo diberikan setelah bertahtanya Sri Sultan Hamengku Buwono VIII pada tanggal 24 Maret tahun 1925. Wilayah pasar ini dijadikan tempat transaksi ekonomi oleh rakyat Ngayogyakarta dan sekitarnya (Situs Budaya, 2019). Pasar ini terletak di tepi Jalan Jenderal Ahmad Yani No. 16 Kelurahan Ngupasan, Kecamatan Gondomanan, Kota Yogyakarta, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Lokasi pasar ini berada di sebelah utara benteng *Vredeburg*.



Gambar 1. Situasi Pasar Beringharjo Tampak Depan
(<https://situsbudaya.id/sejarah-pasar-beringharjo-yogyakarta/>)



Gambar 2. Bersama Mitra Pedagangdan Pengunjung Wisman (Foto Dokumentasi, Agustus, 2019)

Hingga saat kajian ini dilakukan, PB telah dilengkapi dengan berbagai sarana modern seperti escalator, lift, tempat bersantai tempat buang hajat yang memadai. Pasar ini dibagi menjadi tiga Blok, yaitu Blok Timur, Tengah dan Barat. Masing-masing Blok dipimpin oleh seorang Lurah Pasar. Berbagai komoditas berupa makanan, sayuran, buah-buahan, keperluan dapur dan sembilan bahan pokok tersaji di lokasi bagian Timur. Pasar Beringharjo bagian Tengah merupakan pusat komoditas aneka jamu dan obat-obatan tradisional, pakaian dan pernik-pernik perhiasan pengantin Jawa. Bagian barat merupakan pusat komoditas pakaian dengan berbagai model baik tradisional, nasional maupun pakaian model import, berbagai macam kain dan perlengkapan rumah tangga seperti gordijn, peralatan bayi, peralatan kamar tidur dan lain sebagainya.

Sebagai anggota masyarakat Kota Yogyakarta, komunitas pedagang Pasar Beringharjo (BH) pada umumnya masih kurang mampu berbahasa Inggris komunikatif. Hal ini juga dibenarkan oleh Crooks (2016) yang menyatakan bahwa kemampuan Bahasa Inggris SDM (sumber daya manusia) Indonesia masih rendah. Padahal, bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa komunikasi dunia yang digunakan oleh para wisatawan mancanegara (wisman) yang banyak berkunjung di sepanjang jalan Malioboro dan seringkali juga berbelanja di pasar tersebut. Hal ini disebabkan oleh karena di kawasan jalan utama Malioboro terdapat banyak hunian berupa hotel berbagai kelas, sehingga tidak heran jika mereka banyak yang menghabiskan waktunya untuk berkunjung ke lokasi tersebut, termasuk ke PB. Sayangnya para pedagang belum cakap berkomunikasi secara lancar dalam bahasa Inggris. Padahal, Yogyakarta merupakan pusat tujuan wisata terkemuka setelah Bali dan Jakarta. Selain itu, untuk mendukung visi Kota dan Provinsi DI Yogyakarta menjadi Kawasan Wisata terkemuka di Asia Tenggara pada tahun 2025 mendatang sudah selayaknya semua anggota masyarakat termasuk komunitas pedagang PB harus mampu berkomunikasi dalam bahasa Inggris dalam rangka memperpanjang lama tinggal (length of stay) wisman. Perpanjangan masa kunjungan atau masa tinggal di Yogyakarta tentunya akan mampu meningkatkan devisa regional.

Berkaitan dengan fakta tersebut, permasalahannya sebetulnya ada pada pembiasaan penggunaan bahasa Inggris pada kehidupan sehari-hari, karena bahasa merupakan

kebiasaan (habit) (Richards, 2003, Harmer, 2007). Oleh karena PB merupakan salah satu urat nadi perekonomian Kota Yogyakarta, maka selayaknya lokasi tersebut dilengkapi dengan tersedianya sarana komunikasi bahasa internasional, yang dalam hal ini adalah bahasa Inggris. Atas dasar alasan tersebut, Penulis berupaya memberikan solusi dengan menyediakan layanan komunikatif bagi para pedagang melalui pembiasaan menggunakan bahasa Inggris untuk melayani wisman. Sesuai dengan permasalahan yang ada, terutama menyangkut kesiapan komunitas pedagang PB Yogyakarta dalam ikut serta mengaktualisasikan visi DIY menjadi Kota Pariwisata terkemuka di Asia Tenggara pada tahun 2025 (RPJP DIY, 2005), kajian ini secara umum bertujuan mengaktifkan kemampuan berbahasa Inggris para pedagang di PB. Kegiatan ini dilakukan secara santai terutama dalam bentuk melakukan percakapan dengan wisman menyangkut percakapan sehari-hari dan cara bertransaksi sesuai dengan komoditasnya menggunakan bahasa Inggris. Kegiatan pembiasaan dilakukan demi mempersiapkan mereka agar mampu berbahasa Inggris khususnya secara lisan (*oral/spoken English*) paling tidak pada tataran *threshold* untuk menyiapkan diri menyambut Visi DIY 2025 sebagai bekal berkomunikasi aktif dengan tamu, pejabat atau pun wisatawan mancanegara yang semakin banyak berkunjung ke Yogyakarta.

Hasil kegiatan kajian ini ditargetkan bagi peserta program berupa jasa layanan komunikatif berbahasa Inggris pada tataran *false-beginning*, yaitu kemampuan berbahasa Inggris bagi orang-orang yang pernah belajar bahasa Inggris selama bertahun-tahun tetapi tetap tidak mampu menggunakannya untuk berkomunikasi (Bailey, 2005) dan tataran *threshold* atau tataran paling dasar untuk keperluan bertahan hidup melalui berdagang. Materi aktivasinya berupa percakapan sehari-hari untuk *English for Adult learners* dengan tataran *False-beginner* dan *Threshold*.

KAJIAN PUSTAKA

English for Adult Learners

Pengajaran bahasa Inggris bagi orang dewasa difokuskan pada cara menggunakan bahasa dan praktiknya yang dapat membantu mereka dalam kehidupan sehari-hari dan memajukan mereka ke arah tujuan mereka yaitu fasih berbahasa Inggris untuk berkomunikasi dengan penutur asli atau pun orang asing. Menurut TESOL International Association (2019) pembelajaran bahasa Inggris secara normatif harus memperhatikan 6 prinsip (Lihat Gambar 3), yaitu: (1) *Knowing the learners* (Memahami siswa), (2) *Create condition for language learning* (Mengondisikan belajar), (3) *Design high quality of language lesson* (Merancang pembelajaran yang berkualitas), (4) *Adapt lesson delivery as needed* (Menyesuaikan proses dan muatan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan), (5) *Monitor and assess language development* (Memonitor serta menilai perkembangan hasil belajar) dan (6) *Create conditions for language learning* (Menciptakan kondisi belajar berbahasa). Prinsip keenam ini dapat dimaknai bahwa focus pembelajarannya adalah pada bagaimana menggunakan bahasa untuk berkomunikasi secara lisan dan tulis

(*language use*), bukan belajar tentang bahasa yang berfokus pada pembelajaran tentang fitur-fitur bahasanya (*language usage*).



Gambar 1. 6 Prinsip Pembelajaran Bahasa Inggris
(Source: <https://www.tesol.org/the-6-principles/>)

Keenam prinsip tersebut tentunya harus dipahami dan diterapkan oleh guru atau instruktur Bahasa Inggris termasuk dalam proses pembelajaran bagi kalangan orang dewasa (*English for Adult Learners*). *English for Adult Learners* (EAL) merupakan suatu konsep pembelajaran bahasa Inggris khusus bagi orang dewasa yang tentunya secara kontekstual berbeda dengan pembelajaran untuk tataran usia lainnya, seperti *English for Young Learners* (Bahasa Inggris bagi siswa sekolah dasar dan menengah) dan *English for Children/Kids* (Bahasa Inggris untuk anak-anak). Perbedaan di antara masing-masing tataran usia belajar tersebut adalah pada muatan wacana serta taraf kesulitan pada fitur-fitur bahasa (*language features*) yang diajarkan yang tentunya harus disesuaikan dengan usia dan karakteristik pembelajar yang bersangkutan.

Kajian ini khusus dimaksudkan untuk pembelajar dewasa, yang semuanya adalah wanita dengan rata-rata usia 40-50 tahun. Sesuai dengan keenam prinsip tersebut di atas, kajian ini menerapkan langkah-langkah berikut: Pertama, mengenali pembelajar sebaik mungkin. Semakin baik mereka dikenal, semakin baik mereka melakukan proses pembelajaran yang tentunya dibuat menarik dan bermanfaat. Kedua, menggunakan sumber daya yang relevan dengan pembelajar, misalnya, jika sebagian besar dari mereka belajar bahasa sebagai modal komunikasi dengan pelanggan, maka kebutuhan atau muatan pembelajarannya harus sesuai dengan pekerjaan mereka. Dalam hal ini, guru atau instruktur dapat menanyakan kebutuhan mereka dalam belajar. Jika pembelajar terlibat

langsung dalam proses belajar, mereka dapat lebih termotivasi untuk belajar; Ketiga, membuat muatan, suasana dan lokasi belajar yang variatif (*Really Learn English*, 2019).

False-beginner dan Threshold Level

Kategori pembelajar *False-beginner* adalah kategori pembelajar bahasa yang secara formal telah bertahun-tahun belajar bahasa tetapi tetap belum mampu menggunakannya sebagai alat komunikasi dalam kehidupan sehari-hari (Bailey, 2005). Kategori atau kelompok tersebut banyak ditemukan pada masyarakat pembelajar bahasa Inggris sebagai bahasa asing (*English as a Foreign Language/EFL*). Konsep pengajarannya disebut TEFL (*Teaching English as a Foreign Language*). EFL dipelajari bukan sebagai bahasa resmi (*English as a Second Language/ ESL*) melainkan hanya sekedar sebagai pengetahuan manakala pembelajar memerlukannya untuk berkomunikasi dengan orang asing baik saat berada di dalam maupun di luar negeri.

Threshold level (tataran ambang) dalam hal ini adalah tataran pembelajaran bahasa Inggris yang paling dasar. Tataran pembelajaran level ambang ini merupakan pengembangan dari konsep *False-beginner*, yaitu pembelajar yang tertarik untuk memperoleh dasar umum kemampuan dalam bahasa Inggris meskipun secara individual memiliki kebutuhan dan keinginan spesifik mereka sendiri dan banyak di antara mereka yang pada akhirnya ingin melangkah lebih jauh dari level dasar tersebut yang lebih berfokus pada praktik berbahasanya daripada kebutuhan akademisnya (Broughton, 1980; Willkins, 1981; Van Ek, 1991).

Konsep pembelajaran bahasa Inggris pada kajian ini diarahkan pada kategori pembelajar *False-beginner* dengan kebutuhan *Threshold Level* bagi para pedagang di Pasar Beringharjo yang khusus memerlukannya. Dikatakan bagi pedagang yang khusus memerlukannya, karena tidak semua pedagang bersedia belajar praktik berbahasa, meskipun mayoritas pedagang tersebut tidak mampu berkomunikasi dalam bahasa Inggris, kecuali pedagang cenderamata yang memang paling banyak dikunjungi wisman. Oleh karena itu, peserta kegiatan aktivasi bahasa Inggris ini mayoritas adalah pedagang cendera mata.

Aktivasi Praktik Berbahasa Inggris Pedagang Pasar Beringharjo

Sesuai dengan tujuannya, kegiatan dalam penelitian ini difokuskan pada aktivasi pembelajaran bahasa dilakukan dengan menggunakan panduan materi yang disebut VEB (*Vendors English Book*). VEB bermuatan aktivasi praktik berbahasa baik secara tulis maupun lisan. Muatan materi disesuaikan dengan kebutuhan komunikatif yang relevan dengan pekerjaannya, yaitu sekitar transaksi jual beli dan penawaran barang-barang dagangan mereka masing-masing. Buku panduan VEB yang terdiri dari 36 halaman, bermuatan materi sesuai dengan barang komoditas para pedagang yang bersangkutan, yaitu sebagai berikut: *Handicraft Traditional Toys*, *Batik*, dan *Traditional Foods* yang tersaji dalam 4 Unit (Lihat Tabel 1).

Tabel 1. Muatan Materi Buku Panduan VEB (*Vendors English Book*)

Unit	Muatan	Keterampilan Berbahasa	Halaman
Unit 1	Teks tentang <i>Handicraft</i>	<i>Thresholds Integrated Skills</i>	1
Unit 2	Teks tentang <i>Traditional Toys</i>	<i>Thresholds Integrated Skills</i>	11
Unit 3	Teks tentang Batik	<i>Thresholds Integrated Skills</i>	19
Unit 4	Teks tentang <i>Traditional Foods</i>	<i>Thresholds Integrated Skills</i>	27
Glossary	Kosakata terkait dengan teks	<i>Vocabulary</i>	34
References	Sumber Penunjang		35
Answer Key	Kunci Jawaban Latihan		36

METODE PELAKSANAAN AKTIVASI

Rancangan Pengkajian

Kegiatan aktivasi berbahasa Inggris ini menggunakan rancangan POACE (*Planning, Organizing, Actuating, Controlling and Evaluating*) yang meliputi 5 tahapan kegiatan sebagai berikut: (1) *materials planning*; (2) *learning organizing*; (3) *language practice actuating*; (4) *learning activities controlling*; dan (5) *evaluation on the learning activities in a whole*. Target sarasannya adalah 30 orang peserta yang menyediakan diri untuk mendapatkan kegiatan layanan aktivasi berbahasa Inggris komunikatif. Waktu pelaksanaannya adalah 12 kali pertemuan sesuai dengan kebutuhan peserta. Instrumen utamanya adalah peneliti yang melakukan observasi mendalam secara langsung (*in-depth observation*) terhadap proses aktivasi praktik berbahasa para partisipan. Data kajian yang berupa hasil pengamatan mendalam kemudian dianalisis secara deskriptif dan hasil analisisnya dijadikan sebagai temuan kajian.

Prosedur Pengkajian

Sesuai dengan target dan pendekatan pelaksanaannya, kegiatan ini dilakukan menggunakan prosedur sebagai berikut: (1) menyusun Rancangan VEB (*Vendors English Book*), sesuai target; (2) melakukan aktivasi praktik berbahasa Inggris menggunakan Panduan Materi VEB sebagai tindak lanjut hasil kajian sebelumnya; (3) mengevaluasi hasil kegiatan aktivasi praktik berbahasa; (4) Menganalisis hasil evaluasi aktivasi berbahasa Inggris menggunakan VEB.

HASIL KAJIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis aktivasi berbahasa Inggris menggunakan VEB menunjukkan bahwa: (1) tidak semua pedagang mau dan berani praktik berbahasa Inggris dengan wisman dan hanya para aktivis pedagang yang ada di sekitar Pasar Beringharjo yang telah mulai berani melakukannya dengan wisman, meskipun masih menggunakan buku panduan; (2) VEB dapat digunakan sebagai sarana penolong pada saat harus praktik menggunakan ujaran-ujaran atau pun kosakata yang relevan dengan isi percakapan; dan (3) Hanya dua orang dari 8 orang aktivis yang mampu menuliskan ujaran-ujaran atau ekspresi bahasa serta pengucapannya dengan benar. Artinya, dari 30 orang peserta yang dilibatkan dalam penelitian ini hanya ada 8 orang pedagang perempuan yang aktif belajar dan dua di

antaranya memiliki perkembangan yang relatif baik. Untuk lebih jelasnya, berikut adalah pembahasan hasil kajiannya secara lebih detil.

Pertama, tidak semua pedagang atau hanya sebagian kecil pedagang di Beringharjo yang memiliki kesadaran untuk belajar berkomunikasi dalam bahasa Inggris. Mereka ini, terutama adalah pedagang kain dan pakaian. Alasan mereka pada umumnya adalah, untuk belajar, mereka memerlukan waktu khusus yang tentunya akan mengurangi waktu layanan bagi pembeli domestik yang berarti kehilangan mendapatkan uang. Hanya pedagang cendera mata dan buruh yang memiliki lebih banyak waktu senggang sambil menunggu wisman atau pelanggan domestik yang mungkin datang ke lapaknya. Sikap tidak mau belajar inilah yang kemungkinan membuat mereka kurang berpendidikan secara formal. Mereka tidak menyadari bahwa belajar berbahasa Inggris sebagai salah satu bahasa Internasional dapat membantu mereka dan pemerintah daerah dalam menyediakan layanan komunikatif bagi wisman.

Ketersediaan layanan komunikatif internasional dapat membuat wisman merasa nyaman dan dapat berimbas pada bertambahnya belanjaan serta lama tinggal (*length of stay*) mereka. Hal ini tentunya akan berdampak pada pertumbuhan ekonomi melalui peningkatan pendapatan mereka. Kurangnya kesadaran untuk praktik berbahasa asing di antaranya disebabkan oleh rendahnya pengetahuan topikal, partisipasi yang rendah, dan kecenderungan atau kuatnya pengaruh penggunaan bahasa ibu (Tuan & Mai, 2015; Leong & Ahmadi, 2017). Pembelajar bahasa tidak dapat berkomunikasi dengan lancar dan akurat karena mereka tidak memiliki pengetahuan yang cukup terutama menyangkut penguasaan kosakata, selain adanya faktor kurang percaya diri karena takut membuat kesalahan (Nazara, 2011). Hal semacam itu juga dirasakan oleh para pedagang pasar yang merupakan partisipan kajian ini.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil kajian ini menunjukkan bahwa dari 30 orang pedagang yang bersedia melakukan aktivasi praktik berbahasa Inggris ada 20 orang yang benar-benar terlibat dalam praktik tersebut. Ada peningkatan keberanian para pedagang khususnya pedagang cenderamata, termasuk pedagang Batik yang memang frekuensinya lebih banyak dikunjungi wisman daripada pedagang yang lain. Sisanya ada yang belum dikunjungi wisman dan memang masih belum berani praktik mandiri. Dari 20 orang tersebut ada 8 orang yang sangat antusias yang kebetulan mendapatkan kunjungan wisman di lapaknya. Dua orang di antaranya, juga membantu teman sesama pedagang lainnya untuk berkomunikasi pada saat ada kunjungan wisman dan mengalami kesulitan berkomunikasi.

Ada notasi penting yang masih perlu diperhatikan dan terus diupayakan, yaitu memotivasi para pedagang lain yang belum memiliki keberanian praktik berbahasa Inggris demi meningkatkan layanan komunikatif khususnya bagi wisman. Ketersediaan layanan komunikatif dapat meningkatkan rasa nyaman untuk berbelanja di pasar tradisional tersebut. Oleh sebab itu, upaya memotivasi para pedagang masih perlu

dilakukan melalui kajian lanjutan, demi membantu pemerintah daerah dalam rangka mencapai cita-cita menjadikan Yogyakarta sebagai Kota Pariwisata terkemuka di Asia Tenggara pada tahun 2025 agar visi tersebut bukan hanya isapan jempol belaka. Permasalahan yang masih terjadi adalah, kurangnya kesadaran para pedagang terutama pedagang pakaian yang sama sekali belum ada kemauan untuk praktik berbahasa Inggris dengan alasan terlalu sibuk melayani pelanggan domestik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim, 2019. Buku Panduan PPM di Perguruan Tinggi Edisi XII Revisi. Jakarta: Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi.
- Bailey, Kathleen M. 2005. *Practical English Language Teaching Speaking*. New York: McGraw-Hill.
- Broughton, G. (1980). The Threshold Level for Modern Language Learning in Schools. *ELT Journal*, Volume 34, Issue 3, April 1980, Pages 232–233, <https://doi.org/10.1093/elt/34.3.232-a>
- Crooks, Steve dalam Tempo. 2016. Kemampuan Bahasa Inggris SDM Indonesia Masih Rendah. Jakarta: Tempo. Co. Edisi Sabtu, 10 Desember 2016. Diakses Minggu, 10 Februari 2019 dari <https://nasional.tempo.co/read/827022/kemampuan-bahasa-inggris-sdm-indonesia-masih-rendah/full&view=ok>.
- Harmer, Jeremy. 2007. *How to Teach English*. China: Pearson Education Ltd.
- Hutchinson T. and Waters A. 2007. *English for Specific Purposes: A Learning-Centred Curriculum*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Leong, Lai-Mei. & Ahmadi, Seyedeh Masoumeh. (March 20, 2017). An Analysis of Factors Influencing Learners' English Speaking Skill. Universiti Sains Malaysia. Online Retrieved December 12, 2019 from International Journal of Research in English Education <http://ijreeonline.com/>
- Nazara, Situjuh. (2011). Students' Perception on EFL Speaking Skill Development. *Journal of English Teaching* 1(1), 28-43.
- Really Learn English. (2019). *Teaching English to Adults*. Retrieved December 13, 2019 from <https://www.really-learn-english.com/teaching-english-to-adults.html>
- Richards, JC. 2003. *Curriculum and Materials Development for English Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Situs Budaya. (2019). Sejarah Pasar Beringharjo Yogyakarta. Diunduh 12 Juli 2019 dari <https://situsbudaya.id/sejarah-pasar-beringharjo-yogyakarta/>
- Tuan, N. H., & Mai, T. N. (2015). Factors Affecting Students' Speaking Performance at LE Thanh Hien High School. *Asian Journal of Educational Research*, 3(2), 8-23.
- Van Ek, JK. & Trim 0, J.L.M. Council of Europe. (1991). *Threshold*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.

PENGUATAN KARAKTER DISIPLIN MELALUI EKSTRAKULIKULER DI SEKOLAH

Intan Kusumawati¹, Suci Cahyati², Suharjana³

intan.kusumawati2016@student.uny.ac.id¹, sunicahyati.2017@student.uny.ac.id²;
suharjana@uny.ac.id³

Ilmu Pendidikan^{1,2,3}, Universitas Negeri Yogyakarta^{1,2,3},
Jln. Colombo no 1, Karang Malang, Catur Tunggal, Depok Sleman, 55281^{1,2,3}
Telp. +6281328052501, Telp. +6281368984167, Telp. +6287846255315

ABSTRAK

Penguatan karakter disiplin melalui pelaksanaan ekstrakurikuler di sekolah dapat ditanamkan dan dikembangkan pada peserta didik melalui pembiasaan. Tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan penguatan karakter disiplin melalui kegiatan ekstrakurikuler kebugaran jasmani di sekolah. Karakter disiplin dapat ditanamkan dalam setiap kegiatan yang dilakukan peserta didik di berbagai kegiatan dalam kehidupannya sehari-hari. Kegiatan ekstrakurikuler kebugaran badan merupakan salah satu olahraga yang dapat dilaksanakan dalam penguatan karakter disiplin. Aktivitas serta kegiatan masyarakat di era revolusi industri 4.0 sekarang ini sering kita jumpai pola hidup kurang bergerak karena banyaknya kegiatan dan pekerjaan yang tidak banyak menuntut kegiatan fisik yang berat. Kemajuan teknologi mengubah sebagian masyarakat di Indonesia menggunakan waktunya dengan menggunakan teknologi modern seperti berada di depan TV, handphone, dan komputer. Saat ini peserta didik atau anak didik lebih suka bermain *netgames*, *android*, *computer*, dan *playstation*. Hal ini telah menjadi bentuk hidup masyarakat di Indonesia dan akibatnya masyarakat secara tidak sadar kurang bergerak. Orang yang kurang aktif bergerak dalam waktu yang lama menyebabkan tubuh menjadi kaku, tidak bugar, dan beresiko muncul berbagai masalah kesehatan seperti kegemukan, hipertensi, diabetes, dan penyakit jantung serta memicu kemalasan. Ini merupakan tantangan masalah karakter bangsa apabila dibiarkan. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peserta didik ataupun anak didik yang memiliki tubuh yang bugar dan sehat dapat menguatkan karakter disiplin menjadi pribadi yang mandiri serta berkarakter.

Kata kunci: karakter, disiplin, ekstrakurikuler

ABSTRACT

Strengthening the character of discipline through the implementation of extracurricular activities in schools can be instilled and developed in students through habituation. The character of discipline can be instilled in every activity carried out by students in various activities in their daily lives. Extracurricular body fitness is one of the sports that can be done to support the character of discipline. Activities and activities of the people in the era of the industrial revolution 4.0 now we often encounter a pattern of life not moving because of the many activities and jobs that do not require a lot of heavy physical activity. Advances in technology are changing society in Indonesia using the latest technology such as TVs, cellphones, and computers. Currently students or students prefer to play netgames, android, computers, and playstations. This has become a form of community life in Indonesia and as a result the community is not aware of moving. People who are less active in moving for a long time cause the body to become stiff, not fit, and at risk of various health problems such as obesity, hypertension, diabetes, and heart disease and using laziness. This is a challenge. The results showed that students and students who

have a fit and healthy body can strengthen the character of discipline into an independent person and character.

Keywords: *character, discipline, extracurricular*

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter merupakan pendidikan yang diharapkan dapat membentuk karakter peserta didik atau anak didik menjadi pribadi yang memiliki karakter yang baik. Menurut Sudrajat (2011) pendidikan karakter penting bagi kehidupan manusia, maka peran yang dimainkan dunia pendidikan haruslah tidak sekadar menunjukkan pengetahuan moral, tetapi juga mencintai dan mau melakukan tindakan moral. Kebugaran jasmani merupakan hal penting yang terabaikan khususnya dalam pendidikan. Permendikbud nomor 62 Tahun 2014 tentang kegiatan ekstrakurikuler pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah disebutkan bahwa kegiatan olahraga termasuk dalam kegiatan ekstrakurikuler pilihan. Kata pilihan dalam Permendikbud tersebut secara tidak langsung dengan berbagai kriterianya menunjukkan bahwa kegiatan di bidang olahraga tidaklah penting dan tergantung pada kebijakan sekolah, yang mau atau tidak menyelenggarakan kegiatan ekstrakurikuler ini. Berbeda halnya dengan ekstrakurikuler yang diwajibkan seperti Pramuka, setiap sekolah wajib mengikut sertakan siswa untuk aktif dalam kegiatan ini. Padahal olahraga memuat hal positif yang berkaitan dengan seluruh aspek kehidupan manusia. Di dalam olahraga selain mengembangkan biomotor juga terdapat nilai-nilai luhur yang dapat membentuk karakter. Olahraga merupakan miniature masyarakat yang di dalamnya terdapat aturan, usaha, kerjasama, komunikasi, dan hal lainnya seperti yang ada didalam suatu masyarakat.

Kebugaran jasmani merupakan kemampuan gerak manusia yang dipengaruhi oleh kondisi sistem organ yang ada di dalamnya seperti; saraf, pernafasan, pencernaan, peredaran darah, tulang dan sendi serta energi. Komponen kebugaran jasmani sebagai berikut; kekuatan, daya tahan otot paru dan jantung, kecepatan, ketepatan, kelincahan, koordinasi, daya ledak, keseimbangan, dan komposisi tubuh. Setiap hari manusia bergerak, manusia cenderung bergerak, oleh karena itu penting untuk mengembangkan dan menjaga kebugaran motorik. Setiap cabang olahraga mempunyai karakteristik yang berbeda yang lebih dominan dalam setiap kegiatannya. Misalnya untuk olahraga sepakbola aktivitas menggunakan kaki lebih dominan dibandingkan dengan voli yang dominan menggunakan tangan. Namun tetap saja dasar biomotor wajib diberikan pembinaan agar tujuan dalam pengembangan agar dapat mensupport keterampilan dalam suatu olahraga tertentu, oleh karena itu kebugaran dari biomotor ini harus juga diperhatikan. Namun kenyataan di lapangan berdasarkan pengalaman di sekolah, kegiatan ekstrakurikuler ini belum dilakukan secara efektif. Selain pelatih dan fasilitas yang tidak standard, kegiatan ekstrakurikuler ini kurang mendapatkan perhatian dari sekolah karena biaya dan sebagainya, dan untuk rencana pembuatan program kegiatan dan evaluasi biasanya tidak diawasi dan secara administratif belum ada program latihan

yang dibuat, sehingga kegiatan yang dilakukan biasanya hanya berdasarkan apa yang ingin dilakukan oleh pelatih tanpa adanya kontrol dari sekolah terhadap program latihan.

Dalam kegiatan ekstrakurikuler cabang olahraga biasanya sekolah memiliki beberapa orientasi seperti pencapaian prestasi dalam even olahraga di luar sekolah, memberikan wawasan keterampilan pada siswa, untuk kebugaran, penyaluran hobi, menghilangkan stress, dan lain sebagainya. Oleh karena itu dalam prosesnya biasanya dibuat goal atau pencapaian yang diraih ketika anak mengikuti program tersebut, sehingga dibutuhkan susunan program latihan yang pas untuk anak yang disesuaikan dengan tujuan sekolah dan siswa sendiri. Beberapa siswa ada yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler dengan berbagai motivasi seperti: untuk menemukan potensi dirinya, adapula yang menjadikannya sebagai prestasi, ada yang mengikuti karena rasa ingin tahu, dan lain sebagainya. Dalam permendikbud di atas juga dijelaskan bahwa dalam penyusunan kegiatan ekstrakurikuler wajib memberikan evaluasi dan penilaian yang dituliskan di rapot siswa.

METODE

Jenis penelitian ini adalah menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan menggunakan teknik analisis data berupa penyajian data mulai dari observasi, pengumpulan data, pemilahan data, analisis dan pengambilan kesimpulan. Dalam penelitian ini dilakukan pemaparan hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penguatan Karakter Disiplin

Pendidikan karakter adalah pendidikan yang di dalamnya mengandung unsur penanaman karakter yang berupaya sadar agar terjadi pembentukan karakter lewat pembiasaan. Bentuk karakter (Fajarini, 2014: 128) yang ada di Indonesia mengandung unsur penanaman nilai yang mana salah satunya adalah pembentukan karakter disiplin. Karakter disiplin adalah karakter di mana seseorang melakukan kegiatannya secara terarah dan terjadwal sebagai usaha mendisiplinan diri pada kegiatan atau aktivitas sehari-hari yang telah dirancang, dijadwalkan dan dilaksanakan seseorang dalam setiap kali aktivitasnya. Dalam bidang olah ragapun (Kusumawati & Cahyati, 2019: 3) terdapat pembentukan karakter yang dilakukan selama kegiatan latihan rutin ataupun di setiap latihan menghadapi pertandingan dalam sebuah kejuaraan. Nilai-nilai karakter menurut Sudrajat (2011) bahwa di dalam karakter memuat beberapa unsur nilai nilai seperti kejujuran, bagaimana menerapkan rasa hormat, adanya kepedulian dan terdapatnya karakter kedisiplinan dalam pelajaran sehari-hari.

Karakter disiplin ini merupakan sebuah nilai yang perlu ada di setiap diri manusia mulai bangun tidur sampai tidur lagi. Karakter disiplin akan membentuk seseorang pada kepribadian yang taat pada peraturan, melaksanakan apa yang menjadi ketetapan dan akan membentuk pribadi seseorang menjadi lebih baik dalam setiap aktivitasnya baik di lingkungan keluarga, sekolah, dan pada masyarakat luas. Dalam pelaksanaan pendidikan,

karakter disiplin perlu dipunyai oleh peserta didik dan seluruh komponen sekolah baik itu guru, karyawan dan juga kepala sekolah agar tercapainya tujuan pendidikan yang diselenggarakan di institusi pendidikan.

Penguatan karakter disiplin seseorang atau peserta didik akan membantunya dalam menyalani kehidupannya dalam keseharian. Seorang yang disiplin maka kehidupannya akan teratur dan dapat dengan mudah mendapatkan tujuannya. Orang yang disiplin akan memudahkan dirinya dan orang lain juga dalam interaksi sosial kemasyarakatan. Karakter disiplin ini merupakan sikap yang tepat seseorang mencapai kesuksesan dan kebahagiaan. Dalam pembentukan karakter disiplin ini seseorang perlu berkomitmen terhadap dirinya dan tujuan hidupnya.

Kebugaran Jasmani

Kebugaran merupakan suatu kondisi yang paling diinginkan oleh seseorang. Pada dasarnya kebugaran terdiri dari tiga komponen yaitu kebugaran intelektual, kebugaran sosial, kebugaran spiritual, dan kebugaran fisik. Kebugaran intelektual biasanya cerdas dalam berfikir, cepat dalam menyelesaikan masalah, memiliki ide-ide dan gagasan yang cemerlang, dan memiliki karya yang bermanfaat. Kebugaran sosial seseorang biasanya ditunjukkan melalui sikap suka menolong dan membantu sesama baik moral atau materi, mau berbagi, gotong royong, dan bekerjasama. Kebugaran spiritual seperti menjalani perintah ajaran agama yang dianut dan menjauhi larangannya, mempunyai semangat kerja dan tanggung jawab. Kebugaran fisik dapat ditunjukkan dari keadaan tubuh yang memiliki kapasitas fungsi optimal, terhindar dari tingginya kolesterol, tekanan darah tinggi, diabetes, dan penyakit lainnya.

Orang yang bugar adalah orang yang dapat melakukan aktivitas sehari-hari tanpa mengalami kelelahan yang berarti. Orang yang bugar cenderung lebih produktif dalam menjalani aktivitas kehidupannya. Orang yang bugar pastilah orang yang sehat, sedangkan orang sehat belum tentu bugar. Untuk memperoleh kebugaran seseorang harus melakukan aktivitas fisik. Jusnusus Hairry (2004) menyatakan bahwa ada dua komponen kebugaran jasmani/fisik yaitu kebugaran organik dan kebugaran dinamik. Kebugaran organik merupakan kebugaran yang berasal dari sifat khusus yang dimiliki atau bisa dikatakan sebagai faktor bawaan/keturunan. Kebugaran dinamik terbagi menjadi dua yaitu (1) kebugaran yang berhubungan dengan komponen kesehatan yaitu daya tahan kardiovaskular (jantung, paru, peredaran darah, dan darah), kekuatan dan daya tahan otot, kelentukan dan komposisi tubuh; (2) kebugaran yang berhubungan dengan keterampilan motorik seperti kelincahan, keseimbangan, koordinasi, power, waktu bereaksi, dan kecepatan.

Program Intramural dalam Kurikulum 2013

Kegiatan intramural merupakan kegiatan-kegiatan yang dilakukan di lingkungan sekolah sebaliknya kegiatan ekstramural merupakan kegiatan diluar sekolah. Hal ini secara jelas dipaparkan dalam Permendikbud Nomor 62 Tahun 2014 tentang kegiatan

ekstrakurikuler pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah. Berikut ini ringkasan mengenai kegiatan ekstrakurikuler dalam Permendikbud Nomor 62 Tahun 2014. Kegiatan intramural atau ekstrakurikuler adalah kegiatan kurikuler yang dilakukan oleh peserta didik di luar jam belajar kegiatan intrakurikuler dan kegiatan kokurikuler, di bawah bimbingan dan pengawasan satuan pendidikan.

Kegiatan ekstrakurikuler diselenggarakan dengan tujuan untuk mengembangkan potensi, bakat, minat, kemampuan, kepribadian, kerjasama, dan kemandirian peserta didik secara optimal dalam rangka mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional. Kegiatan ekstrakurikuler terdiri dari kegiatan ekstrakurikuler wajib dan kegiatan ekstrakurikuler pilihan. Ekstrakurikuler wajib merupakan kegiatan ekstrakurikuler yang wajib diselenggarakan oleh satuan pendidikan dan wajib diikuti oleh seluruh peserta didik. Adapun kegiatan ekstrakurikuler wajib dalam kurikulum 2013 adalah pramuka. Kegiatan ekstrakurikuler pilihan merupakan kegiatan ekstrakurikuler yang dikembangkan dan diselenggarakan oleh satuan pendidikan sesuai bakat dan minat peserta didik. Kegiatan ini berbentuk latihan olah bakat dan latihan olah minat. Kegiatan ekstrakurikuler pilihan dilakukan dengan mengacu pada prinsip partisipasi aktif dan menyenangkan. Pengembangan kegiatan ini dilakukan melalui tahapan identifikasi, analisis sumber daya, pemenuhan kebutuhan sumber daya, penyusunan program dan penetapan bentuk kegiatan. Satuan pendidikan atau sekolah wajib menyusun program kegiatan ekstrakurikuler yang termasuk dalam rencana kerja sekolah. Program kegiatan ekstrakurikuler hendaknya memuat rasional dan tujuan umum, deskripsi setiap kegiatan ekstrakurikuler, pengelolaan, pendanaan, dan evaluasi. Program ini disosialisasikan pada walimurid setiap awal tahun pelajaran. Sekolah memberikan penilaian terhadap kinerja dalam kegiatan ekstrakurikuler secara kualitatif dan dideskripsikan pada rapor peserta didik. Sekolah melakukan evaluasi program kegiatan ekstrakurikuler pada setiap akhir tahun ajaran untuk mengukur ketercapaian tujuan pada setiap indikator yang telah ditetapkan. Hasil evaluasi digunakan untuk penyempurnaan program kegiatan ekstrakurikuler tahun ajaran berikutnya.

Kegiatan Ekstrakurikuler

Kegiatan ekstrakurikuler merupakan kegiatan di luar jam sekolah yang dilakukan di dalam lingkungan sekolah. Dalam hal ini kegiatan ekstrakurikuler pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah telah diatur dalam Permendikbud No. 62 Tahun 2014. Di dalam Permendikbud tersebut terdapat dua macam kegiatan ekstrakurikuler yaitu kegiatan ekstrakurikuler wajib dan kegiatan ekstrakurikuler pilihan. Kegiatan ekstrakurikuler wajib diselenggarakan di sekolah adalah pramuka, sedangkan ekstrakurikuler pilihan merupakan kegiatan yang dikembangkan dan diselenggarakan di sekolah berdasarkan bakat dan minat peserta didik, namun dalam materi ini yang akan dibahas adalah kegiatan ekstrakurikuler pilihan cabang olahraga.

Pengembangan kegiatan ekstrakurikuler pilihan cabang olahraga dilakukan melalui tahapan identifikasi, analisis sumber daya, pemenuhan sumber daya, penyusunan

program, dan penetapan bentuk kegiatan. Tahap identifikasi dilakukan di awal, karena tidak semua sekolah memiliki kemampuan untuk menyelenggarakan semua cabang olahraga, sebaiknya sebelum menentukan cabang olahraga yang akan difasilitasi oleh sekolah, hendaknya sekolah mengadakan identifikasi cabang olahraga yang lebih disukai siswa. Analisis sumber daya terkait dengan sarana dan prasarana yang mampu disediakan atau yang telah ada di sekolah, dan manusia yang kompeten dalam melaksanakan kegiatan, dalam hal ini dibutuhkan sebuah susunan atau organisasi kegiatan. Penyusunan program kegiatan hendaknya memuat rasional dan tujuan umum, deskripsi setiap kegiatan ekstrakurikuler, pengelolaan, pendanaan, dan evaluasi. Sekolah wajib menyusun program kegiatan ekstrakurikuler yang termasuk dalam rencana kerja sekolah.

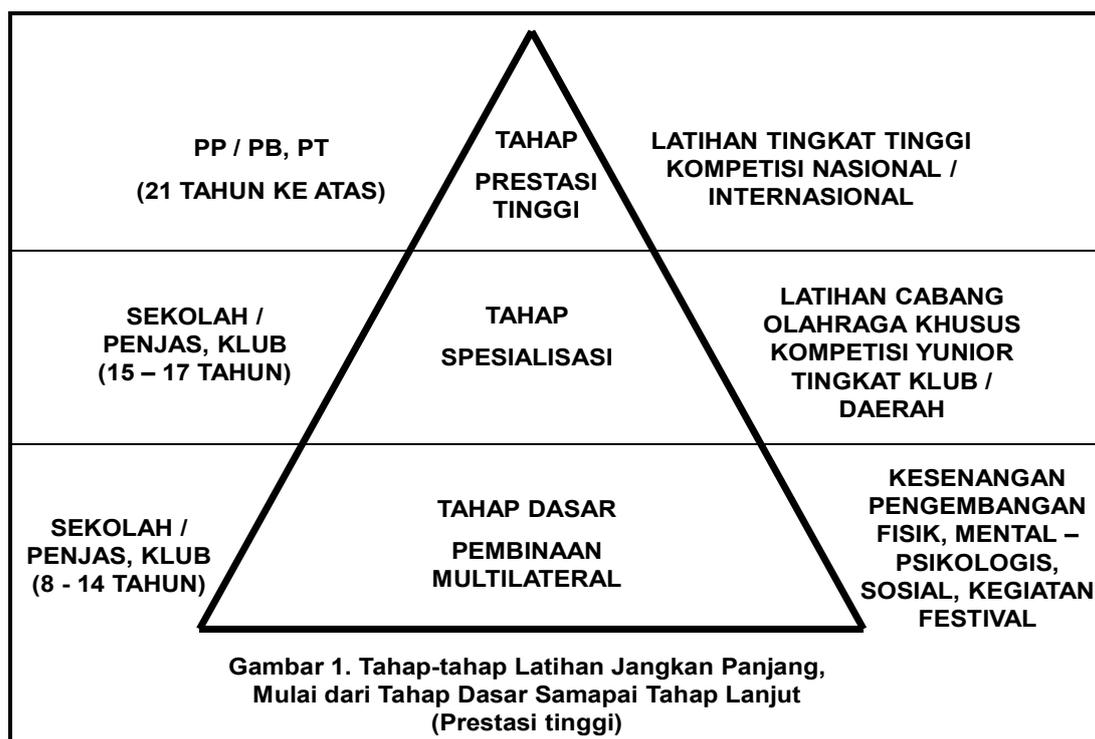
Program kegiatan ekstra ini disosialisasikan pada wali murid setiap awal tahun pelajaran. Sekolah memberikan penilaian terhadap kinerja dalam kegiatan ekstrakurikuler secara kualitatif dan dideskripsikan pada rapor peserta didik. Sekolah melakukan evaluasi program kegiatan ekstrakurikuler pada setiap akhir tahun ajaran untuk mengukur ketercapaian tujuan pada setiap indikator yang telah ditetapkan. Hasil evaluasi digunakan untuk penyempurnaan program kegiatan ekstrakurikuler tahun ajaran berikutnya. Berikut ini contoh kerangka program kegiatan ekstrakurikuler pilihan cabang olahraga.

Table 1. Form Latihan

Tae Kwon Do SD..../SMP.../SMA....			
Jenis Kegiatan : Cabang Olahraga			
Tujuan : Pengembangan bakat dan minat siswa/kebugaran/prestasi			
Deskripsi Program Latihan	Pengelolaan	Pendanaan	Evaluasi/Penilaian
(lihat kriteria program latihan)	(managemen/pengorganisasian kegiatan ekstra olahraga)	(dana yang dibutuhkan dalam kegiatan ekstra olahraga)	(kualitatif dan dideskripsikan di rapor tiap semester)

Program Latihan

Program kegiatan ekstrakurikuler pilihan olahraga sebaiknya mengikuti kaidah dalam pembuatan program latihan berdasarkan tahapan latihan jangka panjang. Berikut ini merupakan gambar tahapan jangka panjang mulai dari tahap dasar sampai tahap lanjut dalam Bompa (1991).



Gambar 1. Tahap-tahap Latihan Jangka Panjang

Berdasarkan gambar 1 menunjukkan bahwa umur 8-14 tahun di sekolah program yang diberikan berupa kesenangan, pengembangan fisik, mental-psikologis, social, dan kegiatan festival. Pada tahap dasar ini dilakukan pembinaan multilateral. Selanjutnya untuk umur 15-17 tahun sekolah program yang diberikan memuat latihan cabang olahraga khusus kompetisi yunior tingkat klub atau daerah, tahap ini disebut tahap spesialisasi. Sedangkan umur 21 tahun ke atas diberikan latihan tingkat tinggi, mengikuti kompetisi nasional dan atau internasional, tahap ini disebut tahap prestasi tinggi.

Struktur Latihan

Struktur latihan terdiri dari tiga tahapan yaitu (1) tahap dasar atau pemula, (2) tahap menengah (spesialis), dan tahap lanjut (penampilan puncak/*golden age*). Tahap pemula, untuk memulai latihan yang sistematis setiap cabang olahraga dimulai dari umur yang berbeda. Tahap ini berisi tentang menumbuhkan rasa senang berolahraga, mengembangkan kapasitas fisik, mengajarkan skill dasar/teknik dasar, memberikan pengalaman gerak yang beragam, dan menanamkan kebiasaan mental sosial yang baik (disiplin, konsentrasi, kerjasama, percaya diri, dll). Tahap menengah melanjutkan perbaikan kondisi fisik umum, mulai mengarah sesuai cabang olahraga pilihan, memperbaiki koordinasi dan kombinasi berbagai macam gerak, penyempurnaan teknik dasar, member pengetahuan tentang taktik dan strategi, dan mulai latihan untuk mengikuti kompetensi.

Prinsip Latihan (Suharjana, 2013)

- a. Prinsip Adaptasi Khusus (*Specific adaptation demand*), dengan latihan secara normal maka perhitungan jumlah tenaga yang digunakan untuk melawan beban berkurang, hal ini disebabkan oleh adaptasi latihan.
- b. Prinsip Beban Berlebih (*The Overload Principle*), memberikan pembebanan lebih berat dari kemampuan yang bisa diatasi.
- c. Prinsip Beban Bertambah (*The Principle of Progressive Resistance*), meningkatkan beban secara bertahap dalam suatu program latihan. Progresif atau ada kemajuan atau kenaikan beban latihan dibandingkan dengan latihan sebelumnya. Peningkatan beban dapat dilakukan dengan penambahan set, repetisi, frekuensi atau lama latihan.
- d. Prinsip Spesifikasi atau Kekhususan (*The Principle of Specificity*), latihan yang dilakukan harus mengarah pada perubahan fungsional. Tipe latihan disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai.
- e. Prinsip Individu (*The Principle Individuality*), otentik sesuai dengan kemampuan dan hendaknya memperhatikan kekhususan masing-masing individu.
- f. Prinsip Kembali Asal (*The Principle of Reversibility*), kemampuan kembali ke asal jika tidak dilatih, sehingga harus ada maintenance diri.

Berikut ini gambar prinsip prinsip latihan:



Gambar 3. Prinsip Latihan

Konsep Latihan

Latihan yang baik harus didasarkan pada takaran atau dosis latihan. Konsep latihan yang baik menggunakan FITT, yaitu:

1. Frekuensi, Frekuensi menunjuk pada jumlah latihan per minggunya. Secara umum, frekuensi latihan lebih banyak, dengan program latihan lebih lama mempunyai pengaruh lebih baik terhadap kebugaran jasmani. Frekuensi latihan yang baik untuk endurance training adalah 2-5 kali per minggu, dan untuk anaerobic training 3 kali per minggu.
2. Intensitas, Intensitas adalah fungsi kekuatan rangsangan syaraf yang dilakukan dalam latihan, kuatnya rangsangan tergantung dari beban, kecepatan gerakan, variasi interval atau istirahat diantara ulangan. Intensitas dapat diukur sesuai dengan jenis latihannya. Untuk latihan yang melibatkan kecepatan diukur dalam satuan meter per detik (gunakan Kecepatan Maksimal). Intensitas latihan yang dipakai untuk melawan tahanan, dapat diukur dalam kg. Untuk olahraga beregu, irama permainan dapat membantu intensitas latihan. Untuk olahraga aerobik, laju denyut jantung dapat digunakan untuk mengukur intensitas latihan (60- 80% DJM)

Table 2. Zona Latihan Aerobik

Urutan	Intensitas	Denyut Jantung
1	Rendah	120-150
2	Menengah	150-170
3	Tinggi	170-185
4	Maksimal	Lebih 185

Table 3. Zona Latihan Kekuatan

Urutan	Proses dari kemampuan maksimal	Intensitas
1	30-50%	Rendah
2	50-70%	Sedang
3	70-80%	Menengah
4	80-90%	Sub Menengah
5	90-100%	Maksimal
6	100-105%	Super Maksimal

3. *Time*, Durasi menunjukan pada lama waktu, jarak atau kalori. Lama waktu adalah jumlah waktu yang digunakan untuk latihan. Jarak menunjuk pada panjangnya langkah, atau pedal, atau kayuhan yang dapat ditempuh. Kalori menunjuk pada jumlah energi yang digunakan selama latihan. Durasi minimal yang harus dilakukan pada aktivitas aerobik adalah 15-20 menit (Egger, 1993). Menurut Sharkey (2003) bahwa untuk mendapatkan kebugaran yang lebih besar, latihan harus lebih lama dari 35 menit, hal ini mungkin karena proporsi metabolisme lemak terus naik pada

30 menit pertama latihan. Namun tidak ada rekomendasi latihan melebihi 60 menit. Bagi atlet yang berlatih lebih 60 menit, bertujuan memantapkan stamina, bukan untuk mendapatkan kesehatan. Dengan demikian latihan aerobik memerlukan durasi latihan antara 15-60 menit per sesi latihan.

4. Tipe, adalah bentuk dan model olahraga yang digunakan untuk latihan. Tipe latihan disesuaikan dengan tujuan latihan, ketersediaan alat dan fasilitas, serta perbedaan individu peserta latihan.

Istilah dalam Latihan

1. Intensitas Latihan, Ukuran yang menunjukkan kualitas rangsangan dalam persentase beban dari kemampuan maksimalnya, tingkat kesulitan beban latihan, misalnya mengangkat beban 80% dari kemampuan maksimalnya. Intensitas latihan disebut juga sebagai besarnya energi yang harus dikeluarkan dalam melaksanakan latihan yang berlandaskan pada prinsip overload dan secara progresif menambah beban kerja, jumlah repetisi gerakan, serta kadar intensitas dari repetisi. Intensitas latihan mengacu pada jumlah kerja dalam suatu unit waktu tertentu. Makin banyak kerja yang dilakukan dalam suatu unit waktu, maka tinggi intensitas latihannya
2. Frekuensi Latihan, menunjuk pada jumlah latihan per minggu.
3. Durasi Latihan, ukuran yang menunjukkan lamanya waktu perangsangan (lamanya waktu latihan) adapu untuk olahraga prestasi standard durasi biasanya 45-120 menit, sedangkan untuk kesehatan 20-30 menit.
4. Tipe Latihan, adalah bentuk dan model olahraga yang digunakan untuk latihan. Tipe latihan disesuaikan dengan tujuan latihan, ketersediaan alat dan fasilitas, serta perbedaan individu peserta latihan.
5. Volume Latihan, merupakan banyaknya beban latihan dan materi latihan yang dilaksanakan secara aktif. Volume merupakan ukuran yang menunjukkan jumlah suatu rangsang yang dapat ditentukan melalui jumlah bobot (item) latihan, jumlah repetisi per sesi, jumlah set per sesi, jumlah pembebanan per sesi, dan jumlah seri/sirkuit per sesi. Ukuran yg menunjukkan kuantitas pembebanan dengan satuan jarak (kilo meter, meter), satuan berat (ton, kilo gram,), jumlah pengulangan (repetisi, seri, sirkuit, sesi), jumlah waktu (jam, menit, detik), unsur teknik & mental.
6. Interval Latihan, merupakan waktu istirahat yang diberikan antar seri, antar sirkuit atau antar sesi per unit berarti jeda waktu antar latihan.
7. Repetisi, merupakan jumlah ulangan yang dilakukan disetiap butir latihan
8. Set, merupakan kumpulan dari pengulangan repetisi yang sudah dilakukan

9. *Seri/Sirkuit Latihan*, merupakan rangkaian butir latihan yang berbeda beda, artinya dalam satu seri terdiri dari beberapa macam latihan yang secara keseluruhan harus diselesaikan dalam satu rangkaian.
10. *Densitas Latihan*, merupakan ukuran yang menunjukkan kepadatan latihan atau frekuensi ransangan per unit waktu (bagian dari intensitas), menunjukkan hubungan waktu kerja dan pemulihan. Densitas latihan menunjukkan ukuran padatnya perangsangan, artinya semakin pendek waktu recovery dan interval yang diberikan selama dalam latihan, maka densitas latihan semakin tinggi.
11. *Recovery*, Ukuran yang menunjukkan jangka waktu dan bentuk kegiatan yang diperlukan untuk melakukan pulih asal setelah melakukan pembebanan, baik dalam seri, set, maupun antar sesi.

Perencanaan Latihan

Proses perencanaan latihan terdiri dari lima tahapan yaitu (1) tahap pra rencana yang berisi tentang diagnosis sistem, formulasi tujuan, perkiraan sumber, perkiraan target, dan identifikasi masalah, (2) formulasi rencana dilakukan setelah melalui tahap pra rencana yang berisi rumusan dari rencana latihan, (3) elaborasi rencana dilakukan setelah merumuskan rencana latihan yang kemudian dibahas secara rinci, (4) implementasi merupakan tahapan pengaplikasian atau penerapan dari rencana yang telah dibuat, (5) evaluasi/revisi dilakukan untuk memberikan feedback ketercapaian rencana latihan yang telah dibuat dan diimplementasikan sebagai dasar penilaian dan rujukan untuk perbaikan dimasa yang akan datang.

Rencana latihan terdiri dari tiga macam yaitu (1) rencana jangka panjang seperti rencana 2th (sea games, POMNAS), rencana 4 tahun (Olympic, PON, dll), dan rencana 6-8 tahun (rencana perspektif). (2) Jangka sedang biasanya dilakukan dalam kurun waktu 1 tahun. (3) jangka pendek terdiri dari empat bagian yaitu (1) masa makro biasanya dilakukan (3-6 putaran mikro), (2) masa mezzo (2 putaran mikro), (3) masa mikro (rencana mingguan), (4) sesi latihan (2-5 jam) dalam satu hari. Berikut ini contoh format periodisasi perencanaan tahunan

PERENCANAAN TAHUNAN					
PERIODISASI LATIHAN	PERSIAPAN		KOMPETISI		TRANSISI
SUB PERIODISASI	PERSIAPAN UMUM	PERSIAPAN KHUSUS	PRA KOMP	KOMPETISI	TRANSISI
SIKLUS MAKRO					
SIKLUS MKRO					

Gambar 4. Periodisasai Perencanaan Tahunan

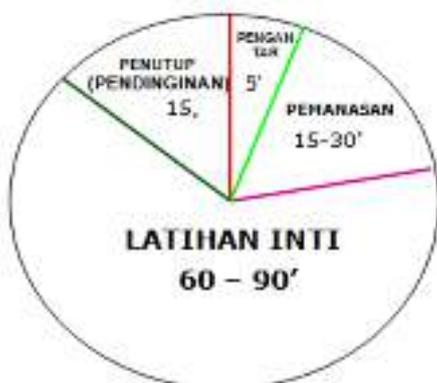
$$\text{RUMUS : } RD = AV \times 100 : RV$$

RD = Kepadatan Relatif, AV = Volume absolut, RV = Volume Relatif

Jika RV = 120' & AV = 102' maka RD = $102 \times 100 : 120 = 85 \%$ (Bompa hal.68-690)

Fase Latihan

Fase latihan mengikuti pembagian waktu dalam satu sesi latihan, berikut ini pembagian waktu dalam satu sesi latihan;



Gambar 5. pembagian waktu dalam satu sesi latihan

1. Pengantar, pembukaan bertujuan untuk menyampaikan tujuan latihan dan harapan mengenai sikap yang ingin dicapai, penjelasan materi latihan untuk mencapai tujuan dari latihan, memberikan motivasi agar melaksanakan latihan dengan semangat yang tinggi.
2. Pemanasan (*Warm up*), pada dasarnya bagian ini bertujuan menyiapkan kondisi atlet agar secara fisiologis dan psikologis siap menerima beban latihan inti. Secara garis besar bagian inti bertujuan: memperlancar sirkulasi darah, melebarkan kapiler, dan memperlancar pergantian udara di paru-paru. Penguluran untuk mempertinggi kontraksi otot, melemaskan persendian-persendian untuk memperluas gerakan. Beberapa hal yang perlu diperhatikan saat melakukan pemanasan sebagai berikut;
 - a. Sasaran gerakan warm-up dari yang umum menuju ke khusus
 - b. Dapat dilakukan dalam bentuk stretching statis dan balistik atau permainan kecil
 - c. Sebaiknya didahului dengan jogging agar mempercepat rangsangan kerja jantung dan paru-paru
 - d. Gerakan dimulai dari intensitas ringan, sedang, menuju ke yang lebih berat
 - e. Dari gerakan yang sederhana ke gerakan yang lebih kompleks
 - f. Latihan senam (*calisthenic*) dalam warm-up harus dipilih secara tepat dan menyeluruh
 - g. Materi Latihan berkisar antara 8 - 12 macam dg 16 kali ulangan pada setiap macam latihan
 - h. Warm-up jangan sampai membuat kaku dan tidak boleh melelahkan
 - i. Warm-up untuk pertandingan mengandung unsur yang lebih lengkap dan lebih lama (30-40 menit), agar secara optimal siap tanding
 - j. Warm-up dengan menggunakan alat sesuai cabang olahraga yang dilakukan setelah pemanasan umum.
3. Latihan Inti, berikut ini pedoman latihan inti;
 - a. Latihan inti dapat berorientasi pada 1 – 3 macam sasaran
 - b. Sasaran dapat berupa kualitas fisik, teknik, taktik, mental, atau kombinasi dari unsur unsure tersebut.
 - c. Latihan teknik dan taktik hendaknya di letakkan pada bagian awal latihan inti, jangan ada latihan yg melelahkan sebelumnya
 - d. Jika latihan teknik dan taktik yang diberikan sangat kompleks harus disederhanakan

- e. Latihan teknik dengan repetisi tinggi dan intensitas tinggi, baru boleh diberikan apabila bentuk gerakan tekniknya sudah dikuasai dengan baik / betul.
- f. Latihan yang berupa unsur kondisi fisik “kecepatan” harus diletakkan pd bg awal, disaat fisik masih dalam keadaan segar
- g. Jika latihan kecepatan digabungkan dengan power, maka kecepatan juga harus didahulukan
- h. Jika kekuatan dikombinasikan dengan daya tahan maka daya tahan diletakkan pada bagian akhir latihan inti
- i. Tidak dianjurkan untuk menggabungkan latihan kecepatan dengan daya tahan aerobik dalam satu sesi.
- j. Penutup (*Cooling Down*), bagian akhir dr suatu latihan disebut juga penenangan. Latihan jangan berhenti dengan tiba-tiba, dari keadaan yang penuh stress (baik stress fisik maupun psikis), intensitas latihan diturunkan secara perlahan sampai kembali pada keadaan normal. Pelatih yg berpengalaman mengakhiri suatu latihan dengan bermacam macam variasi seperti; jogging intensitas ringan, senam relaksasi, permainan kecil, stretching ringan, pengaturan irama pernafasan (inspirasi dan ekspirasi yang dalam), dll. Bagian paling akhir dapat diisi dengan evaluasi: berupa koreksi, ceramah yang berkaitan dengan materi latihan yang baru saja dilakukan. Secara psikologis latihan ditutup dengan kesan yang menyenangkan agar dapat menjaga dan meningkatkan motivasi atlet untuk menghadapi latihan berikutnya.

Biomotor

Biomotor adalah terjadinya gerak pada manusia yang dipengaruhi oleh sistem lain yang ada dalam dirinya. Sistem lain tersebut diantaranya adalah energi, otot, tulang, persendian, dan sistem kardiorespirasi (Sukadiyanto, 2010:75). Menurut Bompa (1994) komponen dasar dari biomotor olahragawan meliputi kekuatan, ketahanan, kecepatan, kelincahan dan fleksibilitas. Adapun komponen-komponen yang lain merupakan perpaduan dari beberapa komponen sehingga membentuk peristilahan sendiri. Di antaranya, seperti: power merupakan gabungan dari kekuatan dan kecepatan, kelincahan merupakan gabungan dari kecepatan dan kelincahan. Komponen biomotor yang sesuai antara lain : (1) kekuatan, (2) kecepatan, (3) ketahanan/daya tahan, (4) power, (5) fleksibilitas, dan (6) kelincahan

1. Kekuatan

Kekuatan merupakan salah satu komponen dasar biomotor yang diperlukan dalam setiap cabang olahraga. Kekuatan menurut Sukadiyanto (2010:131) adalah

kemampuan otot atau sekelompok otot untuk mengatasi beban atau tahanan. Pengertian secara fisiologi, kekuatan adalah kemampuan neuromuskuler untuk mengatasi tahanan beban luar dan beban dalam. Dalam seluruh aktivitas, kekuatan merupakan dasar yang fundamental yang turut mempengaruhi aspek-aspek yang lainnya.

Harsono (1998:177) mengemukakan bahwa kekuatan adalah komponen yang sangat penting guna meningkatkan kondisi fisik secara keseluruhan. Kekuatan merupakan salah satu bahan yang paling penting untuk membentuk seorang atlet. Tingkatan kekuatan olahragawan di antaranya dipengaruhi oleh keadaan panjang pendeknya otot, besar kecilnya otot, jauh dekatnya titik beban dengan titik tumpu, tingkat kelelahan, jenis otot merah atau otot putih, potensi otot, pemanfaatan otot, teknik, dan kemampuan kontraksi otot (Sukadiyanto, 2010:132).

Manfaat dari latihan kekuatan bagi olahragawan, di antaranya untuk meningkatkan kemampuan otot dan jaringan, mengurangi dan menghindari terjadinya cedera pada olahragawan, meningkatkan prestasi olahragawan, terapi dan rehabilitasi cedera pada otot, dan membantu mempelajari atau penguasaan teknik. Menurut Bompa (1994) kekuatan dapat dibedakan dalam beberapa macam, diantaranya: (a) kekuatan umum, (b) kekuatan khusus, (c) kekuatan maksimal, (d) kekuatan ketahanan, (e) kekuatan kecepatan, (f) kekuatan absolut, (g) kekuatan relatif, (h) kekuatan cadangan. Cara meningkatkan kekuatan maksimal dapat dilakukan dengan dua metode, yaitu metode hypertropie dan metode neural. d) Kekuatan ketahanan adalah kemampuan otot atau sekelompok otot untuk mengatasi tahanan atau beban dalam jangka waktu yang relatif lama. e) Kekuatan kecepatan sama dengan power, power adalah hasil kali kekuatan dengan kecepatan. f) Kekuatan absolut, merupakan kemampuan otot olahragawan untuk menggunakan kekuatan secara maksimal tanpa memperhatikan berat badannya sendiri. g) Kekuatan relatif merupakan hasil dari kekuatan absolut dibagi berat badan. Kekuatan relatif digunakan untuk menentukan klasifikasi kelas dalam pengelompokan olahragawan sehingga tidak terjadi ketimpangan antar kelas dan mereka memiliki lawan yang seimbang sesuai dengan ukuran berat badannya. Kekuatan yang diukur adalah kekuatan otot tangan yang dilakukan dengan push up selama 1 menit dalam satuan jumlah, kekuatan otot tungkai dan kekuatan otot punggung yang dilakukan menggunakan alat leg and back dynamometer dengan satuan kilogram (kg) yang disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 5. Norma Kekuatan Otot Lengan (*Push Up*)

No	Norma	Putra	Putri
1.	Baik Sekali	70 - ke atas	70 - ke atas
2.	Baik	53 – 69	52 – 69
3.	Sedang	38 – 52	34 – 51
4.	Kurang	19 – 35	16 – 33
5.	Kurang Sekali	ke bawah – 18	ke bawah 15

(Sumber:Perkembangan Olahraga Terkini, Jakarta, 2003)

Tabel 6. Norma Kekuatan Otot Kaki

No	Norma	Putra	Putri
1.	Baik Sekali	>259,5	>219,5
2.	Baik	187,5 – 259	171,5 – 219
3.	Sedang	127,5 – 187	127,5 – 171
4.	Kurang	84,5 – 127	81,5 – 127
5.	Kurang Sekali	<84	<81

(Sumber:Sujadi.Ketahuiilah Tingkat Kesegaran Jasmani Anda. Jakarta, 1996)

Tabel 7. Norma Kekuatan Otot Punggung

No	Norma	Putra	Putri
1.	Baik Sekali	>153,5	> 103,5
2.	Baik	112,5 – 153	78,5 – 103
3.	Sedang	76,5 – 112	57,5 – 78
4.	Kurang	52,5 – 76	28,5 – 57
5.	Kurang Sekali	< 52	< 28

(Sumber: Sujadi. Ketahuiilah Tingkat Kesegaran Jasmani Anda. Jakarta, 1996)

2. Kecepatan

Speed atau kecepatan merupakan kemampuan melakukan gerakan dengan waktu yang singkat atau pendek. Bentuk dasar kecepatan terdiri dari empat komponen yaitu;

- a. Kecepatan seluruh tubuh
 - 1) Percepatan/akselerasi, perubahan kecepatan semakin tinggi
 - 2) Quickness, kecepatan singkat 3 sampai dengan 5 langkah
 - 3) Kecepatan maksimal, kecepatan tertinggi yang dapat dicapai

- 4) Daya tahan kecepatan, kecepatan dalam jangka waktu yang relative lama
- b. Kecepatan anggota tubuh
 - 1) Kecepatan optimal, membangun kecepatan maksimal dalam kontrol
 - 2) Kecepatan merubah arah (kelincahan), kemampuan mengubah arah saat bergerak, mengubah posisi tubuh dengan cepat.
 - c. Kecepatan reaksi, metode latihan berbagai rangsangan indra pendengaran, penglihatan, dan sentuhan. Dimensi waktu (cepat dan lambat), intensitas rangsang, posisi duduk, alat dan gerakan serta kombinasi.
 - d. Kecepatan khusus, merupakan kecepatan yang harus sesuai dengan struktur dan karakteristik gerak (dinamis dan mekanis) cabang olahraga dalam kompetisi.

Kecepatan secara fisiologis diartikan sebagai kemampuan untuk melakukan gerakan-gerakan dalam satu satuan waktu tertentu yang ditentukan oleh fleksibilitas tubuh, proses sistem persyarafan dan kemampuan otot. Setiap aktivitas olahraga baik yang bersifat permainan, perlombaan, maupun pertandingan selalu memerlukan komponen biomotor kecepatan. Kecepatan merupakan kemampuan seseorang untuk menjawab rangsangan bentuk gerak atau serangkaian gerak dalam waktu yang secepat mungkin sebagai jawaban terhadap rangsangan (Sukadiyanto, 2010: 175).

Menurut Josef Nossek (1995:62) kecepatan merupakan kualitas kondisional yang memungkinkan seorang atlet untuk beraksi secara cepat bila dirangsang dan untuk melakukan gerakan secepat mungkin. Sajoto M. (1995:58) menyatakan bahwa kecepatan adalah kemampuan seseorang dalam melakukan gerakan berkesinambungan dalam bentuk yang dalam waktu yang sesingkat-singkatnya.

Sukadiyanto (2010:175) menyatakan ada dua macam kecepatan yaitu kecepatan reaksi dan kecepatan gerak.

1. Kecepatan reaksi dibedakan menjadi reaksi tunggal dan reaksi majemuk, reaksi tunggal adalah kemampuan seseorang untuk menjawab rangsangan yang telah diketahui arah sasarannya dalam waktu sesingkat mungkin. Reaksi majemuk adalah kemampuan seseorang untuk menjawab rangsangan yang belum diketahui arah sasarannya dalam waktu sesingkat mungkin.
2. Kecepatan gerak adalah kemampuan seseorang dalam melakukan gerak secepat mungkin. Kecepatan gerak dibedakan menjadi gerak siklus dan gerak non siklus. Kecepatan gerak siklus adalah kemampuan sistem neuromuscular untuk melakukan serangkaian gerak dalam waktu sesingkat mungkin. Sedangkan kecepatan gerak non siklus adalah kemampuan sistem

neuromuscular untuk melakukan serangkaian gerak tunggal dalam waktu sesingkat mungkin.

Tabel 8. Norma Kecepatan (sprint)

No.	Norma	Putra	Putri
1.	Baik Sekali	3.58 – 3.91	4.06 – 4.50
2.	Baik	3.92 – 4.34	4.51 – 4.96
3.	Sedang	4.35 – 4.72	4.97 – 5.40
4.	Kurang	4.73 – 5.11	5.41 – 5.86
5.	Kurang Sekali	5.12 – 5.50	5.86 – 6.30

(Sumber: Perkembangan Olahraga Terkini, Jakarta 2003)

3. Daya Tahan

Pengertian ketahanan ditinjau dari kerja otot adalah kemampuan kerja otot atau sekelompok otot dalam jangka waktu yang tertentu, sedangkan pengertian ketahanan dari sistem energi adalah kemampuan kerja organ-organ tubuh dalam jangka waktu tertentu. Daya tahan dapat diartikan dengan kemampuan tubuh mengatasi kelelahan. Namun secara definitif daya tahan merupakan kemampuan organisme tubuh untuk mengatasi kelelahan yang disebabkan oleh pembebanan yang berlangsung relatif lama (Depdiknas, 2000:115). Menurut Sukadiyanto (2010:87) daya tahan adalah kemampuan peralatan organ tubuh olahragawan untuk melawan kelelahan selama berlangsungnya aktivitas atau kerja. Menurut Harsono (1998:155) daya tahan adalah keadaan atau kondisi tubuh yang mampu untuk bekerja dalam waktu yang lama tanpa mengalami kelelahan yang berlebihan setelah menyelesaikan aktivitas atau pekerjaan.

Faktor yang berpengaruh terhadap daya tahan adalah kemampuan maksimal dalam memenuhi konsumsi oksigen yang ditandai dengan VO₂ max (McArdle, dkk, 1986). Oleh karena itu, kemampuan daya tahan olahragawan dipengaruhi oleh beberapa faktor di antaranya: faktor kecepatan, kekuatan otot, kemampuan teknik untuk menampilkan gerak secara efisien, kemampuan memanfaatkan potensi secara psikologis, dan keadaan psikologis saat bertanding dan berlatih. Seorang pemain yang memiliki daya tahan yang baik dan kualitas sistem tersebut juga baik sehingga pemeliharaan kebutuhan energi menjadi lancar. Menurut Sajoto M. (1995: 58) daya tahan dibedakan menjadi dua golongan yaitu:

- 1) Daya tahan otot setempat (*local endurance*) adalah kemampuan seseorang dalam mempergunakan suatu kelompok ototnya untuk berkontraksi terus menerus dalam waktu yang relatif lama dengan beban tertentu.
- 2) Daya tahan umum (*cardiorespiratory endurance*) adalah kemampuan seseorang dalam menggunakan sistem jantung pernafasan dan

peredaran darah secara efektif dan efisien dalam menjalankan terus-menerus yang melibatkan kontraksi sejumlah otot besar dengan intensitas tinggi dalam waktu yang cukup lama.

Daya tahan dapat diukur menggunakan tes Balke yaitu lari selama 15 menit dengan jarak yang ditempuh sejauh-jauhnya dengan satuan meter (m). Berikut ini norma daya tahan.

Tabel 9. Norma Daya Tahan

No.	Norma	Putra	Putri
1.	Baik Sekali	>61.00	>54.30
2.	Baik	60.90 – 55.10	54.20 – 49.30
3.	Sedang	55.00 – 49.20	49.20 – 44.20
4.	Kurang	49.10 – 43.30	44.10 – 39.20
5.	Kurang Sekali	<43.20	<39.10

(Sumber: Perkembangan Olahraga Terkini, Jakarta, 2003)

4. Power

Power adalah kemampuan sebuah otot atau sekelompok otot untuk mengatasi tahanan atau beban dengan kekuatan dan kecepatan tinggi dalam satu gerakan yang utuh, (Suharno, 1981:23- 24). Bompa (1990), membedakan power menjadi dua, yaitu power siklis dan asiklis. Perbedaan dalam jenis ini dapat dilihat dari segi kesesuaian jenis gerakan atau keterampilan gerak. dalam kegiatan olahraga power tersebut dapat dikenali dari perannya pada suatu cabang olahraga. Cabang-cabang olahraga yang lebih dominan power asiklisnya adalah melempar, menolak, dan melompat pada atletik, unsur-unsur gerakan senam, beladiri, loncat indah, dan permainan. Sedangkan olahraga seperti lari cepat, dayung, renang, bersepeda, dan yang sejenisnya lebih dominan power siklisnya.

Power dapat diukur menggunakan standing broad jump dengan satuan centimeter (cm) dengan norma sebagai berikut;

Tabel 10. Norma Power

No.	Norma	Putra	Putri
1.	Baik Sekali	>2.80	>2.55
2.	Baik	2.79 – 2.54	2.54 – 2.25
3.	Sedang	2.53 – 2.20	2.24 – 2.00
4.	Kurang	2.19 – 1.90	1.99 – 1.60
5.	Kurang Sekali	<1.89	<1.59

(Sumber: Perkembangan Olahraga Terkini, Jakarta, 2003)

5. Fleksibilitas/Kelentukan

Kelentukan adalah kemampuan persendian untuk bergerak secara leluasa (Djoko Pekik Irianto, 2002:4). Kelentukan menurut Sajoto M. (1995:51) adalah kemampuan persendian, ligamen, dan tendo di sekitar persendian, untuk melakukan

gerakan seluas- luasnya. Terdapat dua macam kelentukan, yaitu kelentukan dinamis (aktif), dan kelentukan statis (pasif). Kelentukan dinamis adalah kemampuan menggunakan persendian dan otot secara terus menerus dalam ruang gerak yang penuh dengan cepat, dan tanpa tahanan gerakan. Kelentukan statis adalah kemampuan sendi untuk melakukan gerak dalam ruang yang besar, misalkan split.

Faktor-faktor yang mempengaruhi kelentukan seseorang menurut Bompa (1993:317-318) antara lain: (1) bentuk, tipe, struktur sendi, ligamen, dan tendo, (2) otot sekitar persendian, (3) umur dan jenis kelamin, anak-anak dan wanita pada umumnya memiliki kelentukan lebih baik, kelentukan maksimal dicapai pada umur 15-16 tahun, (4) temperatur tubuh dan otot, (5) kekuatan otot, dan (6) kelelahan dan emosi. Untuk mengetahui tingkat kelentukan ada dua macam tes kelentukan yaitu kelentukan relatif dan kelentukan mutlak. Tes kelentukan relatif dirancang tidak hanya untuk mengukur keluasaan gerak tertentu tetapi juga panjang dan lebar bagian tubuh yang mempengaruhinya. Tes kelentukan mutlak hanya mengukur kelentukan satu gerakan yang dibutuhkan oleh suatu tujuan penampilan. Kelentukan dapat diukur menggunakan sit and reach dengan satuan centimeter (cm). Tes ini bertujuan untuk mengukur kelentukan togok.

Tabel 11. Norma Kelentukan

No.	Norma	Putra	Putri
1.	Baik Sekali	>46	>46
2.	Baik	31 – 45	35 – 45
3.	Sedang	21 – 30	26 – 34
4.	Kurang	11 – 20	16 – 25
5.	Kurang Sekali	<10	<15

(Sumber: Perkembangan Olahraga Terkini, Jakarta, 2003)

6. Kelincahan

Kelincahan menurut A Hamidsyah Noer (1996:123) adalah kemampuan merubah arah dengan cepat dan tepat selagi tubuh bergerak dari satu tempat ketempat yang lain. Atlet yang memiliki kelincahan dapat melakukan gerakan dengan lebih efektif dan efisien. Kelincahan adalah kemampuan untuk mengubah arah dan posisi tubuh atau bagian-bagiannya secara cepat dan tepat (Kirkendall, Gruberr, dan Johnson, 1987:122). Kelincahan sangat penting untuk jenis olahraga yang membutuhkan kemampuan adaptasi yang tinggi terhadap perubahan-perubahan situasi dalam pertandingan. Berkaitan dengan hal tersebut, maka kelincahan dibedakan menjadi kelincahan umum, yang biasanya nampak pada berbagai aktivitas olahraga dan kelincahan khusus yang berkaitan dengan teknis gerakan olahraga tertentu. Kelincahan dapat diukur menggunakan *side step* dengan satuan detik (waktu).

Tabel 12. Norma Kelincahan

No.	Norma	Putra	Putri
1.	Baik Sekali	>50	>46
2.	Baik	49 – 46	45 – 42
3.	Sedang	45 – 42	41 – 38
4.	Kurang	41 – 38	37 – 33
5.	Kurang Sekali	<37	<32

(Sumber: *www.topendsports.com* diunduh pada hari rabu 09 oktober 2013)

Adaptasi Latihan Pada Bimotor

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan kekuatan secara signifikan akan diikuti oleh peningkatan kecepatan secara signifikan pula. Latihan dengan frekuensi 3 kali setiap minggunya akan tampak pengaruhnya setelah 8 minggu latihan. Peningkatan kekuatan tidak secara drastis, yaitu hanya berkisar 1-5% per minggu, dan tingkat peningkatan yang dicapai stabil jika telah mendekati kekuatan maksimal yang potensial. Untuk meningkatkan atau mengubah program yang bisa dilakukan setelah berlangsung latihan 4 minggu atau 8 minggu. Bompa (1999) menyatakan jika latihan beban bertujuan mengembangkan salah satu komponen biomotor, misalnya kekuatan, maka latihan itu dapat berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan biomotor lain, misalnya daya tahan otot, kecepatan, maupun eksplosive power. Penelitian Menunjukkan bahwa ada peningkatan yang signifikan terhadap kekuatan, power, daya tahan otot dan lean body mass dengan latihan beban sistem multiple-set (Kraemer,1997).

Ostrowski (1997) menemukan bahwa latihan beban dengan intensitas sedang dapat meningkatkan kekuatan maksimum, tetapi tidak ada perbedaan signifikan antara latihan dengan sistem satu, dua dan empat set. Hruby (2000: 32) menunjukkan bahwa setelah latihan selama 8 minggu dengan program multiple set, vertical jump meningkat sebesar 11%, sementara latihan dengan program single set hanya meningkat 0,3%. Swensen, (1993) mengungkapkan bahwa weight training dengan beban moderat yang diberikan pada mahasiswa laki-laki dapat meningkatkan VO₂max dan kekuatan otot secara bermakna. Kekuatan otot meningkat sampai 20% dan VO₂max meningkat sampai 13,4%.

SIMPULAN

Penguatan pendidikan karakter disiplin perlu dikembangkan agar peserta didik memiliki karakter disiplin dan tubuh yang sehat. Sekolah merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi karakter disiplin serta terdapatnya pertumbuhan dan perkembangan fisik anak. Anak banyak menghabiskan waktu di sekolah, oleh karena itu sekolah memiliki peranan sebagai fasilitator dalam penguatan karakter disiplin dengan mengembangkan kebugaran anak melalui kegiatan ekstrakurikuler. Dengan kegiatan kebugaran pada ekstrakurikuler akan menguatkan karakter disiplin pada peserta didik. Kegiatan ekstrakurikuler olahraga seharusnya wajib difasilitasi oleh sekolah. Karakter disiplin anak yang terbentuk salah satunya dengan mengikuti kegiatan ekstrakurikuler pada bidang olah raga akan menjadikan anak senang, termotivasi dan sehat lahir dan

batinnya. Dalam semboyan olahraga terdapat slogan yaitu di dalam tubuh yang sehat terdapat jiwa yang kuat, oleh karena itu lewat peningkatan pembentukan karakter lewat karakter disiplin berolahraga akan terciptanya generasi sehat, berakhlak mulia dan berkarakter.

REKOMENDASI

1. Penguatan karakter disiplin melalui kegiatan ekstrakurikuler pada kegiatan kebugaran lebih dikembangkan serta dijadikan olahraga menjadi pembiasaan hidup sehat.
2. Saat ini kegiatan yang wajib ekstrakurikuler Pramuka. Mengingat pentingnya pengembangan kebugaran anak, pemerintah harus membuat kebijakan yang mewajibkan sekolah untuk mengimplementasikan aktivitas fisik (olahraga) bukan menjadikannya sebagai materi yang bersifat pilihan saja.
3. Sekolah menyediakan fasilitas dan SDM yang ahli di bidang olahraga dalam hal ini program pelatihan, sehingga program latihan yang dibuat sesuai dengan kaidah keilmuan, dan dapat mencapai hasil yang optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Bompa, T.O. (1993). *Periodization of Strength Training*. Toronto: Veritas Publishing Inc.
- Bompa, T.O. (1994). *Theory and Methodology of Training: The Key to Athletic Performance*. Dubuque: Kendall/Hunt Publishing
- Bompa, T.O. (1999). *Periodization, Theory and Methodology of Training*. 4th ed. Dubuque: Kendall/Hunt Publishing Company
- Depdiknas. (2000). *Pedoman dan Modul Pelatihan Kesehatan Olahraga Bagi Pelatih Olahragawan Pelajar*. Jakarta: Depdiknas
- Djoko Pekik Irianto. (2002). *Dasar Kepelatihan*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Egger, G, Donovan, RJ, Spark, R (1993). *Health and the Media. Principle and Practise for Health Promotion*, Mc Graww Hill Book Company, Sydney.
- Harsono. (1988). *Coaching dan Aspek-aspek psikologis dalam Coaching*. Jakarta: Dikti, Dep. P dan K.
- Harsuki. 2003. *Perkembangan Olahraga Terkini*. Raja Gravindo. Jakarta
- Kirkendall, dkk. (1980) *Measurement and Evolution for Physical Education*. Dobuque, Iowa, Wn. C. Brown Company Publisher
- Kreamer, dkk. (2000). *Influence of Resistance Training Volume and Periodization on Physicology and Performance Adaptation in Collegiate Women Tennis Player*. *Journal of Sport Med*. Vol.28
- Mc. Ardle, William D, et.all. (1986). *Exercises Physiology*. Philadelphia, PA: Lee & Febiger.
- Muhammad Sajoto. (1988). *Pembinaan Kondisi Fisik dalam Olahraga*. Jakarta: Depdikbud.

- Nosseck, Josef. (1995). *General Theory of Training* (M. Furqon: Terjemahan). Lagos: Pan Afrikan Press Ltd.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). Permendikbud RI Nomor 62 Tahun 2014 tentang Kegiatan Ekstrakurikuler pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. Jakarta: Permendikbud.
- Sharkey, B.J (2003). *Fitness & Health*. Alih Bahasa Kebugaran dan Kesehatan oleh: Eri Desmarini Nasution. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjadi, dr. (1996). *Ketahuiilah Tingkat Kesegaran Jasmani Anda*. Jakarta: Pusat Kesegaran Jasmani dan Rekreasi, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sudrajat, A. (2011). Mengapa Pendidikan Karakter?. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1(1).
- Suharjana. (2013). *Kebugaran Jasmani*. Yogyakarta: Jogja Global Media.
- Sukadiyanto. (2010). *Pengantar Teori Dan Metodologi Melatih Fisik*. Bandung: CV Lubuk Agung.
- Swensen, T., (1993) Mancuso P., & Howley E.T. (1993). The Effect of Moderate Resistance Weight Training on Peak Arm Anaerobic Power. *Int. Journal Sport Med*. Vol 4.
- Kusumawati, I., & Cahyati, S. (2019, April). Peran Wanita Dalam Pembentukan Karakter Di Bidang Olahraga. In *Prosiding Seminar Nasional FKIP UTP Surakarta* (Vol. 39, No. 1).
- Fajarini, U. (2014). Peranan kearifan lokal dalam pendidikan karakter. *Sosio-Didaktika: Social Science Education Journal*, 1(2), 123-130.

ANALISIS KUALITAS KETERBACAAN PADA QUR'AN SURAT AL-KAHFI AYAT 1-10 DALAM DUA VERSI TERJEMAHAN (DEPAG RI dan MMI)

Istiqomah Annisaa¹, M. R. Nababan², Djatmika³

¹Pascasarjana Linguistik Penerjemahan, Universitas Sebelas Maret, Surakarta
istiqomahannisaa21@student.uns.ac.id¹, Amantaradja@yahoo.com², djatmika@staff.uns.ac.id³,
Telp: +6282137605093

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dengan mengambil objek kajian berupa terjemahan Qs. Al-Kahfi ayat 1-10 dari dua versi yang berbeda, yaitu dari Departemen Agama RI dan Majelis Mujahidin Indonesia. Teknik pengumpulan data berupa simak dan catak, kuesioner, FGD, dan wawancara mendalam. Hasil penilaian responden menunjukkan bahwa rerata hasil keterbacaan masing-masing terjemahan memiliki kategori keterbacaan sedang dengan nilai 2,61 untuk DEPAG RI dan 2,95 untuk MMI. Keunggulan hasil terjemahan MMI dapat dilihat dari 2 ayat yang mendapat kategori tinggi dan jenis *tarjamah tafsiriyah* yang dianutnya. Sedangkan dalam terjemahan DEPAG RI, terdapat 1 ayat berkategori tinggi, *tarjamah harfiyah*, dan seringnya penggunaan kalimat panjang yang kurang efektif. Alasan responden yang dapat disimpulkan dari pemberian nilai kategori 2/ sedang dan 1/ rendah adalah (1) penggunaan tanda baca yang kurang tepat dan kadang berlebihan, (2) penggunaan kata ganti orang yang terlalu sering tapi tidak dijelaskan merujuk pada siapa atau apa, (3) penggunaan "in note" atau keterangan tambahan dalam bentuk tanda kurung yang terlalu sering terutama pada terjemahan DEPAG RI, dan (4) informasi yang diberikan pada terjemahan masih belum dapat memuaskan rasa ingin tahu pembaca Bahasa Sasaran.

Kata kunci: Keterbacaan, Penerjemahan, Qs. Al-Kahfi, DEPAG RI, MMI

ABSTRACT

This research is a descriptive qualitative research by taking the object of study of Qs. Al-Kahfi verses 1-10 translation from two different versions, namely from the Indonesian Ministry of Religion (DEPAG RI) and the Indonesian Mujahidin Council (MMI). Data collection techniques in the form of listening and recording, questionnaire, FGD, and in-depth interviews. The results of the respondents' assessment showed that the average readability of each translation had a medium readability category with a value of 2,61 for the DEPAG RI and 2,95 for the MMI. The superiority of the results of MMI translation can be seen from the 2 verses that get a high category and type of tarjamah tafsiriyah (explanatory translation style) that they profess. Whereas in the translation of DEPAG RI, there are 1 high-ranking verses with tarjamah harfiyah (word for word translation style), and often the use of long sentences that are less effective. Respondents' reasons that can be deduced from the grading of category 2 / medium and 1 / low are (1) the use of punctuation that is inappropriate and sometimes excessive, (2) the use of pronouns that are too frequent but not explained referring to who or what, (3) the use of "in note" or additional information in the form of brackets that are too often, especially in the translation of the Indonesian Ministry of Religion, and (4) the information provided in the translation still cannot satisfy the curiosity of the Target Language readers.

Keyword: Readability, Translation, Qs. Al-Kahfi, DEPAG RI, MMI

PENDAHULUAN

Mempelajari isi kandungan Al-Qur'an adalah sebuah keharusan bagi seorang muslim. Sebagaimana Mursyid (2006: 5) Al-Qur'an adalah pemikiran, pelajaran, peringatan yang semua itu membutuhkan kesungguhan dalam mempelajari dan meneliti. Adapun keterbataasan umat muslim di Indonesia dalam memahami Al-Qur'an dengan bahasa Arab, maka tidak sedikit diantara mereka yang hanya mengandalkan terjemahan Al-Qur'an sebagai dasar memahaminya. Hal ini senada dengan perkataan Hermawan (2016: 1) bahwa persoalan memahami bahasa Al-Qur'an bukan hanya terletak pada indah dan tidaknya, tetapi juga pengamalan pesan yang terdapat di dalamnya. Dalam arti, tidak mungkin umat Islam mampu mengamalkan pesan-pesan Al-Qur'an manakala mereka tidak memahami pesan itu dengan baik dan benar. Meskipun Al-Qur'an telah diterjemahkan ke dalam bahasa-bahasa lain, terjemahan-terjemahan itu tidak pernah benar-benar dapat menggantikan bahasa aslinya, terutama sebagai bahasa peribadahan. Dalam konteks ini, bahasa Arab tetap menjadi bahasa ritual Islam, terlepas apakah seorang Muslim itu penutur asli bahasa Arab atau bukan (Hermawan, 2016: 14).

Cara mengevaluasi hasil terjemahan Al-Qur'an adalah dengan meneliti tingkat komprehensif atau kemampuan pembaca dalam memahami terjemahan tersebut. Terjemahan Qs. Al-Kahfi yang berjumlah 110 ayat, dibagi berdasarkan kisahnya menjadi dua bagian besar. Bagian pertama adalah mengenai kisah Ashabul Kahfi dan dua pemuda yang diberikan kenikmatan oleh Allah Swt berupa nikmat perkebunan yang makmur dan keturunan. Bagian kedua adalah tentang kisah mengenai Nabi Musa as yang belajar ilmu pengetahuan kepada seorang shalih dan kisah mengenai Nabi Zakariya yang diberikan kemampuan untuk memimpin dan membangun benteng yang tinggi untuk membedakan lahan pemukiman Yakjud dan Makjud dengan para penduduk desa yang ia temui. Dari setiap kisah yang disajikan, terdapat pertanyaan untuk mengukur tingkat pemahaman responden terhadap teks terjemahan yang dibaca.

Qs. Al-Kahfi sendiri merupakan salah surat yang *disunnahkan/dianjurkan* untuk dibaca pada hari Jumat bagi umat Muslim. Dalam penelitian ini, terjemahan Qs. Al-Kahfi yang diambil bersumber dari DEPAG RI (2002) dan Majelis Mujahidin Indonesia (MMI) sebagai tandingan dari hasil terjemahan yang DEPAG RI. Pembagian data pada penelitian disandarkan pada kalimat utuh yang ditandai dengan tanda titik (.). Pada terjemahan DEPAG RI, data berjumlah 153 kalimat. Sedangkan pada terjemahan MMI, data berjumlah 249 kalimat. Namun dalam penelitian ini hanya akan diambil 10 ayat dari Qs. Al-Kahfi.

Nababan (2003: 40) menjelaskan bahwa para pakar teori penerjemahan sependapat bahwa suatu teks terjemahan dapat dikatakan berkualitas baik jika: (1) teks terjemahan tersebut akurat dari segi isinya –dengan kata lain, pesan yang terkandung dalam teks terjemahan harus sama dengan pesan yang terkandung dalam teks asli atau Teks Sumber, (2) teks terjemahan diungkapkan dengan kaidah-kaidah yang berlaku dan tidak bertentangan dengan norma dan budaya yang berlaku dalam BSa, dan (3) teks terjemahan dapat dipahami dengan mudah oleh pembaca sasaran.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teori penilaian kualitas terjemahan menurut Nababan et.al (2012). Sistem penilaian skoring (1/rendah atau 2/sedang atau 3/tinggi) dalam mengklasifikasi kualitas terjemahan berdasarkan standar parameter kualitatifnya. Parameter kualitatif yang diberikan dapat mempermudah responden untuk memberikan penilaian. Adapun alasan lainnya, adalah karena pengklasifikasian ini dibuat oleh orang Indonesia. Hal tersebut dapat mempermudah peneliti dalam menyajikan data karena teks BSa berupa bahasa Indonesia.

Nababan (2003: 45) menjelaskan pada mulanya istilah keterbacaan hanya dikaitkan dengan kegiatan membaca. Kemudian istilah keterbacaan itu dikaitkan pula dalam bidang penerjemahan karena konteks penerjemahan yang tak lepas dari sifat membaca. Istilah keterbacaan itu pada dasarnya tidak hanya menyangkut keterbacaan pesan teks BSu, tetapi juga keterbacaan pesan teks BSa. Berikut tabel penilaian untuk responden/penilai aspek keterbacaan.

Tabel 1. Instrumen Penilai Keterbacaan

Kategori Terjemahan	Skor	Parameter Kualitatif
Keterbacaan Tinggi	3	Kata, istilah teknis, frasa, klausa, kalimat atau teks terjemahan dapat dipahami dengan mudah oleh pembaca.
Keterbacaan Sedang	2	Pada umumnya terjemahan dapat dipahami oleh pembaca; namun ada bagian tertentu yang harus dibaca lebih dari satu kali untuk memahami terjemahan.
Keterbacaan Rendah	1	Terjemahan sulit dipahami oleh pembaca.

Responden yang dipilih untuk menilai hasil terjemahan Qs. Al-Kahfi 1-10 berdasarkan kriteria berikut (1) seorang Muslim yang masih awam tentang agama Islam, dapat dibuktikan dengan riwayat pendidikan formal dan non-formal, (2) diutamakan pembaca yang tidak bisa berbahasa Arab, (3) bukan lulusan pondok dan tidak sedang mengikuti pendidikan pondok/Mahasantri, (4) tidak mengikuti kegiatan organisasi keislaman di kampus maupun di luar kampus, (5) sejumlah 5 Mahasiswa yang berada pada satu level yang sama, yaitu masih dalam satu organisasi/program studi yang sama.

Penelitian terdahulu yang membahas hal serupa berupa Al Qur'an dan terjemahannya seperti Syahrullah (2013) dengan jurnal yang berjudul "Tarjamah Tafsiriyah Terhadap Al-Qur'an: Antara Kontekstualisasi dan Distorsi" yang membahas tentang *tarjamah tafsiriyah* yang dihasilkan oleh Muhammad Thalib dari Majelis Mujahidin Indonesia (MMI) dan pendapat mereka bahwa terjemahan Al-Qur'an Kemenag RI merupakan salah satu faktor penyebab munculnya radikalisme. Ahmadi (2015) dalam jurnal yang berjudul "Model Terjemahan Al-Qur'an Tafsiriyyah Ustad Muhammad Thalib" yang membahas tentang macam-macam kajian yang dibahas mengenai hasil terjemahan tafsiriyyah Al Qur'an oleh Ustad Muhammad Thalib. Nurdin (2016) dengan tesis yang berjudul "Terorisme dan Teks Keagamaan: Studi Komparatif Atas Terjemahan Al-Qur'an KEMENAG RI dan Terjemah Tafsiriyah MMI" yang membahas mengenai hubungan dua variabel mengenai terorisme dan terjemah Al-Qur'an Kemenag RI dan MMI 2012. Chirzin (2016) dengan jurnal yang berjudul "Dinamika Terjemah Al-Qur'an: Studi Perbandingan Terjemah Al-Qur'an Kementerian Agama RI

dan Muhammad Thalib” yang membahas ayat-ayat aqidah, syari’ah dan muamalah yang dianggap salah oleh Muhammad Thalib. Baihaki (2017) dalam jurnal yang membahas tentang “Penerjemahan Al-Qur’an: Proses Penerjemahan Al-Qur’an di Indonesia”.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dan terpancang. Penelitian ini menggunakan fenomena terjemahan sebagai data, khususnya pada terjemahan Qs. Al-Kahfi ayat 1-10 dalam dua versi yang berbeda. Penelitian ini disajikan dalam bentuk deskriptif dan terpancang pada penelitian terdahulu. Lokasi penelitian adalah media yang terdapat tempat, partisipan, dan kejadian. Media yang diambil adalah media cetak berupa teks Qs. Al-Kahfi ayat 1-10 dengan teks terjemahan DEPAG RI dan MMI. Menurut Santosa (2014: 52) data merupakan objek penelitian, realitas yang kita jadikan fokus penelitian. Pada penelitian ini data yang akan dikaji terdiri dari dua jenis data, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer dalam penelitian ini berupa data penerjemahan berupa hasil penilaian responden terkait kualitas keterbacaan dua versi terjemahan Qs. Al-Kahfi ayat 1-10. Data sekunder dalam penelitian ini berupa semua sumber pustaka, internet, dan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan objek kajian penelitian ini. Adapun data sekunder lain berupa informasi tambahan dari para responden mengenai bagian terjemahan yang mereka anggap sulit memahaminya. Informasi ini ditelusuri dengan teknik simak dan catat.

Menurut Santosa (2012: 14) sumber data adalah sumber dari mana data itu diperoleh, yang dapat berupa tempat, informan, kejadian, dokumen, situs, dan lain sebagainya. Dalam penelitian ini terdapat dua sumber data, yaitu sumber data yang berupa dokumen dan informan. Sumber data berupa dokumen yang dimaksud adalah dua versi terjemahan Qs. Al-Kahfi baik dari versi DEPAG RI (2002) dan MMI (2012). Adapun Informan atau *rater* digunakan sebagai sumber data lainnya.

Teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah teknik simak dan catat, kuesioner, dan wawancara mendalam. Sutopo (2002: 58) menjelaskan bahwa ada dua metode pengumpulan data dalam penelitian kualitatif. Pertama, metode noninteraktif yang meliputi kuesioner, mencatat dokumen dan arsip. Kedua, metode interaktif yang meliputi wawancara mendalam, observasi berperan dalam beberapa tingkatan, dan *focus group discussion* (FGD).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Di dalam dunia penerjemahan, pemakaian bahasa yang baik dan benar dimunculkan pada struktur gramatikal Bahasa Sasaran (BSa) yang serasi dan mengikuti kaidah bahasa BSa. Hal itu sesuai dengan pendapat Alwi dkk (1988: 21) yang berpendapat bahwa bahasa Indonesia yang baik dan benar dapat diartikan dengan pemakaian ragam bahasa yang serasi dengan sasarannya dan mengikuti kaidah bahasa yang baik dan benar.

Pada terjemahan Qs. Al-Kahfi ayat 1-10 dalam dua versi DEPAG RI dan MMI, hasil penilaian responden beragam mulai dari kategori 1/rendah, 2/sedang, dan 3/tinggi.

Pada terjemahan DEPAG RI, penerjemah cenderung memakai tanda baca dan tetap menjadikan satu ayat dalam satu kalimat utuh. Sehingga dari 10 ayat Qs. Al-Kahfi, kalimatnya berjumlah 11 ayat dengan adanya dua kalimat pada ayat ke-5 dan ke-10. Sedangkan dalam terjemahan MMI, penerjemah cenderung menerjemahkan satu ayat ke dalam beberapa kalimat. Hal ini karena MMI berpedoman pada satu metode terjemah Arab yaitu tarjamah tafsiriyyah (Thalib, 2012: 11). Berikut tabel data hasil penilaian keduanya.

Tabel 2. Hasil Penilaian Responden Terhadap Terjemahan DEPAG RI (Qs. Al-Kahfi: 1-10)

DEPAG RI							
Ayat Ke-	Data Ke-	P1	P2	P3	P4	P5	Total
1	001	2	3	2	3	3	2,40
2	002	3	3	3	3	3	2,80
3	003	3	3	3	3	3	2,80
4	004	3	3	3	1	3	2,80
	005	3	3	3	3	3	2,80
5	006	3	3	3	3	3	2,80
6	007	3	3	3	3	3	2,80
7	008	3	3	3	3	3	2,80
8	009	3	3	3	3	3	2,80
10	010	3	3	3	3	3	2,80
	011	3	3	3	3	3	2,80

Dari tabel 2 di atas, menunjukkan bahwa dari 10 ayat yang dinilai oleh 5 responden, hanya satu ayat yang memiliki rerata nilai sempurna yaitu ayat ke-6. Pada ayat ke-5 dan ke-10, penerjemah menjadikan hasil terjemahan dalam dua kalimat. Adapun pada data ke-2 tercakup ayat ke-2 dan ke-3 karena pada ayat ke-2, penerjemah mengakhirinya dengan tanda baca koma (,). Adapun penilaian hasil terjemahan Qs. Al-Kahfi ayat 1-10 versi MMI dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Penilaian Responden Terhadap Terjemahan MMI (Qs. Al-Kahfi: 1-10)

MMI							
Ayat Ke-	Data Ke-	P1	P2	P3	P4	P5	Total
1	001	3	3	3	3	3	3,00
	002	3	3	3	3	3	
2	003	2	2	3	3	2	2,70
	004	3	3	3	3	3	
3	004	3	3	3	3	3	3,00
4	005	1	2	3	2	1	2,80
5	006	3	3	1	3	1	2,55
	007	3	3	3	2	1	
	008	3	3	3	3	3	
	009	3	3	2	2	3	
6	010	2	2	3	3	3	2,60
7	011	2	3	2	1	3	2,60
	012	3	3	3	3	3	
8	013	3	3	3	3	2	2,80
9	014	3	2	3	2	3	2,60
10	015	3	2	3	3	3	2,80
Total Nilai Keseluruhan Ayat							2,95

Dari tabel 3 di atas, dapat diketahui bahwa terjemahan MMI memiliki total nilai responden yang hampir sempurna, yaitu 2,95. Terdapat dua ayat dengan kategori keterbacaan tinggi, yaitu ayat ke-1 dan ke-3. Sedangkan 8 ayat lainnya termasuk dalam kategori keterbacaan sedang, yaitu ayat ke-2,-4,-5,-6,-7,-8,-9, dan ke-10. Dalam memberikan penilaian, responden memiliki penilaian yang berbeda. Terdapat 4 responden yang memberikan penilaian 1/rendah pada data. Pada ayat ke-4 dan ke-5 data ke-6, ada dua penilaian skoring responden yang berkategori keterbacaan rendah.

Keterbacaan Tinggi

Dari 10 ayat yang diberikan kepada responden baik berupa versi terjemahan DEPAG RI maupun MMI, terdapat 3 ayat yang memiliki tingkat keterbacaan tinggi atau bernilai 1. Dalam terjemahan DEPAG RI, hanya pada ayat ke-6 sajalah yang termasuk kategori ini. Berikut datanya.

Tabel 4. Keterbacaan Tinggi Terjemahan Versi DEPAG RI

Versi	No. Data	Terjemahan Ayat ke-6
DEPAG RI	006	Maka barangkali engkau (Muhammad) akan mencelakakan dirimu karena bersedih hati setelah mereka berpaling, sekiranya mereka tidak beriman kepada keterangan ini (Al-Qur'an).
MMI	010	Wahai Muhammad, boleh jadi kamu merasa sangat sedih dengan adanya penolakan mereka atas dakwahmu, karena mereka tidak beriman kepada Al-Qur'an ini.

Dari tabel 4 di atas, terjemahan ayat ke-6 versi DEPAG RI memiliki kategori 1/tinggi dengan terjemahan yang mudah untuk dibaca. Namun pada terjemahan MMI, terdapat dua komentar pembaca, yaitu pada penggunaan kata ganti orang "mereka" yang tidak dijelaskan kembali kepada siapa dan kata tunjuk "ini" yang kurang efektif karena sudah dapat terbaca baik tanpa menggunakan kata tunjuk tersebut.

Adapun pada terjemahan MMI, terdapat 2 ayat yang termasuk dalam kategori 1/tinggi, yaitu pada ayat ke-1 dan ke-3. Berikut salah satu ayat yang dengan kategori keterbacaan tinggi.

Tabel 5. Keterbacaan Tinggi Terjemahan Versi MMI

Versi	No. Data	Terjemahan Ayat ke-1
DEPAG RI	001	Segala puji bagi Allah yang telah menurunkan Kitab (Al-Qur'an) kepada hamba-Nya dan Dia tidak menjadikannya bengkok*; (*). Tidak ada dalam Al-Qur'an makna berlawanan dan tidak ada penyimpangan dari kebenaran.
MMI	001	Segala ungkapan puji dan syukur hanyalah berhak ditujukan kepada Allah, Tuhan yang telah menurunkan Al-Qur'an kepada Muhammad, hamba-Nya.
	002	Dalam Al-Qur'an tidak ada satu ayat pun yang salah.

Dari tabel 5 di atas, menunjukkan bahwa pada terjemahan ayat ke-1 versi MMI memiliki hasil terjemahan yang termasuk dalam kategori 3/tinggi, yaitu kata, istilah teknis, frasa, klausa, kalimat atau teks terjemahan dapat dipahami dengan mudah oleh pembaca. Namun berbeda dengan hasil penilaian responden terhadap hasil terjemahan

DEPAG RI pada ayat yang sama. Terdapat tiga komentar responden terkait ayat ini dan semuanya mengomentari penggunaan kata “bengkok”. Kata tersebut dianggap sulit untuk dapat dipahami karena dalam terjemahannya disandingkan dengan “Kitab (Al-Qur’an)”. Adapun sebagai pembaca, diharuskan untuk membaca *footnote* yang ditambahkan untuk ayat ini. Sehingga terjemahan kurang praktis dan agak sulit terbaca langsung.

Keterbacaan Sedang

Dari hasil penilaian responden terhadap hasil terjemahan versi DEPAG RI terdapat 9 ayat dan untuk terjemahan hasil MMI terdapat 8 ayat yang termasuk dalam kategori keterbacaan sedang. Berikut contoh data DEPAG RI dan MMI yang sama-sama memiliki nilai 2,60.

Tabel 6. Keterbacaan Sedang Dengan Nilai yang Sama

Versi	No. Data	Terjemahan Ayat ke-7
DEPAG RI	007	Sesungguhnya Kami telah menjadikan apa yang ada di bumi sebagai perhiasan baginya, untuk Kami menguji mereka, siapakah di antaranya yang terbaik perbuatannya.
MMI	011	Sungguh segala yang ada di muka bumi ini Kami jadikan hiasan bagi bumi.
	012	Dengan kesenangan dunia ini Kami menguji manusia, siapa di antara mereka yang paling taat kepada Allah.

Dari tabel 6 di atas, hasil penilaian responden menunjukkan bahwa ayat ke-7 dari kedua versi terjemahan bernilai 2,60 atau termasuk dalam kriteria keterbacaan sedang. Pada umumnya terjemahan dapat dipahami oleh pembaca namun ada bagian tertentu yang harus dibaca lebih dari satu kali untuk memahami terjemahan. Seperti komentar salah satu responden untuk terjemahan DEPAG RI, yaitu pada bagian “bumi sebagai perhiasan baginya” yang masih harus dibaca beberapa kali untuk dapat memahaminya karena terdapat kata “perhiasan” yang mengganggu terbaca langsung. Adapun dalam terjemahan MMI, 3 responden memberikan komentar pada bagian yang hampir sama dengan DEPAG RI namun dengan hasil terjemahan berbeda, yaitu “hiasan bagi bumi”. Dalam kalimat terjemahannya pada data 011, kata “bumi” berulang dua kali yang menyebabkan kalimat kurang efektif dan agak sulit terbaca langsung.

Keterbacaan Rendah

Dalam rerata hasil keterbacaan pada Qs. Al-Kahfi ayat 1-10, tidak ditemukan data yang tergolong pada kategori 1/rendah. Artinya, semua ayat yang diterjemahkan baik oleh DEPAG RI maupun MMI adalah masuk pada kategori 2/sedang dengan nilai rata-rata 2,61 untuk DEPAG RI dan 2,95 untuk MMI. Namun beberapa responden dalam menilai hasil terjemahan ini juga memberikan nilai 1/rendah. Beberapa alasan yang dapat disimpulkan dari pemberian nilai kategori 2/sedang dan 1/rendah, (1) penggunaan tanda baca yang kurang tepat dan kadang berlebihan, (2) penggunaan kata ganti orang yang terlalu sering tapi tidak dijelaskan merujuk pada siapa atau apa, (3) penggunaan “in note” atau keterangan tambahan dalam bentuk tanda kurung yang terlalu sering terutama pada

terjemahan DEPAG RI, dan (4) informasi yang diberikan pada terjemahan masih belum dapat memuaskan rasa ingin tahu pembaca BSa.

SIMPULAN

Penelitian ini mengambil objek kajian berupa Qs. Al-Kahfi ayat 1-10 yang telah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia dalam dua versi terjemahan, versi DEPAG RI dengan *tarjamah harfiyah* dan MMI dengan *tarjamah tafsiriyah*. Dari hasil penilaian responden menunjukkan bahwa kedua terjemahan memiliki kategori keterbacaan sedang dengan rerata nilai masing-masing 2,61 untuk DEPAG RI dan 2,95 untuk MMI. Pada keterbacaan tinggi, terdapat 2 ayat MMI dan 1 ayat DEPAG RI yang memiliki rerata 3/tinggi. Pada keterbacaan sedang, 8 ayat MMI dan 9 ayat DEPAG RI dan tidak terdapat ayat yang memiliki rerata skor 1/rendah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Rizqa. 2015. Model Terjemahan Al-Qur'an Tafsiriyah Ustad Muhammad Thalib. Jurnal CMES Sastra Arab UNS, Vol. VIII (1), Januari-Juni 2015, Hlm. 57-69.
- Al-Qur'anul Karim dan Terjemahan dari DEPAG RI tahun 2002. 2014. Bandung: Sygma Creative Media Corp.
- Alwi, Hasan dkk. 1988. Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.
- Baihaki, Egi Sukma. 2017. Penerjemahan Al-Qur'an: Proses Penerjemahan Al-Qur'an di Indonesia. Jurnal Ushuluddin Vol. 25 (1), Januari-Juni 2017. Hlm. 44-55.
- Chirzin, Muhammad. 2016. Dinamika Terjemah Al-Qur'an: Studi Perbandingan Terjemah Al-Qur'an Kementerian Agama RI dan Muhammad Thalib. Jurnal Studi Ilmu-ilmu Al-Qur'an dan Hadits. Vol. 17 (1), Januari 2016, Hlm. 1-24.
- Hermawan, Acep. 2016. 'Ulumul Qur'an: Untuk Memahami Wahyu. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Nababan, M. Rudolf. 2003. Teori Menerjemah Bahasa Inggris. Yogyakarta: Pustaka Ajar.
- _____, Ardiana Nuraeni dan Sumardiono. 2012. Pengembangan Model Penilaian Kualitas Terjemahan. Jurnal Kajian Linguistik dan Sastra. Vol. 24 (1),. 39-57.
- Mursyid, Minardi. 2006. Al-Qur'an Sebagai Rahmatan Lil-'Aalamiin. Surakarta: Yayasan Tauhid Indonesia.
- Nurdin, Nasrullah. 2016. Terorisme dan Teks Keagamaan: Studi Komparatif Atas Terjemah Al-Qur'an KEMENAG RI dan Terjemah Tafsiriyah MMI. Tesis. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.
- Santosa, Riyadi. 2017. Metode Penelitian Kualitatif Kebahasaan. Surakarta: UNS Press Publishing dan Printing.
- Syahrullah. 2013. Tarjamah Tafsiriyah Terhadap Al-Qur'an: Antara Kontekstualisasi dan Distorsi. Journal of Qur'an and Hadits Studies, Vol. 2 (1), Hlm. 43-62.
- Sutopo, H. B. 2006. Metodologi Penelitian Kualitatif. Surakarta: Universitas Negeri Sebelas Maret.

Thalib, Al Ustadz Muhammad. 2012. Al-Qur'an Terjemahan Majelis Mujahidin Indonesia. Yogyakarta: Penerbit Ma'had An Nabawy Markaz Pusat Majelis Mujahidin.

_____, Al Ustadz Muhammad. 2012. Koreksi Tarjamah Harfiyah Al-Qur'an Kemenag RI. Yogyakarta: Penerbit Ma'had An Nabawy Markaz Pusat Majelis Mujahidin.

IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 DI SMA BINA MULIA PONTIANAK

Lazaro Kumala Dewi

Program Studi Magister Teknologi Pendidikan, Universitas Tanjungpura Pontianak
E-mail: lazarakumaladewiproditp@gmail.com, Telp: +6289693559829

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mendeskripsikan penanaman karakter pada pelajaran muatan lokal hidroponik dalam mempersiapkan peserta didik menghadapi era revolusi industri 4.0 dan 2) mengetahui nilai-nilai karakter yang dihasilkan dari pelajaran muatan lokal hidroponik. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan subjek guru pendamping, peserta didik kelas X MIA dan kelas XI MIA. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan analisis dokumentasi. Teknik analisis data berupa reduksi data, *display* data, dan penarikan kesimpulan. Uji keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penanaman karakter pada pelajaran muatan lokal hidroponik di SMA Bina Mulia Pontianak dilakukan melalui tahap-tahap yang ada pada kegiatan pembelajaran hidroponik dan telah menghasilkan nilai-nilai karakter. Penanaman karakter dilakukan melalui tahap persemaian dan pembibitan, penanaman, pemeliharaan, dan pemanenan yang dilaksanakan secara sistematis. Adapun nilai-nilai karakter yang dihasilkan adalah jujur, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, rasa ingin tahu, cinta damai, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab yang muncul pada setiap tahapan pembelajaran hidroponik.

Kata kunci: Pendidikan, Karakter, Hidroponik

ABSTRACT

The purpose of this research are: 1) describing the character for the hydroponic local content lessons in preparing students for the industrial revolution era in 4.0. 2) understanding about the character values generated from the hydroponic local content lessons. This research using a qualitative descriptive approach with the subject of this research is a partner teacher of First and Second Grade of Science class students. The technique of the data collection are using observation, interviews, and documentation analysis. The technique of data analysis using the data reduction, data display and making conclusions. The data of validity test using some sources of triangulation and triangulation technique. The results of this research showed that the growing characters in hydroponic local content lessons at SMA Bina Mulia Pontianak was carried out through the stages that existed in hydroponic learning activities and had produced a lot of character values. Growing character having done in the hydroponic local contents lesson and producing the values growing characters in each preparation step systematically from the early to the final step. The result of the value character are honesty, discipline, hard work, creative, independence, want to know, peace and love, care with the society and environments and responsibility through hydroponic local contents lesson.

Keywords: Education, Character, Hydroponics

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia dituntut untuk dapat mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan semakin pesatnya perkembangan teknologi yang terjadi dalam era revolusi industri 4.0. Revolusi industri 4.0 merupakan sistem pengintegrasian dunia *online* dengan produksi industri, maupun bidang lainnya yang mulai menggunakan teknologi digital dan otomatisasi. Perkembangan era revolusi industri sangat berpengaruh pada karakter manusia, dan dunia kerja sehingga keterampilan sangat dibutuhkan. Dunia kerja di era revolusi industri 4.0 memanfaatkan konektivitas internet, teknologi dan informasi dalam lini produksi.

Tantangan yang dihadapi pendidikan saat ini adalah bagaimana mempersiapkan lulusan peserta didik siap kerja, yang profesional sesuai dengan bidang keahliannya dalam menghadapi revolusi industri 4.0. Maka perlu penyesuaian terhadap metode pendidikan dan rancangan kurikulum sehingga relevan dengan berlangsungnya revolusi industri 4.0 yang terus berkembang, dan semakin kompetitif mengikuti perkembangan teknologi dan informasi. Ada banyak hal yang perlu diperhatikan dalam melaksanakan Kurikulum 2013, salah satunya memperhatikan keragaman potensi dan karakteristik daerah, lingkungan, persatuan nasional serta nilai-nilai kehidupan (*living values*).

Pemanfaatan potensi lokal sebagai sumber belajar merupakan salah satu karakteristik yang diharapkan kurikulum agar pembelajaran menjadi aplikatif dan bermakna. Potensi daerah (lokal) merupakan potensi sumber daya spesifik yang dimiliki suatu daerah. Potensi lokal yang meliputi sumber daya alam, manusia, teknologi, dan budaya dapat dikembangkan untuk membangun kemandirian nasional (Hariyadi, 2010, p.298). Melalui potensi lokal yang terintegrasi dalam pembelajaran menjadikan peserta didik termotivasi untuk mempelajarinya, sehingga pembelajaran menjadi bermakna. Hal ini dapat dilakukan dengan memasukkan unsur potensi lokal dan *living values* dalam kegiatan pembelajaran.

Pembentukan karakter (*character building*) telah menjadi isu hangat dalam dunia pendidikan di Indonesia. Pendidikan karakter harus menjadi bagian integral dalam kehidupan sekolah (Romanowski, 2005, p.6-23). Pendidikan karakter juga seharusnya memiliki karakteristik yang menampakan karakter berbasis *living values*. *Living values* yang dimaksud adalah nilai-nilai hidup dasar agar nilai-nilai tersebut mudah diinternalisasikan dan implementasikan. Adapun *living values* yang dapat dikembangkan di Indonesia karena sesuai dengan karakteristik bangsa ada 13, yaitu religius, kejujuran, toleransi, berkelakuan baik, disiplin, bekerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, cinta tanah air, menghargai prestasi, bekerja sama, dan tanggung jawab (Komalasari, 2012, p.246-251).

Pendidikan karakter untuk menghadapi tantangan di era revolusi industri 4.0 sangat diperlukan dalam dunia pendidikan. Setidaknya ada 18 nilai karakter bangsa yang perlu ditanamkan seperti: 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 atau komunikatif, 14) cinta damai, 15) gemar membaca, 16) peduli lingkungan, 17) peduli sosial, dan 18) tanggung jawab (Kemendiknas, 2010, p.9-10). Kedelapan belas nilai karakter bangsa tersebut diharapkan dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran maupun kegiatan siswa di sekolah.

Implementasi dalam mempersiapkan peserta didik menghadapi era revolusi industri 4.0 melalui pendidikan karakter diselenggarakan SMA Bina Mulia Pontianak melalui pelajaran muatan lokal hidroponik. Hal ini menunjukkan peran sekolah sebagai salah satu piranti pendidikan dengan selalu mengikuti perkembangan teknologi dan informasi terbaru dalam kehidupan.

Hidroponik adalah sistem budidaya yang mengandalkan air atau bercocok tanam tanpa tanah (Halim, 2016, p.2). Tidak seperti tanaman lain yang harus ditanamnya secara horizontal, namun hidroponik dapat ditanam secara vertikal (Alviani, 2015, p.13). Salah satu kelebihan bertanam hidroponik antara lain, produksi tanaman lebih banyak, tanaman cepat tumbuh, pemakaian pupuk lebih efisien (Herwibowo & Budiana, 2014, p.12).

Bertanam secara hidroponik memiliki keunggulan dibandingkan dengan bertanam dengan media lainnya, yaitu dapat dilakukan di lahan yang terbatas. Hal ini tentunya lebih efisien terhadap penggunaan media tanah sehingga peserta didik memanfaatkan teknologi sebagai alternatif media tanamnya.

Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran penanaman hidroponik, tahap awal yang harus dilakukan peserta didik adalah mengetahui alat dan bahan serta langkah-langkah yang diterapkan dalam menanam hidroponik. Pada kegiatan pembelajaran penanaman hidroponik ini, guru berperan sebagai mediator dan fasilitator dalam proses pembelajaran, membimbing dan mengarahkan peserta didik selama proses pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi pendidikan karakter yang ditanamkan pada peserta didik melalui kegiatan pembelajaran penanaman hidroponik, sehingga peserta didik siap menghadapi era revolusi industri 4.0. Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul "Implementasi Pendidikan Karakter Era Revolusi Industri 4.0 di SMA Bina Mulia Pontianak".

METODE

Jenis Penelitian

Metode dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di dua lokasi pada bulan Oktober-November 2019, yaitu di SMA Bina Mulia Pontianak yang beralamat di Jalan Abdul Rahman Saleh No. A1, dan

Kebun Hidroponik SMA Bina Mulia Pontianak yang beralamat di Jalan Sepakat I. Kedua lokasi penelitian ini berada di Kelurahan Bangka Belitung Laut, Kecamatan Pontianak Tenggara, Kota Pontianak, Provinsi Kalimantan Barat.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini yaitu guru pendamping, peserta didik kelas X MIA, dan kelas XI MIA. Pemilihan informan dilakukan secara *random sampling*.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa kata-kata maupun gambar. Data dalam penelitian ini berupa kata maupun tindakan yang diperoleh melalui observasi dan wawancara peneliti dengan subjek penelitian.

Peneliti menggunakan teknik observasi dan wawancara dengan instrumen berupa pedoman observasi dan pedoman wawancara. Peneliti menggunakan teknik analisis dokumen-dokumen yang berkaitan dengan pendidikan karakter pada pelajaran muatan lokal hidroponik, dan dokumentasi foto untuk mendukung data yang diperoleh.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berasal dari hasil observasi peneliti di sekolah. Peneliti juga mengumpulkan data melalui hasil wawancara dengan guru pendamping, dan peserta didik kelas X MIA, dan kelas XI MIA. Peneliti melakukan analisis dokumen untuk melengkapi data yang diperoleh.

2. Reduksi Data

Reduksi data dilakukan dengan memilah-milah data berupa penanaman pendidikan karakter pada program hidroponik di SMA Bina Mulia Pontianak. Kemudian peneliti menyederhanakan data tersebut.

3. Penyajian Data

Peneliti menyajikan data yang telah direduksi secara deskriptif dalam uraian naratif.

4. Penarikan Kesimpulan/Verifikasi

Data-data yang telah dikemukakan pada penyajian data diinterpretasikan kemudian dianalisis untuk memperoleh kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Persiapan Hidroponik

a. Perencanaan Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Muatan Lokal Hidroponik

Hasil penelitian menunjukkan bahwa SMA Bina Mulia Pontianak memiliki visi dan misi sekolah yang berkaitan dengan pengetahuan dan kehidupan. Visi tersebut berbunyi “Cerdas Dalam Pengetahuan, Mulia Dalam Kehidupan”. Hal tersebut juga terlihat pada misi sekolah yang berbunyi “Menyediakan Sekolah yang Lebih Baik untuk Menghasilkan Insan yang Cerdas dan Mulia Dalam Masyarakat”.

Visi dan misi SMA Bina Mulia Pontianak menunjukkan bahwa sekolah telah memiliki susunan visi dan misi yang memuat pendidikan dengan memerhatikan *living values* yang akan dibudayakan oleh sekolah. Budaya sekolah adalah suasana kehidupan sekolah tempat peserta didik berinteraksi dengan sesamanya, kepala sekolah, guru, dan warga sekolah yang lain (Kemendiknas, 2010, p.19). Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa visi dan misi yang ada pada SMA Bina Mulia Pontianak telah sesuai dengan pengembangan pendidikan karakter di sekolah menurut Kemendiknas.

b. Persiapan Bercocok Tanam Hidroponik

Pada persiapan bercocok tanam hidroponik ini peneliti menemukan informasi mengenai lokasi hidroponik, media tanam, teknik, wadah, benih, serta alat dan bahan hidroponik yang digunakan oleh sekolah. Hasil penelitian mengenai lokasi hidroponik berada di Kebun Hidroponik yaitu Jalan Sepakat I. Bercocok tanam hidroponik ini dapat dilakukan dimana saja seperti pada lokasi yang diterapkan oleh SMA Bina Mulia Pontianak. Hal tersebut diperkuat dengan pendapat Alviani (2015: 13) yang menyatakan bahwa hidroponik tidak menggantungkan keberadaan tanah sehingga dapat dilakukan dimana saja, baik dengan cara vertikal maupun horizontal.

Adapun media tanam yang digunakan oleh sekolah yaitu *rockwool*, *netpot*, dan kain *flanel*. Media tanam tersebut digunakan sebagai pengganti tanah. Teknik hidroponik yang digunakan oleh sekolah adalah teknik *Nutrient Film Technique (NFT)* dan *Deep Flow Technique (DFT)*. Teknik *NFT* diterapkan pada tahapan persemaian, sedangkan teknik *DFT* diterapkan pada tahapan pembesaran bibit.

Wadah persemaian pada kegiatan pembelajaran hidroponik ini adalah talang, sedangkan pada tahapan pembibitan menggunakan pipa air. Jika menggunakan pipa air pada tahapan *DFT*, maka sisi-sisinya dilubangi menggunakan solder listrik atau alat pelubang lainnya (Alviani, 2015: 57).

Hal ini sesuai dengan apa yang diterapkan oleh sekolah bahwa terdapat beberapa bagian yang dilubangi pada pipa sebagai modul pembesaran bibit tanam.

2. Tahap Persemaian dan Pembibitan Hidroponik

a. Persemaian

Berdasarkan hasil penelitian, proses persemaian peserta didik menggunakan air secukupnya ketika merendam benih yang dimasukkan ke dalam *netpot* yang diletakkan pada instalasi persemaian. Persemaian dilakukan dengan merendam benih terlebih dahulu (Prihmantoro, 1996, p.37).

Ketika melakukan persemaian ini, (Setyoadji, 2015, p.70) disarankan untuk merendam benih selama 2 hingga 3 jam. Penggunaan air yang secukupnya ini mencerminkan bahwa peserta didik hemat terhadap energi. Aktivitas tersebut jika dilakukan berulang-ulang maka akan menjadi suatu kebiasaan dalam menghemat energi seperti air. Pembiasaan hemat energi ini mencerminkan nilai peduli lingkungan untuk indikator kelas (Kemendiknas, 2010, p.29). Maka dari penggunaan air secukupnya ketika merendam benih ini sudah mencerminkan nilai peduli lingkungan. Kebiasaan dalam hemat energi ini juga telah dilakukan oleh guru pendamping sehingga dapat menjadi panutan bagi peserta didik. Aktivitas seperti ini telah mencerminkan aspek keteladanan dalam pendidikan karakter.

Penggunaan hemat air pada saat tahap persemaian ini juga menunjukkan bahwa peserta didik telah sadar betapa pentingnya mereka hemat terhadap sumber daya alam. Bentuk kesadaran tersebut jika dikaitkan dengan pendidikan karakter maka akan menunjukkan suatu kesadaran moral (Lickona, 2014, p.75). Dari kesadaran moral ini peserta didik menjadi tahu bahwa apa yang mereka lakukan itu adalah hal yang baik untuk lingkungan masadepan.



Gambar 1. Perendaman Benih

Gambar 1 menunjukkan kegiatan peserta didik pada proses perendaman benih. Ketika peserta didik menggunakan air pada saat merendam benih sebenarnya muncul karakter lain seperti peduli sosial. Hal ini dapat tercermin dari kepedulian siswa ketika membantu teman-teman lainnya yang tidak tahu cara merendam benih yang benar, tidak tahu banyaknya air yang digunakan, dan lain sebagainya. Kepedulian sosial ini juga mencerminkan tahap perkembangan karakter seperti empati dan mencintai kebaikan pada tahap perasaan moral (Lickona, 2014, p.83). Empati yang sejatinya merupakan sisi emosional dari pengambilan perspektif ini telah melekat pada peserta didik yang tercermin dari kepedulian mereka membantu teman lainnya dalam merendam benih. Aktivitas seperti ini juga mencerminkan bahwa mereka memiliki ketertarikan yang murni dalam membantu temannya sehingga dapat dikatakan telah mencintai kebaikan.

b. Pembibitan

Berdasarkan hasil penelitian, proses pembibitan yang dilakukan peserta didik menggunakan media tanam dan air secukupnya. Penggunaan media tanam dan air secukupnya menunjukkan bahwa peserta didik telah menjaga kelestarian alam dan hemat terhadap energi. Jika peserta didik menggunakan media tanam dan air yang berlebihan, maka mereka tidak dapat menjaga alam. Hal ini dikarenakan media tanam diperoleh dari alam. Aktivitas penghematan terhadap sumber energi ini juga mencerminkan nilai peduli lingkungan untuk indikator kelas (Kemendiknas, 2010: 29). Selain itu, penghematan energi yang dicontohkan oleh sekolah juga mencerminkan aspek keteladanan dalam pendidikan karakter.

Penggunaan media tanam dan air secukupnya pada saat tahap pembibitan ini juga menunjukkan bahwa peserta didik telah sadar betapa pentingnya mereka hemat terhadap sumber daya alam. Bentuk kesadaran tersebut jika dikaitkan dengan pendidikan karakter maka akan menunjukkan suatu penalaran moral (Lickona, 2014, p.78). Penalaran moral ini akan membuat peserta didik berpikir bahwa hemat terhadap sumber daya alam akan menjaga keutuhan lingkungan di masa mendatang.



Gambar 2. Pembibitan

Gambar 2 merupakan proses pembibitan hidroponik yang dilakukan peserta didik. Ketika peserta didik mengisi media tanam pada wadah pembibitan sebenarnya muncul karakter lain seperti peduli sosial. Hal ini dapat tercermin dari kepedulian peserta didik ketika membantu teman-teman lainnya yang tidak tahu banyaknya media tanam yang dimasukkan ke dalam wadah, tidak tahu cara menaruh bibit, dan lain sebagainya. Kepedulian sosial ini juga mencerminkan tahap perkembangan karakter seperti empati dan mencintai kebaikan pada tahap perasaan moral (Lickona, 2014: 83). Empati yang dilakukan peserta didik berupa menawarkan bantuan, memberi tahu banyaknya media tanam, atau lainnya muncul dengan sendirinya tanpa mengharapkan imbalan apapun. Aktivitas seperti ini juga mencerminkan bahwa mereka telah mencintai kebaikan yang benar-benar murni yang muncul dari diri mereka.

3. Tahap Penanaman Hidroponik

Berdasarkan hasil penelitian, peserta didik menggunakan air secukupnya pada instalasi hidroponik, menambah media tanam secukupnya. Pada tahap ini

peserta didik ditanamkan nilai penghematan terhadap sumber daya alam. Penggunaan air dan media tanam secukupnya ini tentu dapat mencegah terjadinya kekurangan pasokan air dan bahan utama dari media tanam di masa mendatang. Hal ini telah mencerminkan bahwa sekolah memberikan penguatan dan pengembangan nilai-nilai tertentu sehingga terwujud dalam perilaku anak baik di sekolah maupun setelah lulus. Upaya yang dilakukan oleh sekolah ini sesuai dengan tujuan pendidikan karakter di sekolah yakni menguatkan dan mengembangkan nilai-nilai kehidupan yang dianggap penting dan perlu sehingga menjadi kepribadian kepemilikan peserta didik yang khas sebagaimana nilai-nilai yang ditanamkan (Kesuma, 2011, p.9).



Gambar 3. Penanaman Hidroponik

Gambar 3 merupakan proses penanaman hidroponik yang dilakukan peserta didik. Ketika peserta didik menambah media tanam pada wadah pembibitan dan menyiram bibit yang telah ditanam sebenarnya muncul karakter lain seperti peduli sosial dan kerja keras. Hal ini dapat tercermin dari kepedulian siswa ketika membantu teman-teman lainnya dalam menambahkan media tanam. Kerja keras peserta didik dapat terlihat dari semangat peserta didik ketika menanam bibit ke dalam instalasi hidroponik. Kepedulian sosial dan kerja keras ini juga mencerminkan tahap perkembangan karakter seperti hati nurani, empati, dan mencintai kebaikan pada tahap perasaan moral (Lickona, 2014: 83). Hati nurani anak dapat terlihat dari kepedulian mereka ketika menambahkan media tanam yang kurang pada pot milik temannya. Anak mungkin telah menyadari jika hidroponik kekurangan media tanam nantinya akan tumbuh tidak bagus. Empati yang dilakukan peserta didik berupa menawarkan bantuan kepada temannya yang muncul dengan sendirinya tanpa mengharapkan imbalan apapun. Aktivitas seperti ini juga

mencerminkan bahwa mereka telah mencintai kebaikan baik sesama teman maupun lingkunganalam.

4. Tahap pemeliharaanhidroponik

a. Penyemprotan air



Gambar 4. Penyemprotan Air

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, proses penyemprotanair secukupnya pada instalasi hidroponik berkaitan dengan peduli lingkungan yang dilakukan peserta didik. Aktivitas peserta didik pada gambar 4 berupa pemberian air secukupnya pada instalasi mencerminkan bahwa siswa memelihara tanaman di sekolah (Daryanto dan Darmiatun, 2013, p.150). Peserta didik juga mengetahui bahwa mereka harus penyemprotan tanaman hidroponik jika tanaman yang baru mereka tanam memiliki daun kurang dari empat helai. Pengetahuan mengenai cara penyemprotan tersebut diperoleh dari guru pendamping yang ditularkan kepada peserta didik. Pengetahuan peserta didik dalam penyemprotan tanaman hidroponik ini mencerminkan tahap pendidikan karakter melalui pengetahuan nilai-nilai moral seperti apa yang dikatakan oleh Lickona. Mengetahui nilai moral berarti memahami bagaimana menerapkannya dalam berbagai situasi (Lickona, 2014: 77). Dari pengetahuan mengenai cara penyemprotan itu, maka peserta didik jadi tahu apa yang harus mereka lakukan ketika tanaman hidroponiknya masih memiliki daun kurang dari 4helai.

Tahap perkembangan karakter pada proses penyemprotan tidak hanya terjadi pada tahap pengetahuan moral, namun telah mencapai perasaan moral dan tindakan moral. Perasaanmoral yang tercermin adalah mencintai kebaikan. Mencintai kebaikan akan lahir dari hasrat bukan hanya kewajiban

(Lickona, 2014, p.64). Hasrat peserta didik untuk memberikan air pada tanaman hidroponik tidak hanya sekedar kewajiban mereka dalam merawat tanaman. Mereka telah menyadari bahwa tanaman yang kekurangan air nantinya akan layu sehingga tanpa dipaksapun mereka akan menyiram dengan sendirinya. Kegiatan rutin ini juga akan membentuk tindakan moral berupa kebiasaan (Lickona, 2014, p.87). Kebiasaan yang baik seperti rutin memberikan air pada tanaman hidroponik yang layu maupun kekurangan air ini perlu dipertahankan agar anak semakin peduli terhadap lingkungan.

Kebiasaan peserta didik dalam penyemprotan tanaman hidroponik telah mencerminkan bahwa siswa memiliki karakter disiplin dan kerja keras yang tinggi. Kedisiplinan dan kerja keras ini perlu dipertahankan agar anak memiliki karakter yang baik. Selain itu, mereka juga memiliki karakter tanggung jawab yang luar biasa. Hal ini dapat tercermin dari tanggung jawab mereka dalam merawat tanaman hidroponik yang dimilikinya.

b. Pemberian Larutan Nutrisi dan Pestisida Nabati

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, proses pemberian larutan nutrisi oleh peserta didik dilakukan dengan menyiapkan larutan nutrisi kemudian menyiram tanaman hidroponik secukupnya dengan larutan nutrisi tersebut. Aktivitas pemberian larutan secukupnya ini menunjukkan bahwa peserta didik hemat dalam pemakaian suatu benda. Penghematan ini mencerminkan nilai peduli lingkungan untuk indikator kelas (Kemendiknas, 2010, p.29). Larutan nutrisi yang disiapkan oleh peserta didik dengan bimbingan guru pendamping merupakan salah satu contoh bentuk keteladanan guru terhadap tindakan- tindakan yang baik agar peserta didik dapat menirukannya. Bentuk keteladanan ini merupakan contoh Program Pengembangan Diri (Kemendiknas, 2010, p.15). Pencampuran larutan nutrisi dengan air secukupnya yang dilakukan oleh guru pendamping ini ditiru oleh peserta didik terutama ketika mereka praktek memberikan larutan nutrisi secara mandiri.



Gambar 5. Pemberian Larutan Nutrisi

Proses pemberian larutan nutrisi pada gambar 5 mencerminkan bahwa peserta didik telah mencapai tahap perkembangan karakter pengetahuan moral, perasaan moral, dan tindakan moral. Pengetahuan moral dapat terlihat dari pengambilan keputusan peserta didik dalam menyiram larutan nutrisi pada tanaman hidroponik yang membutuhkan larutan nutrisi. Peserta didik akan berpikir apakah tanaman hidroponik yang dimilikinya perlu diberi larutan nutrisi atau tidak. Hal seperti ini mencerminkan bahwa anak telah mampu mengambil keputusan (Lickona, 2014, p.78). Pada perasaan moral muncul perasaan mencintai kebaikan. Anak tidak hanya memberi larutan pada tanaman hidroponik milik sendiri, namun mereka juga memberikannya pada hidroponik milik teman-temannya. Perilaku tersebut telah mencerminkan bahwa anak mencintai kebaikan (Lickona, 2014, p.83). Tindakan moral yang tercermin dari pemberian larutan nutrisi adalah kehendak. Peserta didik akan berkehendak menyiram larutan nutrisi jika mereka melihat tanaman hidroponik membutuhkan larutan.



Gambar 6. Pemberian Pestisida Nabati

Tahap selanjutnya adalah pemberian pestisida nabati pada tanaman hidroponik seperti yang ditunjukkan gambar 6. Dalam proses pemberian pestisida nabati, peserta didik membuat pestisida nabati terlebih dahulu dengan bimbingan guru pendamping. Pembuatan pestisida nabati dilakukan peserta didik dengan memanfaatkan bahan-bahan alam yang tidak disukai hama. Kemudian peserta didik menyemprotkan pestisida nabati tersebut pada tanaman hidroponik secukupnya. Pemberian pestisida nabati dilakukan untuk tujuan preventif, yaitu pencegahan hama bagi tanaman hidroponik.

Kreativitas peserta didik dalam membuat pestisida nabati ini ternyata tidak hanya mencerminkan karakter peduli lingkungan mengenai pemanfaatan bahan-bahan alam, namun muncul karakter lain seperti kreatif. Karakter kreatif ini tercermin dari pembuatan pestisida nabati dari bahan-bahan alam yang bervariasi.

Peserta didik pastinya akan merasa senang dengan pestisida nabati yang dibuatnya secara kreatif. Peserta didik secara tidak langsung telah menyenangi bercocok tanam hidroponik. Hal ini mencerminkan bahwa pendidikan karakter telah masuk pada tahap perasaan moral yakni penghargaan diri (Lickona, 2014: 82). Peserta didik akan menghargai pestisida nabati hasil karya yang telah dibuatnya sendiri dan menghargai karya teman yang lain. Apalagi pestisida nabati tersebut nantinya akan digunakan sebagai tindakan preventif dalam merawat tanaman hidroponik. Selain kreatif, peserta didik juga telah mandiri dalam membuat pestisida nabati tersebut. Maka dapat dikatakan bahwa pembuatan pestisida nabati ini

tidak hanya mencerminkan karakter peduli lingkungan namun memunculkan karakter lain seperti kreatif dan mandiri.

Kebiasaan peserta didik dalam memberikan larutan nutrisi dan pestisida nabati pada tanaman hidroponik telah mencerminkan bahwa peserta didik memiliki karakter disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, dan tanggung jawab yang tinggi. Penanaman karakter ini perlu dipertahankan agar mereka tetap peduli terhadap lingkungan sekitar.

c. Pemangkasan

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, proses pemangkasan dilakukan peserta didik mencabut bagian tanaman yang layu kemudian dibuang ke tempat sampah agar tanaman tidak mati. Aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik ini telah mencerminkan kepedulian peserta didik terhadap tanaman sekitar terutama tanaman hidroponik yang sedang dirawatnya. Bila dikaitkan dengan pendidikan karakter, maka kepedulian peserta didik tersebut merupakan bentuk kesadaran moral (Lickona, 2014, p.75). Bentuk kesadaran moral ini dilakukan karena peserta didik telah menyadari bahwa jika mereka membiarkan daun yang layu pada tanaman hidroponik itu, maka tanaman hidroponik akan mati. Pemangkasan ini juga memunculkan rasa empati peserta didik terhadap tanaman hidroponik yang dimiliki oleh temannya. Kebiasaan peserta didik dalam memangkas tanaman yang layu pada tanaman hidroponik telah mencerminkan bahwa peserta didik memiliki karakter rasa ingin tahu, peduli sosial dan tanggung jawab yang tinggi. Karakter rasa ingin tahu tercermin dari rasa penasaran peserta didik mengenai alasan pentingnya mereka memetik bagian tanaman yang layu. Karakter peduli sosial dan tanggung jawab yang tinggi tercermin dari kepedulian mereka dalam memangkas tanaman hidroponik milik sendiri dan orang lain.

5. Tahap Pemanenan Hidroponik



Gambar 7. Pemanenan

Tahap akhir pada kegiatan pembelajaran hidroponik adalah proses pemanenan seperti yang ditunjukkan gambar 7. Berdasarkan hasil wawancara dari beberapa sumber, proses pemanenan dilakukan peserta didik dengan memanen tanaman secara berhati-hati dan membuang hasil panen yang busuk ke tempat sampah. Aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik ini telah mencerminkan tahap perkembangan pendidikan karakter peduli lingkungan berupa pengetahuan moral terutama dalam mengambil keputusan. Keterampilan mengambil keputusan berarti mampu memikirkan langkah yang mungkin diambil saat menghadapi permasalahan moral (Lickona, 2014, p.78). Memanen tanaman dengan cara berhati-hati juga mencerminkan bentuk penalaran moral peserta didik pada tahap perkembangan pendidikan karakter peduli lingkungan mengenai pengetahuan moral. Penalaran moral dalam pemanenan hidroponik berarti peserta didik mampu memahami mengapa manusia perlu berhati-hati dalam memanen dan peduli terhadap keadaan lingkungan sekitar.

Tahap perkembangan karakter lainnya adalah tahap perasaan moral dan tindakan moral. Tahap perasaan moral berupa kontrol diri dimana peserta didik mengendalikan dirinya supaya senantiasa berhati-hati dalam memetik hasil panen. Kontrol diri ini penting bagi anak untuk mengekang keterlenaan diri (Lickona, 2014, p.84). Jika mereka lupa memanen atau tidak berhati-hati dalam memanen akan berakibat fatal pada hasil panen yang akan dihasilkannya.

Adapun tahap tindakan moral yang tercermin pada proses pemanenan ini berupa kompetensi moral dan kebiasaan peserta didik dalam memanen. Kompetensi moral merupakan kemampuan mengubah pertimbangan dan perasaan moral ke dalam tindakan moral yang efektif (Lickona, 2014, p.86). Kompetensi moral ini tercermin dari kualitas hasil panen yang didupakannya. Kebiasaan dapat tercermin dari tindakan yang tanpa disadari dan dilakukan secara benar dalam memanen tanaman hidroponik.

Pada proses pemanenan ini, ada beberapa karakter yang dihasilkan seperti jujur, disiplin, kerja keras, peduli sosial, dan tanggung jawab. Kejujuran peserta didik tercermin dari hasil panen yang dikumpulkan kepada guru pendamping, kemudian dijual kepada konsumen, dan menyerahkan hasil penjualan untuk biaya perawatan dan modal penanaman hidroponik kembali. Kedisiplinan, kerja keras dan tanggung jawab tercermin ketika mereka memasuki waktu panen. Peduli sosial dapat tercermin saat membantu temannya yang tidak bisa memanen tanaman hidroponik yang dimilikinya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter dalam menghadapi era revolusi industri 4.0 dilakukan melalui tahap-tahap yang ada pada kegiatan pembelajaran hidroponik dan telah menghasilkan nilai-nilai karakter. Pendidikan karakter dilakukan melalui tahap persemaian dan pembibitan, penanaman, pemeliharaan,

dan pemanenan yang dilaksanakan secara sistematis. Adapun nilai karakter yang dihasilkan adalah jujur, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, rasa ingin tahu, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab yang muncul pada setiap tahapan pembelajaran hidroponik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alviani, P. (2015). *Bertanam Hidroponik Untuk Pemula*. Jakarta: Ibid Publisher.
- Daryono & Darmiatun. (2013). *Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta: Gava Media.
- K, Komalasari. (2011). The Living Values Based Contextual Learning to Develop The Students Character. *Journal of Social Science*, 8 (2), 2012, p.246-251.
- Kemendiknas. (2010). *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta : Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum.
- Kesuma, D. (2011). *Pendidikan Karakter Kajian Teori dan Praktik di Sekolah*. Bandung: PT Remaja Roesda Karya.
- M. H, Romanowski. (2005). Through The Eyes of Teachers: High School Teacher's Experiences with Character Education, *ProQuest Education Journals*, vol. 34, 2005, p.6-23.
- P, Haryadi. (2010). Penguatan Industri Penghasil Nilai Tambah Berbasis Potensi Lokal Peranan Teknologi Pangan untuk Kemandirian Pangan. *Jurnal PANGAN*, vol. 19, No. 4, 2010, p.295-301.

MANAJEMEN IMPRESI PT WIJAYA KARYA (PERSERO) TBK. MELALUI SIMBOL NILAI SAHAM

M. Farrys Andriansyah¹, Rosmawaty Hilderiah Pandjaitan²
Magister Ilmu Komunikasi, Universitas Mercu Buana, Jakarta
¹Email:farrys.andrian@gmail.com, ¹No Telp. 081290003684
²Email:bundarossa@mercubuana.ac.id, ²No Telp. 081932682695

ABSTRAK

Hasil penelitian ini merupakan output dari riset tesis pada tahun 2019. Penelitian ini dilatarbelakangi fenomena adanya keharusan bagi setiap perusahaan terbuka yang sudah melantai di bursa efek agar memiliki nilai saham sebagai *indikator value* perusahaan bagi *shareholder*-nya. Saat ini nilai saham tidak hanya digunakan untuk menarik investor, tetapi juga digunakan sebagai simbol impresi reputasi perusahaan. PT Wijaya Karya (Persero) Tbk atau WIKA telah mendapatkan penghargaan dari Forbes sebagai *Top 10 Best of The Best Forbes Award 2019*. Penghargaan ini menunjukkan reputasi WIKA yang baik, termasuk dalam penilaian sahamnya. Padahal, praktisi korporasi di WIKA sebagian besar bukan berlatar belakang pendidikan disiplin Ilmu Komunikasi. Berawal dari fenomena ini, peneliti tertarik mengungkap bagaimanamanajemenimpresi WIKA melalui simbol nilai saham yang ditinjau dari Teori Manajemen Impresi oleh Erving Goofman dan media komunikasi yang digunakan sebagai impresi WIKA melalui simbol nilai saham yang ditinjau dari Teori Ekologi Media oleh Marshall McLuhan. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode *focus group discussion* (FGD) yang melibatkan delapan informan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa strategi impresi WIKA melalui simbol nilai saham adalah menggunakan strategi *integration*, strategi *self-promotion*, dan strategi *exemplification*. Sedangkan, media komunikasi yang digunakan adalah media sosial melalui aplikasi Instagram.

Kata kunci: ManajemenImpresi, Reputasi, Media Sosial, Wijaya Karya, Saham

ABSTRACT

The results of this study are the output of thesis research in 2019. The background of research is the phenomenon of the necessity for every company that has been listed on the stock exchange to have a share value as an indicator of the company's value for its shareholders. At present, the value of shares is not only used to attract investors, but also used as a symbol of the company's reputation. PT Wijaya Karya (Persero) Tbk or WIKA has received an award from Forbes as the Top 10 Best of the Best Forbes Award in 2019. This award showed that WIKA has good reputation, including in its stock valuation. In fact, most corporate communication practitioners at WIKA has not educational backgrounds in Communication Studies. Starting from this phenomenon, researchers are interested in revealing how WIKA's impression strategy through the stock value symbol in terms of the Management Impression Theory by Erving Goofman and the communication media which is used as WIKA's impression through the stock value symbol viewed from the Media Ecology Theory by Marshall McLuhan. This study uses qualitative research with a focus group discussion (FGD) method involving eight informants. The results of this study indicate that the WIKA impression strategy through the stock value symbol is using the integration strategy, self-promotion strategy, and exemplification strategy. Meanwhile, the media which is used for communication is social media through the Instagram application.

Keywords: ImpressionManagement, Reputation, Social Media, Wijaya Karya, Stock

PENDAHULUAN

Penelitian ini dilatarbelakangi masalah adanya keharusan bagi semua Badan Usaha Milik Negara (BUMN) untuk mendapatkan suntikan tambahan modal dari investor. BUMN merupakan perusahaan-perusahaan yang dimiliki oleh negara baik secara menyeluruh atau sebagian dari kapasitas modal dan penyertaan dana pembentukannya. Perusahaan BUMN memerlukan pernyataan kuat secara modal untuk dapat bersaing dengan perusahaan swasta dan perusahaan internasional lainnya. Bahkan perusahaan BUMN dituntut untuk memiliki nilai penyertaan dari penjualan produk dan jasa secara komersial kepada publik.

Seiring usaha pemerintah untuk mendorong kemajuan BUMN dalam penyertaan modal, BUMN didorong untuk melakukan penawaran saham perdana (IPO) untuk menambah modal kerja. Seperti dikutip dari www.republika.co.id oleh Nasution (2019) yang menyampaikan bahwa, IPO dinilai akan banyak memberikan dampak positif kepada kinerja perusahaan. Pemerintah juga telah mendorong banyak perusahaan BUMN yang untuk melakukan IPO sejak satu dekade belakangan, terutama untuk kelas BUMN karya yang fokus pada infrastruktur bangunan dan jalan juga yang berkaitan dengan pembangunan perumahan. Tantangan BUMN justru terletak pada seberapa kuat BUMN beradaptasi dengan model bisnis yang terus berkembang. Saat ini, perubahan model bisnis berkaitan erat dengan cara pemimpin mengelola perusahaan, otonomi manajemen, hingga meningkatkan transparansi melalui IPO dan membangun paradigma dalam pengelolaan portofolio.

Namun persoalannya, ketika masuk dalam bursa efek, citra perusahaan menjadi lebih terbuka, fluktuatif, terbaca, dan menjadi salah satu indikator reputasi perusahaan. Citra merupakan persepsi publik terhadap korporasi atau perusahaan. Citra akan membentuk sebuah reputasi bagi sebuah korporasi. Menurut Doorley dan Garcia (2011) dalam Ganiem & Kurnia (2019:60) reputasi merupakan kumpulan sebuah citra yang berindikator pada kinerja, perilaku, dan komunikasi sebuah organisasi. Ganiem & Kurnia (2019:60) juga mengatakan bahwa reputasi organisasi merupakan suatu cara pendekatan dalam mengelola *brand*, menghasilkan kepercayaan, mempertahankan nilai saham, mempengaruhi pemikiran, membujuk *stakeholder*, dan membantu penjualan. Pernyataan Doorley dan Garcia mengungkapkan bahwa citra dan reputasi yang baik dapat mempengaruhi merek dan nilai saham bagi perusahaan yang sudah terbuka.

Citra bagi sebuah perusahaan terbuka tentunya dipengaruhi oleh bagaimana pergerakan nilai saham dalam sebuah perusahaan. Argenti (2010:239) mengatakan bahwa pemiliik modal investasi menuntut lebih banyak komunikasi dan transparansi, serta akses ke dalam perusahaan-perusahaan daripada yang mereka dapatkan di masa lalu, sehingga para perusahaan yang berkompetisi untuk investasi modal perlu menciptakan program-program yang relevan dengan perkembangan dunia digital saat ini.

Padahal saat ini perkembangan ilmu komunikasi, khususnya dalam bidang *public relation* tidak diikuti dengan pengetahuan yang cukup dalam bidang pengetahuan tentang

saham. Bahkan, konotasi yang timbul adalah saham itu hanya untuk dipelajari oleh akademisi bidang Keuangan dan Ekonomi Pembangunan. Laskin (2009) dalam Rebecca (2013:84) menemukan bahwa pengetahuan saham sebagai konsep telah sering diabaikan dalam jurnal dan pengembangan komunikasi. Selain itu, berdasarkan hasil penelusuran peneliti pada penelitian-penelitian terdahulu, jarang ada penelitian mengenai *investor relations* dan implementasi tanggung pengetahuan saham bagi praktisi *public relation*.

Hal ini berbeda dengan yang telah dilakukan oleh WIKA salah satu perusahaan BUMN bidang konstruksi yang sudah melakukan penawaran saham sejak tahun 2007. WIKA telah memanfaatkan media sebagai salah satu cara untuk memperlihatkan nilai saham nya kepada publik. Baru-baru ini WIKA menerima penghargaan sebagai *Top 10 Best of The Best Forbes Award* dari Forbes. Seperti dikutip dari tim editor (2019) dalam www.tribunnews.com yang menyatakan bahwa WIK A berada di peringkat ke-9 dan menjadi BUMN Karya dengan rangking tertinggi yang masuk dalam 10 besar ajang bergensi tersebut. *Acara Best of The Best Forbes Award 2019* dihelat sebagai apresiasi bagi perusahaan-perusahaan Indonesia dengan performa terbaik yang melantai di Bursa Efek Indonesia (BEI) dimana terlihat dari performa sahamnya.

Padahal kenyataannya, sebagai perusahaan konstruksi yang mayoritas memiliki karyawan dengan latar belakang pendidikan teknik, bukan berlatar belakang pendidikan Ilmu Komunikasi, WIKA telah menggunakan media *public relation* dengan baik. Bahkan ketika terjadi rentetan krisis pada BUMN Konstruksi pada 2017-2018, WIKA dapat mempertahankan reputasinya yang nampak dengan tidak ada penurunan yang cukup signifikan pada performa saham. Oleh karena itu, dari fenomena ini peneliti tertarik memaparkan tentang manajemen impresi WIK A melalui simbol nilai saham dalam sebuah persepektif studi kasus.

METODE PENELITIAN

Kajian Pustaka

1. Teori Manajemen Impresi

Penelitian ini menggunakan Teori Manajemen Impresi oleh Erving Goofman. Konsep dasar teori ini adalah bahwa setiap organisasi dan perusahaan dapat mengimpresikan dirinya berdasarkan 5 strategi yang berbeda. Jones dalam Kriyantono (2017:222) mengemukakan lima tipologi presentasi diri yang dapat diterapkan oleh organisasi antara lain:

a. Strategi *integration* (Menyenangkan orang lain)

Strategi ini digunakan oleh organisasi yang ingin dipersepsi sebagai pihak yang menyenangkan (ramah). Strategi ini diwujudkan dengan menampilkan emosi-emosi positif selama interaksi dengan publik.

b. Strategi *self-promotion* (Promosi diri)

Strategi ini digunakan oleh organisasi yang ingin diimpresikan sebagai organisasi yang berkompeten. Strategi ini diaplikasikan dengan menampilkan prestasi yang dicapai organisasi, hal-hal baik yang telah dilakukan organisasi terhadap publik, dan menampilkan berbagai penghargaan yang diperoleh organisasi.

c. Strategi *exemplification* (Sebagai contoh)

Strategi yang digunakan oleh organisasi yang ingin diimpresikan sebagai organisasi yang layak dijadikan contoh atau model bagi organisasi lainnya. Strategi ini terwujud dari berbagai tindakan, seperti mendemonstrasikan kemampuan, kelebihan, integritas, dan nilai-nilai organisasi.

d. Strategi *supplication* (self-handicapping)

Strategi yang digunakan oleh organisasi yang ingin dipersepsi sebagai organisasi yang memiliki keterbatasan dalam membantu publik. Organisasi diimpresikan sebagai pihak yang lemah, sekaligus yang menjadi korban dari krisis yang terjadi.

e. Strategi *intimidation*

Strategi digunakan oleh organisasi yang ingin dipersepsi sebagai organisasi yang kuat dan mampu mengontrol situasi. Diwujudkan dengan menampilkan atribut yang mempresentasikan kemarahan atau keinginan untuk menghukum pihak lain yang menyebabkan kerugian.

2. Teori Ekologi Media

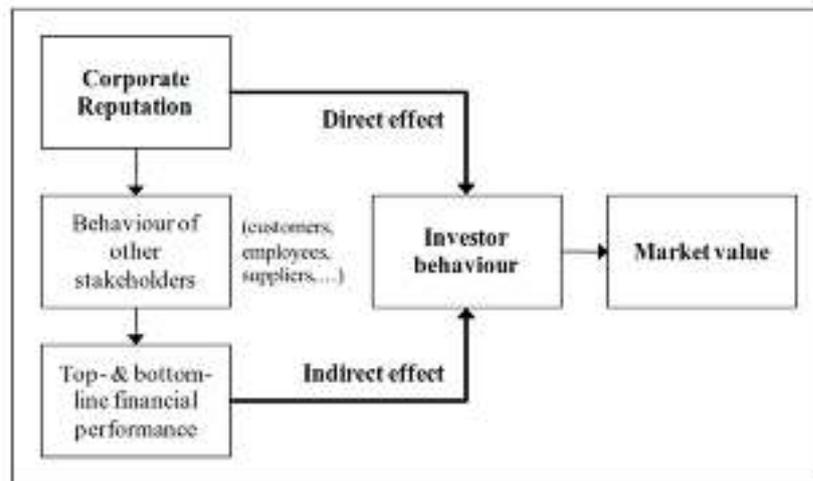
Teori Ekologi Media dikemukakan oleh Marshall McLuhan. Dalam jurnal yang ditulis oleh Ratana (2018:15) dengan judul Pengaruh Sosial Media Marketing terhadap Ekuitas Merek (Program *Crowdsourcing* Foto Periode 18 Juli 2016-2 April 2017 di Instagram), McLuhan menyatakan bahwa manusia mempunyai hubungan simbiosis dengan teknologi. Manusia menciptakan teknologi, namun secara tidak langsung teknologi tersebut juga mempengaruhi perilaku komunikasi manusia. Teori ini mempunyai tiga fungsi dasar, yaitu, *satu*, media melingkupi setiap tindakan, *dua*, media memperbaiki persepsi, dan *tiga*, media menyatukan seluruh dunia.

Ekologi media juga terjadi pada suatu perusahaan dalam menjalankan fungsi organisasinya. Perusahaan menggunakan media untuk menginformasikan *value* dan konsep manajemennya. Hal tersebut juga digunakan oleh media dalam membuat strategi impresi manajemen kepada semua publik yang terpengaruh. Perusahaan menggunakan media yang tepat dalam menginformasikan kegiatannya dalam aktivitas korporasinya.

3. Reputasi Perusahaan dan Nilai Saham

Reputasi perusahaan merupakan persepsi yang dibentuk oleh publik dari perusahaan itu sendiri. Reputasi perusahaan berkaitan dengan banyak hal, termasuk performa perusahaan. Dalam performan perusahaan terkandung nilai citra dan penampilan saham atau *stock value*.

Jacobson dan Mizik (2009) dalam jurnal *Measuring the Impact of Corporate Reputations on Stakeholder Behaviour* (Schwaiger, Raithel, Rinkenburger, & Schloderer, 2014:19) menyatakan bahwa reputasi korporasi membawa pengaruh langsung kepada investor behavior yang kemudian berpengaruh kepada nilai saham perusahaan tersebut. Jacobson dan Mizik kemudian menggambarkan dalam model berikut:



Gambar 1 Model Efek Reputasi Korporasi terhadap Perilaku Investor

Sumber: Jacobson dan Mizik (2009) dalam jurnal *Measuring the Impact of Corporate Reputations on Stakeholder Behaviour* (Schwaiger, Raithel, Rinkenburger, & Schloderer, 2014:19)

Metode Penelitian

Menggunakan metode kualitatif dengan paradigma konstruktivis, penelitian ini merupakan penelitian studi kasus pada WIKA. Untuk mendapatkan data primer dari berbagai sumber penelitian, digunakan wawancara semi struktur dengan metode *focus group discussion* (FGD). FGD ini mengundang delapan narasumber dari Biro Sekretaris Perusahaan WIKA.

Peneliti memilih informan-informan menggunakan teknik sampel bertujuan dan sampel intensitas. Artinya, peneliti memilih informan yang memiliki pengetahuan tentang fenomena restorasi citra dan kecelakaan kerja yang terjadi di WIKA. Selain itu, peneliti memilih informan dikarenakan informan tersebut sudah pernah mempelajari atau mengalami peristiwa tersebut.

Dalam mendapatkan hasil yang akurat, peneliti memilih informan yang sesuai dengan karakteristik yang ditentukan. Karakteristik informan antara lain, *satu*, manajemen atau staf di Biro Sekretaris Perusahaan WIKA, *dua*, pegawai WIKA yang berstatus pegawai yang telah disahkan dengan Surat Keputusan dari Biro *Human Capital* WIKA, dan *tiga*, telah menyusun strategi komunikasi dengan *stakeholder* dan memahami tentang saham atau *investor relation*.

Penelitian ini menggunakan *natural setting* FGD dengan melibatkan fasilitator dan moderator terlatih untuk memfasilitasi diskusi agar interaksi yang terjadi diantara partisipan terfokus pada penyelesaian masalah. Menurut Kitzinger (1996) dalam Afianti (2008:59) metode FGD memiliki karakteristik jumlah individu yang cukup bervariasi untuk satu kelompok diskusi. Satu kelompok diskusi dapat terdiri dari 3 sampai 8 individu.

Dalam FGD ini untuk pengumpulan data dilakukan dalam dua sesi diskusi. Mengenai lokasi dan waktu FGD diselenggarakan di Ruang Rapat Gedung WIKA Tower 1 Jl. D.I. Panjaitan Kav. 9, Jakarta, pada hari Selasa, 25 April 2019 dan Jumat, 10 Mei 2019. mulai dari pukul 15.00 WIB sampai 17.00 WIB setiap sesinya. FGD ini menghabiskan biaya sebesar Rp. 3.850.000,00.

Pengumpulan data sekunder peneliti melakukan studi pustaka pada beberapa buku dan jurnal, serta observasi dengan mendatangi langsung lokasi tempat penelitian. Selain itu, peneliti menggunakan data perusahaan seperti *Corporate Profil* WIKA, *Corporate Report* WIKA, media sosial, dan website. Seperti dikatakan Denzin dan Lincoln (2009:496), observasi terhadap situasi dan pandangan sosial merupakan salah satu teknik pengumpulan data sosial. Adapun cara mengecek keabsahan atau keakuratan data, digunakan teknik analisis data triangulasi dengan menggunakan triangulasi sumber.

HASIL PENELITIAN

1. Strategi Impresi PT Wijaya Karya (Persero) Tbk. melalui Simbol Nilai Saham

Goffman dalam Kriyantono (2015:222) mengemukakan bahwa impresi perusahaan merupakan strategi sebuah perusahaan untuk mengimpresikan organisasinya di depan publik. Dalam hal ini, perusahaan dapat melihat bagaimana sebuah organisasinya mempunyai sebuah “*value*” di hadapan *stakeholder*-nya.

Kriyantono (2015:222-223) dalam bukunya juga membagi tipologi TIM dari Edward Jones menjadi 5 macam. Kelima tipologi tersebut adalah strategi *integration* (perusahaan memposisikan diri sebagai pihak yang menyenangkan), strategi *self-promotion* (perusahaan memposisikan diri sebagai pihak yang kompeten), strategi *exemplification* (perusahaan memposisikan diri sebagai pihak yang layak memberi contoh), strategi *self-handicapable* (perusahaan memposisikan diri sebagai pihak yang lemah, terutama dalam menghadapi krisis), dan yang terakhir strategi *intimidation* (perusahaan memposisikan diri sebagai perusahaan

yang kuat dan powerfull). Kelima strategi ini juga memiliki tipologi yang cair yang bisa digunakan secara bersamaan.

Berdasarkan hasil diskusi dengan informan dalam FGD tersebut menyatakan bahwa WIKA memang memiliki reputasi yang baik dalam bidang konstruksi. WIKA tidak hanya mempunyai proyek di dalam negeri tetapi juga di luar negeri. Salah satu informan mengatakan bahwa reputasi WIKA memang memiliki kenaikan yang cukup signifikan. Dalam satu dekade kebelakang, WIKA dapat memasuki berbagai macam bisnis konstruksi, tidak hanya infrastruktur dan jalan saja, tetapi juga industri dan pembangkit listrik. Informan lainnya juga menambahkan bahwa dulu WIKA itu dikenal hanya membuat tiang listrik dan tiang pancang beton yang bentuknya panjang-panjang lancip ujungnya seperti pensil raksasa. Tetapi siapa sangka saat ini WIKA memiliki banyak usaha yang dikembangkan dari lini bisnis utama, yaitu perusahaan kontraktor.

Bahkan dalam FGD tersebut, ada salah satu informan yang menyatakan bahwa WIKA juga pernah mengalami krisis ketika terjadinya beberapa rentetan peristiwa kecelakaan kerja pada tahun 2017-2019. Krisis tersebut terjadi pada sebagian besar BUMN konstruksi, termasuk WIKA. Namun, krisis tersebut tidak mempengaruhi reputasi perusahaan secara keseluruhan. Salah satu informan menyatakan bahwa kegiatan dan performa WIKA tidak terganggu meskipun mengalami krisis kecelakaan kerja. Dalam kondisi tersebut memang ada penurunan saham, tapi tidak signifikan. Informan tersebut menyatakan bahwa kejadian seperti itu akan cepat *recovery*-nya, asalkan tidak parah.

Berdasarkan Teori Manajemen Impresi dari Erving Goofman, hasil penelitian FGD menunjukkan bahwa strategi impresi yang dilakukan WIKA untuk menunjukkan stabilitas nilai sahamnya menggunakan tiga tipologi strategi. Adapun strategi tersebut adalah:

a. Strategi integration

Dalam hal ini WIKA mengimpresikan organisasinya sebagai pihak yang bersahabat bagi semua *stakeholder*. Contoh aktivitas yang dilakukan WIKA dalam menunjang hal ini adalah, selalu terbuka dengan pihak-pihak eksternal, terutama media. WIKA sering mengadakan media visit, media gathering, dan program *Pers Visitto Project*.

b. Strategi Self-promotion

WIKA mengimpresikan seluruh manajemen dan organisasinya sebagai pihak yang kompeten. Contoh kegiatan yang dilakukan oleh perusahaan adalah menyatakan fakta ke *safety working*, dan inovasi.

c. Strategi exemplification

Sebagai perusahaan BUMN konstruksi, WIKA mengimpresikan diri sebagai pihak yang layak memberi contoh. Hal ini didapatkan dengan menjadi *benchmark* bagi perusahaan lain. Contohnya adalah WIKA memiliki tempat pelatihan kepemimpinan di daerah Bogor yang bernama WIKASATRIAN, dimana sudah berstandar nasional dan menjadi rujukan beberapa perusahaan multinasional lainnya.

2. **Media Komunikasi yang Digunakan Sebagai Impresi PT Wijaya Karya (Persero) Tbk. melalui Simbol Nilai Saham**

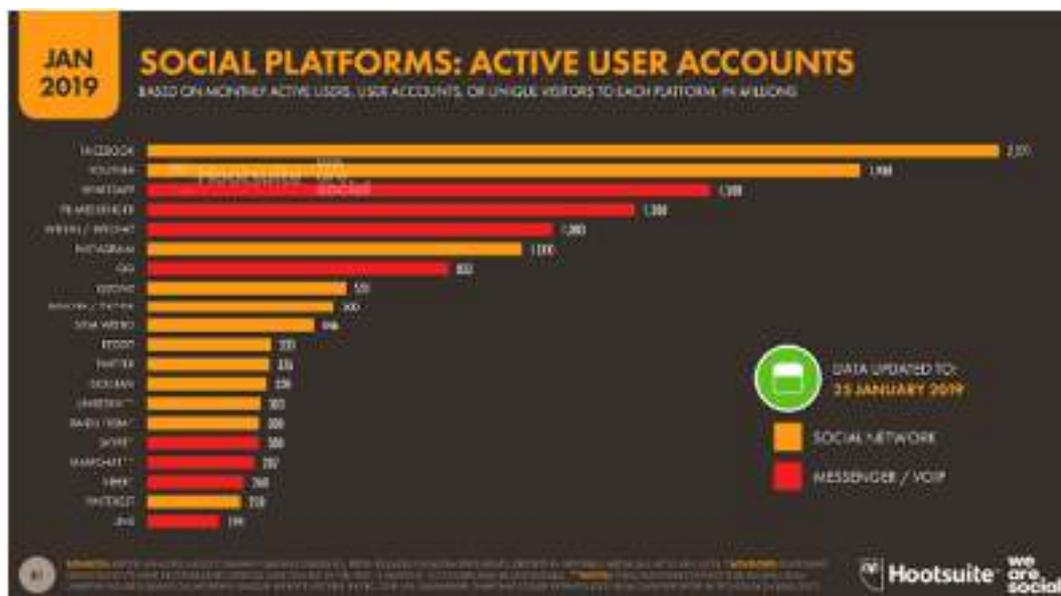
Media merupakan sarana utama dalam proses penyampaian komunikasi, sehingga komunikasi dapat tersampaikan dengan baik ke *audience*-nya. Media adalah pesan, ini adalah konsep dasar dari Teori Ekologi Media yang dikemukakan oleh Marshall McLuhan. Dalam jurnal yang ditulis oleh Ratana (2018:15), McLuhan menyatakan bahwa teori ini mempunyai tiga fungsi dasar, yaitu, *satu*, media melingkupi setiap tindakan, *dua*, media memperbaiki persepsi, dan *tiga*, media menyatukan seluruh dunia.

Dalam penelitian yang dilakukan dengan metode FGD ini, beberapa informan menyebutkan bahwa media yang efektif untuk menginformasikan aktivitas perusahaan adalah dengan media sosial. Salah satu informan utama mengatakan bahwa media sosial saat ini menjadi nilai paling efisien dalam menyampaikan informasi kegiatan dan value WIKA kepada *stakeholder*-nya. Yang terpenting adalah bagaimana media sosial tersebut dikemas dengan konten yang menarik dan informatif. Informan lainnya mengatakan bahwa media sosial memegang peranan penting dalam penyampaian sebuah informasi dalam era digital sekarang. Dari delapan informan yang hadir dalam FGD memilih media sosial daripada media konvensional untuk menyalurkan pesan perusahaan kepada *stakeholder*-nya. Alasan pemilihan tersebut adalah bahwa media sosial tidak membutuhkan banyak biaya dalam proses dan tentunya dapat dievaluasi dengan mudah.

Juwita (2017:48) dalam jurnal yang berjudul Media Sosial dan Perkembangan Korporasi Korporat menyebutkan bahwa media sosial merupakan kumpulan perangkat lunak yang memungkinkan individu maupun komunitas untuk berkumpul, berbagi, berkomunikasi, dan saling berkolaborasi. Media sosial memiliki kelebihan dimana konten dihasilkan oleh pengguna, bukan oleh editor sebagaimana di instansi media massa. Saat ini WIKA menggunakan empat aplikasi aktif media sosial untuk berhubungan dengan *stakeholder*-nya, yaitu Facebook, Instagram, Youtube, LinkedIn, dan Twitter. Keempat aplikasi ini dimanfaatkan dengan baik oleh WIKA untuk berkomunikasi dan memberikan informasi terkini terkait kegiatan perusahaan.

Salah satu informan pendukung dalam penelitian ini mengungkapkan bahwa media sosial dapat menjadi jembatan yang baik bagi perusahaan dan masyarakat untuk berkomunikasi dua arah. Komunikasi yang baik antara perusahaan dan stakeholder tentunya akan membawa nilai positif bagi reputasi organisasi itu sendiri. Juwita (2017:49) menyatakan bahwa mediasosial membantu praktisi *public relation* dalam komunikasi korporasinya untuk membangun dan mempertahankan hubungan dengan semua publik-publiknya. Pada masa ini, setiap orang terlalu sibuk dengan kegiatannya, sehingga media sosial memungkinkan *public relation* untuk mempertahankan hubungan yang ada dan berkualitas tanpa melihat dimana dan kapan mereka berada.

Saat ini perkembangan media sosial menjadi sebuah fenomena yang *hype* di tengah perkembangan teknologi. *Wearesocial.com* salah satu dari sumber data terpercaya untuk menunjukkan statistik perkembangan penggunaan digital di dunia. Situs tersebut menunjukkan bahwa tiga besar media sosial yang banyak digunakan dalam komunikasi di dunia maya adalah Facebook, Youtube, dan Instagram. Menurut data aktivitas pengguna pada bulan Januari 2019, pengguna aplikasi Facebook mencapai 2.271 juta pengguna. Kemudian disusul oleh Youtube dengan 1.900 juta pengguna dan Instagram 1.000 juta pengguna di seluruh dunia. Ketiga besar aplikasi media sosial tersebut menjadi aplikasi wajib yang harus dimiliki oleh korporasi untuk menginformasikan aktivitas dan *brand* perusahaanya.



Gambar 2 Pengguna Aktif Media Sosial di Seluruh Dunia 2019
 Sumber: Wearesocial.com (2019)

Perusahaan sangat membutuhkan peran media sosial untuk mendukung kegiatan *public relation* dalam menjalankan aktivitas korporasinya. Salah satu fungsi korporasi dalam *public relation* adalah menginformasikan kegiatan dan aksi

korporasi, termasuk di dalamnya penginformasian nilai saham bagi perusahaan yang sudah terbuka. Saat ini, WIKA menjadikan media sosial sebagai media interaktif untuk menghubungkan korporasi, investor, dan masyarakat. Hal tersebut dinyatakan oleh salah satu informan yang menyebutkan bahwa penginformasian nilai saham lebih banyak dilakukan dalam media interaktif seperti media sosial. Lebih lanjut, informan tersebut mengatakan bahwa media sosial dapat menjadi pionir dalam aktivitas *public relation*, terutama dalam menginformasikan saham.

Delapan informan yang berdiskusi menyatakan bahwa Instagram menjadi media sosial paling efektif dalam menyampaikan informasi nilai saham WIKA. Beberapa alasan pemilihan Instagram yang dapat disampaikan oleh parainforman adalah *satu*, Instagram menjadi media sosial yang dapat menjangkau karyawan perusahaan, terutama milenial. Hal tersebut sesuai dengan kondisi WIKA dimana saat ini hampir 60% karyawan adalah pegawai milenial pada rentang usia 22 tahun-35 tahun. *Dua*, Instagram memiliki konten visual yang menarik. Hal tersebut dapat menjadikan pemahaman konten visual menjadi daya tarik tersendiri. Fokus visual menjadi kelebihan Instagram dibanding aplikasi sosial media lainnya. *Tiga*, Instagram memiliki hashtag yang dapat digunakan sebagai media *kampanye* atau branding perusahaan.

Hasil penelitian melalui FGD menunjukkan bahwa media Instagram dapat menjadi sarana penyebaran informasi nilai saham kepada *stakeholder* WIKA. Berdasarkan Teori Ekologi Media, dimana manusia yang membuat dan menentukan teknologi, praktisi *public relation* di WIKA juga merencanakan dan membuat konsep konten dalam Instagram yang sesuai dengan tujuan perusahaan. Penggunaan kalimat penjelasan atau *caption*, tagar atau *hashtag*, dan penyertaan penggunaan lain atau *tag*, menjadi konsep yang direncanakan oleh *public relation* WIKA. Tambahan pula, ketiga hal tersebut bertujuan untuk mempengaruhi perilaku manusia lainnya, yaitu investor dan masyarakat, untuk membeli saham baru WIKA. Kedua konsep tersebut sudah ditunjukkan oleh McLuhan dalam Teori Ekologi Media.

Hasil penelitian yang didapat dari hasil FGD dan studi literatur materi korporasi WIKA ini memperlihatkan konsep penggunaan konten Instagram dalam menginformasikan nilai saham. Berikut contoh konten instagram dari WIKA:



Gambar 3 Contoh Konten Instagram tentang Informasi Saham
 Sumber: Instagram WIKA dan WIKA Gedung (2019)

SIMPULAN

Pada akhirnya, sebagai simpulan temuan yang dihasilkan dalam penelitian manajemen impresi PT Wijaya Karya Persero Tbk melalui simbol nilai saham secara generalisasi adalah *satu*, strategi impresi PT Wijaya Karya (Persero) Tbk. melalui simbol nilai saham dilakukan dengan tiga strategi manajemen impresi, yaitu strategi *integration* atau sebagai pihak yang bersahabat bagi semua *stakeholder*, strategi *self-promotion* atau sebagai pihak yang kompeten, dan strategi *exemplification* atau strategi memberi contoh pada perusahaan lainnya. *Dua*, media komunikasi yang digunakan sebagai impresi PT Wijaya Karya (Persero) Tbk. melalui simbol nilai saham adalah media sosial melalui aplikasi Instagram. Alasan utama penggunaan Instagram adalah Instagram menjadi media sosial yang dapat menjangkau karyawan perusahaan generasi milenial, Instagram memiliki konten visual yang menarik, dan Instagram memiliki *hashtag* yang dapat digunakan sebagai media kampanye atau *branding* perusahaan.

SARAN

Saran akademis yang dapat diberikan oleh peneliti adalah bahwa penelitian ini kiranya dapat memberikan saran untuk pengembangan ilmu komunikasi, khususnya penelitian tentang manajemen impresi perusahaan melalui simbol nilai saham. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran bagi para akademis komunikasi di bidang korporasi terutama keterkaitan saham dengan reputasi perusahaan. Penelitian komunikasi bidang investor relation dan saham tidak begitu banyak dibandingkan penelitian komunikasi korporasi lainnya, sehingga dengan penelitian ini diharapkan mengisi kekosongan tersebut.

Berikutnya, saran praktis yang dapat diberikan oleh peneliti adalah penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif strategi komunikasi dan prioritas pengetahuan komunikasi untuk perusahaan kontraktor dan sejenisnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afianti, Y. (2008). Focus Group Discussion (Diskusi Kelompok Terfokus) sebagai Metode Pengumpulan Data Kualitatif. *Jurnal Keperawatan Indonesia* Volume 12 No 1, 58-62.
- Argenti, P. (2010). *Komunikasi Korporat (5th Edition)*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Denzin, N., & Lincoln, Y. (2009). *Handbook of Qualitative Research*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Ganiem, L. M., & Kurnia, E. (2019). *Komunikasi Korporat (Konteks Teoretis dan Praktis)*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Juwita, R. (2017). Media Sosial dan Perkembangan Korporasi Korporat. *Jurnal Penelitian Komunikasi* Vol. 20 No. 1, 47-60.
- Kriyantono, R. (2017). *Teori-Teori Public Relations Persepektif Barat dan Lokal (Aplikasi Penelitian dan Praktik)*. Jakarta: Kencana.

- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Penelitian Islam* Vol. 37, No. 1, 27-35.
- Nasution (2019). <https://www.republika.co.id/berita/ekonomi/korporasi/poauaz383/diminta-tingkatkan-investasi-bumn-perlu-emgo-publicem>
- Ratana, M. (2018). Pengaruh Sosial Media Marketing terhadap Ekuitas Merek (Program Crowdsourcing Foto Periode 18 Juli 2016-2 April 2017 di Instagram). *Jurnal Studi Komunikasi dan Media* Vol. 22 No. 1, 13-28.
- Rebecca, Patricia (2013). *Implementasi Tanggung Jawab Investor Relation pada Corporate Website 9 Perusahaan Fortune 2012*. *Jurnal E-Komunikasi Universitas Kristen Petra* Vol. 1 No. 03, 80-91
- Schwaiger, M., Raithel, S., Rinkenburger, R., & Schloderer, M. (2014). Measuring the Impact of Corporate Reputations on Stakeholder Behaviour. *Corporate Reputation: Managing Threats and Opportunities Journal*.

PETUALANGAN RIO MENGENAL 4 KATA AJAIB: BUKU *POP-UP* KESANTUNAN BERBAHASA GENERASI INDONESIA

Mahira Clarita Garinihasna¹, Anis Safitri²

¹Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Negeri Yogyakarta, Jalan Colombo 1 Karangmalang, Caturtunggal, Depok, Sleman, Yogyakarta

²Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Yogyakarta, Jalan Colombo 1 Karangmalang, Caturtunggal, Depok, Sleman, Yogyakarta

¹Korespondensi Penulis. E-mail: mahiraclarita.2017@student.uny.ac.id, Telp 089523687740

²Korespondensi Penulis. E-mail: anissafitri.2017@student.uny.ac.id, Telp 089621247622

ABSTRAK

Perundungan atau *bullying* dapat mengancam kesehatan mental yang akan berimbas pada kesehatan fisik seseorang, kerukunan antarsesama, hingga integrasi bangsa. Berangkat dari permasalahan yang ada, kami memiliki gagasan mengembangkan suatu produk yang berkaitan dengan pengajaran kesantunan berbahasa kepada anak, yaitu pembuatan buku *pop-up* untuk mengenalkan **4 kata ajaib**, yaitu terima kasih, maaf, tolong, dan permisi. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan berdasarkan teori Sadiman. Prosedur pengembangan dalam penelitian ini meliputi: 1) analisis kebutuhan, 2) merumuskan tujuan, 3) pengembangan alat evaluasi, 5) produksi, 6) melakukan validasi ahli media dan ahli materi, 7) melakukan uji coba dan revisi, 8) produk aex khir. Berdasarkan survei, dibutuhkan inovasi buku pengembangan karakter santun berbahasa untuk anak. Oleh karena itu, diperlukan kreasi baru buku anak berjenis *pop-up* yang mengintegrasikan aspek budaya Indonesia dan mengakomodir lebih banyak pengembangan keterampilan anak, seperti mengenal angka. Proses pembuatan buku dimulai dari membuat naskah cerita; membuat visual ilustrasi 3 dimensi; membuat *prototype* produk; dan menyusun alat evaluasi. Buku *Pop-up* Petualangan Rio Mengenal 4 Kata Ajaib menjadi media pembelajaran yang cocok untuk mengajarkan santun berbahasa, budaya Indonesia, dan angka-angka. Buku ini dapat membuat anak-anak menikmati proses belajarnya, meningkatkan kemampuan kognitifnya, serta mengakomodir ikatan yang kuat antara orang tua dan anak.

Kata Kunci: Perundungan, Kesantunan Berbahasa, Buku Pop-up

ABSTRACT

Bullying can threat mental health which will impact on one's physical health, peer-to-peer dredging, to national integration. In connection with the problem, we have to develop products that discuss happiness for children, which is making pop-up books to introduce 4 magic words, namely thank you, sorry, help and excuse me. The method used in this study is a research and development method based on Sadiman's theory. The development procedures in this study include: 1) needs analysis, 2) formulating objectives, 3) developing evaluation tools, 5) production, 6) validating media experts and material experts, 7) conducting trials and revisions, 8) final products. Based on the survey, required character development books requested for children. Therefore, it is necessary to create new children's pop-up books that integrate aspects of Indonesian culture and accommodate more development of children's skills, such as finding numbers. The process of making a book starts from making a story script; create 3-dimensional visual illustrations; making product prototypes; and compiling evaluation tools. The Pop-up Book of Petualangan Rio Mengenal 4 Kata Ajaib is a learning medium that is suitable for polite teaching, Indonesian culture, and numbers. This book can make children enjoy their learning

process, improve their cognitive abilities, and accommodate strong bonds between parents and children.

Keywords: *Bullying, Language Politeness, Pop-up Book*

PENDAHULUAN

Fenomena perundungan atau *bullying* bukan suatu hal yang boleh dianggap remeh. Apabila tidak dicegah hal ini dapat mengancam kesehatan mental yang akan berimbas pada kesehatan fisik seseorang, kerukukan antarsesama, hingga integrasi bangsa. Aada satu jenis perundungan yang masih sering dianggap remeh oleh kebanyakan orang, padahal efek yang ditimbulkan cukup dahsyat. Perundungan itu adalah perundungan secara verbal.

Dilansir dari situs *bullyingstatistic.org*, verbal *bullying* memang dapat memengaruhi citra diri seseorang, emosi, juga kondisi psikologis. Intimidasi verbal juga dapat membuat kepercayaan diri seseorang menurun, bahkan sampai mengarah pada depresi. Dalam kondisi yang ekstrem, korban kekerasan verbal dapat melakukan bunuh diri. Adapun jenis-jenis verbal *bullying* meliputi pemberian nama atau julukan tertentu, menghina, mengejek, mengintimidasi, memberi komentar bernada rasis, maupun melakukan kekerasan verbal lainnya (*www.cnnindonesia.com*).

Melihat dari jenis-jenis tersebut, maka dapat terlihat bahwa perundungan secara verbal merupakan suatu bentuk pelanggaran nilai-nilai kesantunan berbahasa. Kesantunan berbahasa merupakan salah satu aspek kebahasaan yang dapat meningkatkan kecerdasan emosional penuturnya karena di dalam komunikasi, penutur dan petutur tidak hanya dituntut menyampaikan kebenaran, tetapi harus tetap berkomitmen untuk menjaga keharmonisan hubungan (Sumarsono, 2010).

Kesantunan berbahasa inilah yang harus kembali ditanamkan dan dikuatkan dalam diri seorang individu. Usia 0-8 tahun atau sering disebut dengan *The Golden Age* adalah masa-masa keemasan seorang anak, yaitu ketika anak mempunyai banyak potensi yang sangat baik untuk dikembangkan. Pada tahap inilah waktu yang sangat tepat untuk menanamkan nilai-nilai kebaikan – karakter – yang nantinya diharapkan dapat membentuk kepribadiannya (Fadlillah dan Mualliftu, 2014). Saat usia-usia inilah orang tua harus memanfaatkannya sebaik mungkin untuk menanamkan nilai-nilai karakter, termasuk kesantunan berbahasa.

Berangkat dari permasalahan yang ada, kami memiliki gagasan yang berkaitan dengan pengajaran kesantunan berbahasa kepada anak, yaitu pengembangan buku *pop-up* berisi cerita pendek yang ringan tentang penggunaan 4 kata ajaib yaitu maaf, terima kasih, tolong, dan permisi. Selain mengajarkan kesantunan berbahasa, buku *pop-up* ini juga bertujuan mengenalkan kebhinekaan Indonesia dan mengenal angka. Buku ini diharapkan mampu menjadi solusi bagi para orang tua untuk menanamkan karakter

santun berbahasa dengan cara yang menyenangkan, membiasakan anak untuk senang membaca, dan meningkatkan kedekatan antara orang tua dan anak.

METODE

Jenis Penelitian

Metode penelitian ini adalah *research and development* atau penelitian pengembangan. Metode pengembangan produk yang menjadi pedoman dalam penelitian ini diadaptasi dari pengembangan media pendidikan menurut Sadiman dkk (2011: 99-187) dengan prosedur meliputi: 1) analisis kebutuhan, 2) merumuskan tujuan, 3) pengembangan alat evaluasi, 5) produksi, 6) melakukan validasi ahli media dan ahli materi, 7) melakukan uji coba dan revisi, 8) produk akhir.

Subjek Penelitian

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan pada April-Juli 2019. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari 1 ahli materi, 2 ahli media, dan 1 orang pengguna produk yaitu 1 mahasiswa yang sedang melaksanakan KKN(Kuliah Kerja Nyata) dan PLP (Pengenalan Lapangan Persekolahan) atau Praktik Mengajar. Pemilihan subjek ini didasarkan pada keilmuan dan kedekatan subjek dengan produk yang dihasilkan untuk melihat tingkat kemenarikan, kebermanfaatan, kemudahan, serta keefektifan Buku *Pop-up* Petualangan Rio Mengenal 4 Kata Ajaib.

Prosedur Pengembangan

1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan melalui studi pustaka, observasi, survei, dan kuesioner.

2. Perumusan Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai antara lain: (1) menanamkan karakter santun berbahasa dengan cara yang menyenangkan, (2) membiasakan anak untuk senang membaca, dan (3) meningkatkan kedekatan antara orang tua dan anak.

3. Pengembangan Materi

Berdasarkan tujuan pembelajaran dirancang butir-butir materi yang akan disampaikan melalui media yang akan dibuat.

4. Pengembangan Alat Evaluasi

Alat evaluasi dikembangkan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Instrumen evaluasi yang digunakan ialah lembar wawancara dan observasi.

5. Produksi

Produk yang dikembangkan peneliti adalah buku *pop-up* yang terdiri dari pembuatan naskah cerita dan visual ilustrasi 3 dimensi. Pada tahap ini dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) membuat naskah cerita;
- b) membuat visual ilustrasi 3 dimensi;
- c) membuat prototype produk;
- d) menyusun alat evaluasi.

6. Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

- Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Aran Handoko, S.Sn., M.Sn. selaku dosen Seni Rupa dan Bapak Okta Ricardo selaku produsen produk-produk *pop-up*.

- Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh Ibu Dr. Else Liliani, M.Hum. selaku Dosen Sastra Anak.

7. Revisi

Produk yang telah selesai dibuat dan sudah divalidasi oleh tim ahli, selanjutnya diujicobakan.

8. Produk Akhir/Media

Setelah produk direvisi dan layak digunakan, selanjutnya produk disiapkan untuk kemudian disebarluaskan ke lingkup yang luas.

Teknik Pengumpulan Data

Metode angket dan observasi

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan pada April-Juli 2019 dengan pendampingan oleh Bapak Ahmad Wahyudin, S.S., M.Hum. selaku dosen pendamping. Penelitian ini didanai oleh Kemeristekdikti melalui hibah PKM tahun 2019. Proses pengembangan dilakukan dengan prosedur pengembangan media pendidikan menurut Sadiman. Prosedur pengembangan dalam penelitian ini meliputi: 1) analisis kebutuhan,

2) merumuskan tujuan, 3) pengembangan alat evaluasi, 5) produksi, 6) melakukan validasi ahli media dan ahli materi, 7) melakukan uji coba dan revisi, 8) produk akhir.

1. Identifikasi Kebutuhan

Berdasarkan studi pustaka kesantunan berbahasa merupakan salah satu aspek kebahasaan yang dapat meningkatkan kecerdasan emosional penuturnya karena di dalam komunikasi, penutur dan petutur tidak hanya dituntut menyampaikan kebenaran, tetapi harus tetap berkomitmen untuk menjaga keharmonisan hubungan (Sumarsono, 2010). Selain itu, tentunya juga dapat mengurangi terjadinya perundungan verbal yang sering terjadi saat ini terutama di media sosial.

Menanamkan karakter santun berbahasa ialah bagian dari pendidikan karakter. Pendidikan karakter menjadi salah satu tujuan pendidikan nasional seperti tertuang dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (bab 2 pasal 3)

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 yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Berdasarkan observasi sederhana peneliti mengenai kesantunan berbahasa pada berbagai rentang usia, peneliti mendapati ungkapan-ungkapan yang berkonotasi negatif(kasar atau jorok), mengintimidasi, dan tanda tidak menghormati diucapkan bahkan oleh anak-anak. Pada rentang usia remaja-dewasa peneliti mendapati hal menarik yang sering tanpa disadari mengakibatkan komunikasi dan hubungan menjadi tidak baik, hal itu adalah menyepelakan pentingnya mengucapkan ungkapan mengapresiasi dan menghormati seperti meminta maaf dan mengucapkan ‘terima kasih’.

Melalui studi pustaka dan observasi mengenai kesantunan berbahasa maka peneliti merancang ide pengembangan media pembelajaran karakter santun berbahasa berupa buku *pop-up* yang menyenangkan bagi anak-anak , yang mana usia *golden age* (0-8 tahun) adalah saat yang tepat untuk menanamkan karakter-karakter baik pada anak.

Survei dilakukan di berbagai toko-toko buku di sekitar Yogyakarta dan toko *online* guna mengetahui apakah sudah ada produk sejenis yang diperjualbelikan. Produk ini tergolong inovatif dan original karena belum pernah dijumpai media pembelajaran mengenai kesantunan berbahasa dalam bentuk *pop-up book*.

Kuesioner berfungsi untuk mengetahui tanggapan masyarakat mengenai konsep buku *pop-up* yang dipilih oleh peneliti. Kuesioner menghasilkan data sebagai berikut,

- 85% responden menyatakan tahu apa itu buku *pop-up* dan 15% responden menyatakan tidak tahu.
- 98% responden memilih buku cerita *pop-up* dibandingkan buku cerita bergambar dan 2% sisanya memilih buku cerita bergambar.
- Mayoritas responden menyatakan memilih buku cerita *pop-up* karena lebih menarik perhatian anak dan menjadi sarana bermain bagi anak.

2. Perumusan Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai antara lain: (1) menanamkan karakter santun berbahasa dengan cara yang menyenangkan, (2) membiasakan anak untuk senang membaca, dan (3) meningkatkan kedekatan antara orang tua dan anak.

3. Pengembangan Materi

Berdasarkan tujuan maka dirumuskan butir-butir materi yang akan dibuat. Materi yang disusun ialah suatu cerita anak mengenai kesantunan berbahasa yang ringan, menarik, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Selain itu cerita dan ilustrasi ikut serta mengembangkan aspek-aspek lain diluar karakter santun berbahasa, yaitu toleransi, kebhinekaan, dan pengenalan angka-angka.

4. Pengembangan Alat Evaluasi

Alat evaluasi dikembangkan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Instrumen evaluasi yang digunakan ialah lembar observasi dan wawancara dengan salah satu pengguna buku untuk mengetahui efektivitas buku sebagai media pembelajaran kesantunan berbahasa pada anak-anak.

5. Produksi

Produk yang dikembangkan peneliti adalah buku *pop-up* yang terdiri dari pembuatan naskah cerita dan visual ilustrasi 3 dimensi. Pada tahap ini dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) membuat naskah cerita;
- b) membuat visual ilustrasi 3 dimensi;
- c) membuat *prototype* produk;
- d) menyusun alat evaluasi berupa wawancara dan observasi.

6. Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

a. Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Aran Handoko, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Seni Rupa dan Bapak Okta Ricardo selaku produsen produk-produk *pop-up*. Bapak Aran memberikan saran agar menambah ukuran huruf pada cerita dan menyeragamkan arah penulisan cerita pada setiap lembarnya menjadi horizontal. Bapak Okta memberikan saran dalam teknis *pop-up* agar dapat berfungsi secara baik dan penghematan bahan melalui pemaksimalan ruang-ruang kosong saat pencetakan setiap bagiannya.

b. Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh Ibu Dr. Else Liliani, M.Hum. selaku Dosen Sastra Anak. Beliau memberikan saran bahwa cerita yang disajikan untuk anak-anak harus memiliki kalimat sederhana, tokoh-tokoh yang terlibat jangan terlalu banyak, dan diksi yang digunakan mudah dipahami.

7. Revisi

Produk yang telah selesai dibuat dan sudah divalidasi oleh tim ahli, selanjutnya diujicobakan. Berikut hasil observasi peneliti dan pernyataan pengguna yang menggunakan buku untuk menjadi media pembelajaran kepada anak-anak usia TK hingga kelas 4 SD.

- Anak-anak senang dan antusias membaca buku.
- Anak-anak penasaran melihat ilustrasi 3 dimensi dan cerita yang disajikan.
- Konsep buku *pop-up* yang menyajikan ilustrasi 3 dimensi penuh warna dan cerita yang ringan membuat anak-anak lebih senang dalam membaca
- Pengajar dapat berinovasi dalam menggunakan buku sehingga lebih mendukung keefektifan buku sebagai media pembelajaran santun berbahasa yang menyenangkan dan mengedukasi.
- Anak-anak lebih mengenal penggunaan 4 kata ajaib, yaitu terima kasih, permisi, maaf, dan tolong didukung pula dengan strategi pengajar seperti, *re-view* ulang dan memberikan kuis.
- Buku *Pop-up* Petualangan Rio Mengetahui 4 Kata Ajaib efektif sebagai media pembelajaran santun berbahasa karena menjadikan anak-anak semangat dalam belajar karena konsep *pop-up* yang menyajikan ilustrasi secara 3 dimensi dapat membawa imajinasi anak ke dalam cerita.
- Anak-anak bersemangat untuk belajar dan bermain kembali menggunakan buku *pop-up*.

8. Produk Akhir/Media

Setelah produk direvisi dan layak digunakan, selanjutnya produk disiapkan untuk disebarluaskan kepada masyarakat yaitu pendaftaran hak cipta, ISBN, dan pembuatan kemasan. Kemudian buku disebarluaskan kepada masyarakat luas. Produk akhir yang dihasilkan berupa Buku *Pop-up* Petualangan Rio Mengenal 4 Kata Ajaib.



Gambar 1. Tampilan Luar Buku *Pop-up* Petualangan Rio Mengenal 4 Kata Ajaib



Gambar 2. Tampilan Dalam Buku *Pop-up* Petualangan Rio Mengenal 4 Kata Ajaib

SIMPULAN

Usia 0-8 tahun atau sering disebut dengan *The Golden Age* adalah masa-masa keemasan seorang anak, yaitu ketika anak mempunyai banyak potensi yang sangat baik untuk dikembangkan. Pada tahap inilah waktu yang sangat tepat untuk menanamkan nilai-nilai kebaikan karakter yang nantinya diharapkan dapat membentuk kepribadiannya (Fadlillah dan Mualiftu, 2014). Saat usia-usia inilah orang tua harus memanfaatkannya sebaik mungkin untuk menanamkan nilai-nilai karakter, termasuk kesantunan berbahasa.

Buku ini merupakan solusi yang efektif bagi para orang tua untuk menanamkan karakter santun berbahasa dengan cara yang menyenangkan, membiasakan anak untuk senang membaca, dan meningkatkan kedekatan antara orang tua dengan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Sumarsono. (2010). *Pragmatik*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha Tansliova.
- Arif S. Sadiman Dkk. (1984). *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Manfaatnya*. Jakarta: Pustekom Dikbud An PT. Raja Grafindo Persada.
- Wahyuni, Tri. *Kekerasan Verbal Lebih Berbahaya Dibanding Kekerasan Fisik*.
<https://m.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20160113210042-255-104124/kekerasan-verbal-lebih-berbahaya-dibanding-kekerasan-fisik>

PERAN INTERAKSI SOSIAL DAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA TERHADAP KEMAMPUAN MEMAHAMI KONSEP PADA MATERI OPTIK GEOMETRI

Meji Aprianingtyas^{1a}, Suparmi^{2b}, Widha Sunarno^{1c}

¹Magister Pendidikan Fisika, Fakultas Pascasarjana, Universitas Sebelas Maret
(Jl. Ir. Sutami 36A Ketingan Jebres Surakarta 57126)

Surakarta, Jawa Tengah

²Magister Fisika, Fakultas Pascasarjana, Universitas Sebelas Maret
(Jl. Ir. Sutami 36A Ketingan Jebres Surakarta 57126)

Surakarta, Jawa Tengah

e-mail: ^amejiaprianingtyas@gmail.com, ^bsuparmiuns@gmail.com, and
^cwidhasunarno@staff.uns.ac.id

ABSTRACT

Social interaction and creative thinking skills are obtained to rule students' conceptual understanding. The aim of this research was to identify the rule of social interaction and creative thinking skills of understanding students' concepts to the achievement of optical geometry optics. This research uses a descriptive quantitative approach to the type of case studies. Based on the results, it can be seen that the rule of students' social interaction and creative thinking skills influence physics achievements. Therefore, it is important to empower creative thinking skills in learning, especially in natural science subjects as it has been given the strategic value. Application of scientific learning models with experimental and project methods turned out to cause differences in physics learning outcomes. Scientific learning with other methods can also be done for further research. Learning with learning outcomes in the realm of knowledge, attitudes, and skills can be examined the pattern on the review of social interaction and students' creative thinking skills.

Keywords: *social interaction, creative thinking skills, optical geometry optics*

Abstrak

Interaksi sosial dan keterampilan berpikir kreatif diamati untuk menguasai pemahaman konseptual siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi aturan interaksi sosial dan keterampilan berpikir kreatif dalam memahami konsep siswa untuk pencapaian optik geometri optik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan jenis studi kasus. Berdasarkan hasil, dapat dilihat bahwa aturan interaksi sosial siswa dan keterampilan berpikir kreatif mempengaruhi prestasi fisika. Oleh karena itu, penting untuk memberdayakan keterampilan berpikir kreatif dalam belajar, terutama dalam mata pelajaran ilmu alam karena telah diberi nilai strategis. Penerapan model pembelajaran saintifik dengan metode eksperimen dan proyek ternyata menimbulkan perbedaan hasil belajar fisika. Pembelajaran ilmiah dengan metode lain juga dapat dilakukan untuk penelitian lebih lanjut. Belajar dengan hasil belajar dalam bidang pengetahuan, sikap, dan keterampilan dapat diperiksa polanya pada ulasan interaksi sosial dan keterampilan berpikir kreatif siswa.

Kata Kunci: interaksi sosial, kemampuan berpikir kreatif, optik geometri

PENDAHULUAN

Pendidikan juga merupakan sarana untuk menyampaikan dan menanamkan kompetensi (pengetahuan, sikap, dan keterampilan) [1-3]. Kompetensi yang dikembangkan mengacu pada gagasan keterampilan abad ke-21 (keterampilan abad ke-21) [4]. Untuk membangun masyarakat berpengetahuan di abad ke-21, ada kompetensi yang dibangun melalui pendidikan, yaitu: (1) keterampilan hidup dan karier, (2) keterampilan belajar dan inovasi (berpikir kritis, komunikasi yang efektif, kerja kolaboratif dan kreatif), keterampilan atau literasi informasi, literasi media, dan literasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Kompetensi pengetahuan abad 21 dapat diwujudkan dengan empat basis, yaitu (1) dukungan lingkungan belajar, (2) pengembangan profesional, (3) kurikulum dan proses pembelajaran, (4) standar dan proses penilaian. Pentingnya pelatihan kompetensi abad ke-21 dinyatakan oleh Saavedra & Opver termasuk pengembangan ekonomi berdasarkan Sains, Teknologi, dan Seni (IPTEKS) yang berdampak pada kebutuhan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan berpikir kompleks dan berpikir tingkat lebih tinggi serta memiliki keterampilan komunikasi dan baik kerjasama [5-7].

Dalam kurikulum 2013 pendekatan pembelajaran yang diterapkan adalah pendekatan ilmiah (ilmiah) untuk semua tingkatan [8]. Dalam pendekatan pembelajaran ini meliputi: menggali informasi melalui observasi, bertanya, mencoba, kemudian mengolah data atau informasi, menyajikan data atau informasi, diikuti dengan menganalisis, bernalar kemudian menyimpulkan, dan membuat serta membentuk jaringan [9]. Proses pembelajaran menggunakan pendekatan ilmiah ini menyentuh tiga domain, yaitu sikap (afektif), pengetahuan (kognitif), dan keterampilan (psikomotor) [10]. Pembelajaran fisika di sekolah akan membawa siswa untuk menemukan konsep berdasarkan kegiatan eksperimental dan pengamatan [11]. Siswa biasanya juga dituntut tidak hanya untuk dapat menguasai konsep-konsep fisika dalam teori saja, tetapi juga dituntut untuk memahami dan mampu menyelesaikan masalah menggunakan rumus-rumus matematika [12,13]. Dengan demikian, informasi tentang materi fisik yang diperoleh tidak hanya berasal dari guru, tetapi siswa dapat memperoleh informasi mereka sendiri melalui pengamatan yang mereka lakukan. Belajar menggunakan dasar ilmiah ini harus didukung dengan menggunakan metode lain, seperti metode eksperimental dan proyek [14].

PISA (Program untuk Penilaian Siswa Internasional) mengukur literasi ilmiah siswa di beberapa negara setiap tiga tahun. Hasil pengukuran literasi ilmiah PISA pada tahun 2012 yang diterbitkan oleh OECD (Organisasi untuk Kerjasama dan Pengembangan) menunjukkan bahwa tingkat literasi ilmiah siswa Indonesia masih rendah. Indonesia berada di peringkat ke 64 dari 65 negara anggota OECD dengan skor rata-rata 382, hasil ini jauh dari skor rata-rata yang diperoleh oleh negara lain yang dapat mencapai skor rata-rata 501 dan mengalami penurunan peringkat dari 2009 dengan jumlah peserta yang sama [15]. Berdasarkan program studi untuk Penilaian Siswa Internasional (PISA) skor rata-rata yang diperoleh pada tahun 2015 adalah 403, peringkat

63 dari 71 negara. Hasil ini jauh dari skor rata-rata yang diperoleh oleh negara lain yang dapat mencapai skor rata-rata 493 [16]. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran fisika di sekolah belum banyak mengulas kompetensi siswa.

Sejalan dengan penerapan model pembelajaran, ada kesenjangan implementasi ketika guru perlu menerapkan metode pembelajaran yang tepat untuk mencapai kompetensi yang diinginkan selama pembelajaran. Penerapan berbagai metode digunakan untuk mengetahui metode mana yang efisien dan tepat untuk mempelajari Fisika pada materi tertentu. Beberapa metode pembelajaran meliputi ceramah, pertanyaan dan jawaban, permainan peran, simulasi, demonstrasi, dan eksperimen. Dalam beberapa penelitian menggunakan model pembelajaran berbasis masalah, metode yang paling banyak digunakan adalah ceramah dan pertanyaan dan jawaban [17]. Dua metode relevan yang digunakan untuk mengajar Fisika adalah metode eksperimen dan metode demonstrasi. Kedua metode ini melatih siswa untuk melakukan kegiatan eksperimen sambil berpikir secara ilmiah, kritis, jujur, dan bertanggung jawab. Hasil percobaan yang telah dilakukan terkait dengan pengetahuan awal yang telah mereka pelajari. Jika ternyata ada kesamaan antara konsep yang telah dipahami dengan hasil percobaan, maka mereka akan semakin percaya bahwa pengetahuan mereka benar [18].

Metode eksperimental adalah metode yang menggunakan kegiatan eksperimental [19]. Siswa diberi kesempatan untuk bereksperimen secara pribadi atau membentuk kelompok [20]. Dengan metode eksperimental ini, siswa dapat memperoleh hasil berdasarkan eksperimen mereka sendiri dan dapat menarik kesimpulan berdasarkan eksperimen yang telah dilakukan [21]. Sehingga siswa dapat membuktikan kebenaran teori yang telah dipelajari dengan sendirinya berdasarkan percobaan yang dilakukan [22,23]. Metode proyek adalah metode yang digunakan untuk memberikan kesempatan bagi siswa untuk melakukan proyek dan mempresentasikan hasil proyek [24,25].

Langkah-langkah metode proyek adalah melaksanakan proyek di bawah arahan guru, buat laporan tertulis tentang hasil proyek yang telah dilakukan dan presentasikan hasilnya di depan siswa lain [26-28]. Di Indonesia, masih belum ada hubungan antara belajar fisika dengan interaksi sosial dan kreativitas siswa dalam belajar fisika. Oleh karena itu, diperlukan penelitian untuk mengetahui hubungan dan interaksi antara metode proyek dan eksperimen, kemampuan berpikir kreatif, dan interaksi sosial. Dari latar belakang masalah di atas, penulis tertarik dalam penelitian tentang pembelajaran fisika berbasis fisika menggunakan metode proyek dan eksperimen dalam hal interaksi sosial dan pemikiran kreatif siswa. Materi pembelajaran yang digunakan adalah tentang optik geometri optik.

Tujuan dari penelitian ini juga untuk mengetahui interaksi pengaruh antara pembelajaran ilmiah menggunakan metode eksperimen dan metode proyek dengan karakter siswa terhadap hasil belajar siswa, mengidentifikasi interaksi pengaruh antara pembelajaran ilmiah menggunakan metode eksperimen dan metode proyek dengan kemampuan berpikir kreatif siswa pada hasil belajar siswa, mengetahui interaksi

pengaruh antara karakter siswa dan kemampuan berpikir kreatif pada hasil belajar siswa, mengidentifikasi interaksi pengaruh antara pembela ilmiah menggunakan metode eksperimental dan metode proyek dengan karakter dan keterampilan berpikir kreatif siswa.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif deskriptif dengan menggunakan metode tes. Metode tes dipilih sebagai instrumen pengumpulan data untuk menggambarkan persentase keterampilan berpikir kreatif siswa di salah satu sekolah menengah negeri di Surakarta. Subjek dalam penelitian ini adalah 59 siswa dari dua kelas sebagai kelas kontrol dan eksperimen. Peneliti menggunakan pertanyaan terbuka dalam mengukur profil siswa untuk memberikan kesempatan bagi mereka untuk berpikir, untuk menghasilkan ide, dan untuk menyarankan ide-ide unik. Data dianalisis menggunakan teknik kuantitatif.

Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis profil awal kemampuan berpikir kreatif siswa. Profil awal dari kemampuan berpikir kreatif siswa dan interaksi sosial diwakili oleh empat indikator yang terkandung dalam masalah, termasuk kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi. Pertanyaan tes yang digunakan adalah pertanyaan pilihan ganda terbuka berdasarkan pada kemampuan berpikir kreatif yang telah divalidasi oleh tim pakar evaluasi pembelajaran kemudian diuji dan dianalisis validitas, reliabilitas, daya yang berbeda, dan tingkat kesulitan secara empiris dan logis. data yang diperoleh berupa hasil keterampilan berpikir kreatif diolah dengan menghitung persentase skor yang diperoleh siswa pada setiap indikator kemampuan berpikir kreatif kemudian persentase tersebut ditafsirkan sesuai dengan kriteria tingkat kemampuan berpikir kreatif. Data yang diperoleh berupa hasil interaksi sosial diolah dengan menghitung persentase skor yang diperoleh siswa pada masing-masing indikator interaksi sosial kemudian persentase tersebut ditafsirkan sesuai dengan kriteria tingkat interaksi sosial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini terdapat tiga variabel, yaitu variabel bebas yaitu pembelajaran fisika berbasis ilmiah menggunakan metode eksperimen dan proyek, variabel moderator yang merupakan interaksi sosial siswa dan kemampuan berpikir kreatif siswa, dan variabel terikat yaitu prestasi belajar fisika siswa. dalam aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Peran Interaksi Sosial Siswa Dalam Pembelajaran Fisika

Data sebelum pembelajaran terdiri dari data interaksi sosial siswa yang digunakan untuk mengkategorikan interaksi sosial siswa di kelas perlakuan menjadi dua kategori yaitu tinggi, sedang dan rendah. Kategori tingkat interaksi sosial siswa ditunjukkan pada Tabel 1. Kategori interaksi sosial siswa dibagi menjadi tiga yaitu tinggi, sedang, dan rendah.

Tabel 1. Kategori Interaksi Sosial Siswa

Kategori	N	Max	Min	Mean	Stdv
Tinggi	12	86	69	78.63	5.45
Sedang	29	83	56	70.58	7.31
Rendah	18	65	49	57.11	4.58

Pada Tabel 1, dapat dilihat bahwa rata-rata kelas eksperimen dan kelas proyek memiliki interaksi sosial sebagian besar dalam kategori sedang. Pola tersebut menunjukkan bahwa siswa dalam kategori sedang juga memiliki pencapaian kedua dalam skor dari rendah ke tinggi.

Peran Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran Fisika

Data sebelum belajar terdiri dari keterampilan berpikir kreatif siswa yang digunakan untuk mengkategorikan keterampilan berpikir kreatif siswa di kelas perawatan menjadi dua kategori yaitu tinggi, sedang dan rendah. Kategori tingkat keterampilan berpikir kreatif siswa ditunjukkan pada Tabel 2.

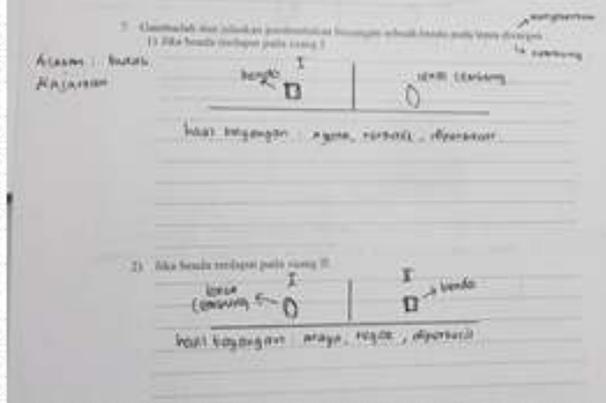
Tabel 2. Kategori Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Kategori	N	Max	Min	Mean	Stdv
Tinggi	15	89	67	72.17	8.21
Sedang	30	85	50	68.30	7.46
Rendah	14	69	48	54.59	5.97

Dalam Tabel 2, dapat dilihat bahwa rata-rata kelas eksperimen dan kelas proyek memiliki keterampilan berpikir kreatif sebagian besar dalam kategori keterampilan berpikir kreatif sedang. Pola tersebut menunjukkan bahwa siswa yang termasuk dalam kategori keterampilan berpikir kreatif juga memiliki pencapaian skor kedua bersama dengan skor dari rendah ke tinggi seperti yang diperoleh.

Pemahaman Konseptual Siswa Tentang Optik Geometri

Hasil analisis dilakukan untuk menguji hipotesis berdasarkan penelitian ini, yaitu untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang diberi pembelajaran dengan model ilmiah menggunakan metode eksperimental dan metode proyek, mengidentifikasi perbedaan dalam hasil belajar antara siswa yang memiliki karakter tinggi, karakter sedang dan karakter rendah, mengidentifikasi perbedaan dalam hasil belajar siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif tinggi, dan kemampuan berpikir kreatif sedang dan keterampilan berpikir kreatif rendah. Gambar 1 menunjukkan jawaban siswa dalam menentukan bayangan dalam lensa divergen.



Interpretasi jawaban siswa:

Pertanyaan:
Gambar dan jelaskan proses pembentukan gambar menggunakan lensa divergen!

Jawaban:
Mereka menggambar formasi gambar lensa divergen tanpa cahaya yang disebarkan sejajar. Alasan mengapa mereka tahu posisi gambar hanya karena mereka telah diajarkan materi.

Gambar 1. Siswa 1 menggambar dalam lensa yang berbeda menggunakan sinar-sinar istimewa berdasarkan hukum Snellius.

Gambar 1 menunjukkan jawaban siswa tentang pembentukan gambar dalam lensa divergen. Banyak siswa gagal menjawab pertanyaan yang terkait dengan cermin cembung atau lensa divergen karena transfer cahaya dari cermin cekung dan lensa konvergen. Sebagai contoh yang mencolok, peserta dapat berpikir tentang objek yang terletak di titik fokus dapat diberikan. Beberapa peserta mengklaim bahwa tidak ada gambar dari suatu objek akan dibentuk atau dilihat karena mereka tidak memahami konsep tersebut.

Ketika mereka ditanya tentang alasan mengapa mereka menjawab pertanyaan, jawaban siswa untuk kedua pertanyaan itu benar, tetapi siswa masih mengalami kesulitan menjelaskan arti grafik dalam pertanyaan tanpa perambatan cahaya. Hal ini dapat dilihat dari alasan yang diberikan oleh siswa yang bermasalah bahwa alasan dos tidak mendukung jawaban. Sementara alasan masalah cukup untuk menggambarkan niat yang ingin diungkapkan oleh siswa dalam mendukung jawaban, meskipun mereka masih menggunakan bahasa sederhana untuk menggambarkan karakteristik gambar. Proses pembelajaran pembelajaran saintifik menggunakan metode proyek berbeda dari pembelajaran saintifik menggunakan metode eksperimen walaupun kedua pembelajaran tersebut menggabungkan pembelajaran tatap muka dan online. Dalam pembelajaran ilmiah dengan metode eksperimen, siswa melakukan eksperimen sesuai dengan pedoman yang telah disiapkan oleh guru sehingga kebebasan berpikir siswa dalam menyelesaikan masalah belum ditekankan secara maksimal. Ini karena metode eksperimental menekankan keterlibatan langsung siswa untuk melakukan eksperimen untuk membuktikan hipotesis untuk mendapatkan konsep. Selain itu, pembelajaran ilmiah menggunakan metode eksperimental menekankan guru untuk berpartisipasi dalam membimbing dan membimbing siswa dalam melakukan langkah-langkah dalam setiap percobaan pembentukan gambar.

	<p>Interpretasi jawaban siswa:</p> <p>Pertanyaan: Gambar dan jelaskan proses pembentukan gambar menggunakan lensa divergen!</p> <p>Jawaban: Mereka menggambar formasi gambar dari lensa yang berbeda dengan cahaya yang disebarkan sejajar. Padahal mereka tidak tahu jawaban yang benar karena mereka belum mempelajari materi.</p>
<p>Gambar2. Siswa 2 menggambar dalam lensa yang berbeda menggunakan sinar-sinar istimewa berdasarkan hukum Snellius.</p>	

Gambar 2 menunjukkan bahwa siswa tidak memberikan jawaban yang benar tentang masalah tersebut. Faktanya, ketika objek terletak di titik fokus cermin cembung atau lensa yang menyimpang, gambar virtual objek akan terbentuk antara titik fokus dan cermin atau lensa. Beberapa peserta lain mengklaim bahwa gambar objek di depan cermin cembung atau lensa divergen akan dibentuk di wilayah yang sama dengan rekan-rekan mereka di lensa cekung, tetapi di sisi lain dari cermin atau lensa.

Ketika mereka ditanya tentang alasan mengapa mereka menjawab pertanyaan, jawaban siswa untuk kedua pertanyaan itu salah, tetapi siswa masih mengalami kesulitan menjelaskan arti grafik dalam pertanyaan tanpa perambatan cahaya. Hal ini dapat dilihat dari alasan yang diberikan oleh siswa yang bermasalah bahwa alasan dos tidak mendukung jawaban. Penelitian yang membuktikan bahwa metode proyek lebih baik daripada metode eksperimental juga telah terjadi dalam penelitian sebelumnya. Adodo menyatakan bahwa hasil belajar pengetahuan dalam metode proyek lebih besar daripada metode eksperimental [29]. Ini karena siswa mengalami proses penemuan ilmiah secara langsung sehingga pembelajaran berlangsung secara efektif. Ini juga didukung oleh Laily yang menyatakan bahwa prestasi belajar kognitif siswa yang diberikan metode proyek lebih besar daripada prestasi belajar kognitif siswa yang diberi metode eksperimental [30]. Ini karena metode proyek memotivasi keinginan siswa untuk belajar. Perbedaan hasil belajar kognitif antara siswa yang diberi metode proyek dan metode eksperimental dapat dilihat melalui cara siswa memecahkan masalah yang terkandung dalam masalah. Siswa yang diajar menggunakan metode proyek terbiasa memecahkan masalah karena pengembangan dan pengalaman siswa dalam menyelesaikan masalah sudah banyak dilakukan, sedangkan siswa yang diberi metode eksperimen tidak terbiasa melakukan hal ini.

Perbedaan hasil belajar kognitif antara siswa yang memiliki interaksi sosial tinggi, sedang dan rendah dapat dilihat melalui cara siswa memecahkan masalah yang terkandung dalam masalah. Siswa yang memiliki interaksi sosial yang tinggi cenderung mencoba mengetahui segala sesuatu yang mereka pelajari secara lebih mendalam dan lebih luas, siswa yang memiliki interaksi sosial tidak belajar sesuatu yang lebih

mendalam, sedangkan siswa yang memiliki interaksi sosial yang rendah cenderung bosan belajar sesuatu yang baru. Ini karena siswa yang memiliki interaksi sosial tinggi belajar lebih luas tentang apa yang mereka pelajari di sekolah.

Perbedaan hasil belajar kognitif antara siswa yang memiliki keterampilan berpikir kreatif tinggi, sedang dan rendah dapat dilihat melalui cara siswa menganalisis pengamatan yang terkandung dalam pertanyaan. Siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif tinggi dapat menginterpretasikan data pengamatan dengan tepat, siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif kurang mampu menafsirkan pengamatan dengan benar, sedangkan siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif rendah kesulitan untuk menginterpretasikan data pengamatan. Siswa masih kesulitan menjelaskan alasan dengan bukti pendukung mengapa pembentukan gambar lensa diperbanyak dengan baik. Ini karena siswa kurang mampu menjelaskan peristiwa berdasarkan pengamatan menggunakan pengetahuan yang ada. Ini karena siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif tinggi mampu melakukan keterampilan proses ilmiah yang berkaitan dengan aspek kognitif seperti merumuskan hipotesis dan menganalisis pengamatan.

Berdasarkan hasil ini, dapat dilihat bahwa aturan interaksi sosial siswa dan keterampilan berpikir kreatif mempengaruhi prestasi fisika. Keterampilan berpikir kreatif memiliki arti penting untuk membantu siswa menciptakan citra dalam materi abstrak dan didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh [31]. Sedangkan interaksi sosial memainkan peran penting dalam pembelajaran kolaboratif sehingga siswa dapat saling membantu untuk memahami konsep-konsep dalam fisika. Hasil ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Kelley dan Berger tentang interaksi sosial manusia [33-35].

Penting untuk memberdayakan keterampilan berpikir kreatif dalam belajar, terutama dalam mata pelajaran ilmu alam karena telah diberi nilai strategis [36-39]. Penerapan model pembelajaran saintifik dengan metode eksperimen dan proyek ternyata menimbulkan perbedaan hasil belajar fisika. Pembelajaran ilmiah dengan metode lain juga dapat dilakukan untuk penelitian lebih lanjut. Belajar dengan hasil belajar dalam bidang pengetahuan, sikap, dan keterampilan dapat diperiksa polanya pada ulasan interaksi sosial dan keterampilan berpikir kreatif siswa. Hasil nilai rata-rata interaksi ilmiah dan kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajar dengan pembelajaran ilmiah menggunakan metode eksperimen lebih rendah daripada metode proyek [40].

KESIMPULAN

Secara umum, hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil pemahaman konseptual siswa tentang optik geometri optik dapat diidentifikasi dengan aturan interaksi sosial dan keterampilan berpikir kreatif. Jadi, siswa perlu meningkatkan dua keterampilan mereka untuk memiliki pemahaman konseptual yang lebih baik pada beberapa konsep geometri optik di sekolah menengah atas.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis ingin mengucapkan terima kasih atas bantuan atau dorongan dari Prof. Widha Sunarno dan Prof. Suparmi dari Universitas Sebelas Maret terhadap penulisan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Adesoaji, F. A., & Omilani, N. A. (2012). A Comparison of Secondary Schools Students' Levels of Conception of Qualitative and Quantitative Inorganic Analysis. *American Journal of Scientific and Industrial Research*, 3(2), 56-61.
- [2] Dewi, Nastitisari. (2016). Analisis Kemampuan Berpikir Kompleks Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Mind Mapping. *Jurnal Edu- Sains*, 8(1).
- [3] Lewy, Zulkardi dan N. Aisyah. (2009). Pengembangan Soal untuk Mengukur Kemampuan Tingkat Tinggi Pokok Bahasan Barisan dan Deret Bilangan di Kelas IX Akselerasi SMP Xaverius Maria Palembang. *Jurnal Pendidikan Matematika* (3), 12 (1), 15-28.
- [4] Kuhlthau, Carol. C. (2010). Guided Inquiry: School in the 21st Century. *School Libraries Worldwide*. 16, 17-28.
- [5] Saavedra, A. R., & Opfer, V. D. (2012). Teaching and learning 21st century skills: lessons from the learning sciences. RAND Corporation.
- [6] Lubis, M., Muthmainnah., Nurdin., Chaeruman, U. A & Saeffudin. (2011). *Kompetensi Guru*. Jakarta: Teknologi Pendidikan UNJ.
- [7] Liu, O. L., Frankel, L., & Roohr, K. C. (2014). Assessing Critical Thinking in Higher Education: Current State and Directions for Next-Generation Assessment. *Educational Testing Service, Princeton, NJ*, 6, 1-23.
- [8] Hedges, W. D. (1986). *Testing and evaluation for science in the secondary school*. Belmont: Wadsworth Publishing Company, Inc. Kastberg, D. (2016). Performance of U.S 15-year-old student in mathematics, science, and reading literacy in an international context: first look at PISA 2015 Washington: U.S Department of Education.
- [9] Pratiwi, Umi. (2015). Pengembangan Instrumen Penilaian HOTS Berbasis Kurikulum 2013 Terhadap Sikap Disiplin. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA*, 1(1).
- [10] Ramirez, Rachel Patricia B., & Ganaden, Mildred S.. (2006). Creative Activities and Students' Higher Order Thinking Skills. *Journal of Education Quarterly*, December 2008, 66 (1), 22-23.
- [11] Pratiwi, Umi. (2015). Pengembangan Instrumen Penilaian HOTS Berbasis Kurikulum 2013 Terhadap Sikap Disiplin. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA*, 1(1).
- [12] Treagust, David F. (1988). Development and Use of Diagnostic Tests to Evaluate Students' Misconceptions in Science. *International Journal of Science Education*, 10 (2), 159-169.
- [13] Suwarto. (2013). *Pengembangan Tes Diagnostik dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [14] Mueller.J. (2005). *The Authentic Assessment Toolbox: Enhancing Student Learning through Online Faculty Development* [online]. North Central College, 1(1): 1-7.

- [15] Qing, Z., Ni, S., & Hong, T. (2010). Developing Critical Thinking Disposition by Task-Baed Learning in Chemistry Experiment Teaching. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 2(2), 4561-4570.
- [16] OECD. 2014. PISA 2012 Results in Focus: What 15-year-olds know and what they can do with what they know. [Online]. <http://www.oecd.org/pisa/keyfindings/pisa-2012-results-overview.pdf>. [25 Agustus 2019]
- [17] Roestiyah, N. K. (2001). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- [18] Resnick, L. B. (1987). *Education and learning to think*. Washington, D.C: National Academy Press
- [19] Pizzini, E. L. (1988). *Rethinking Thinking in the Science Classroom*. Washington DC: National Science Foundation.
- [20] Prasetyo. (2008). *Pembelajaran Sains*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- [21] Ormrod, J. E. (2008). *Educational Psychology Developing Learners*. America: Merrice Prentice Hall.
- [22] Muhammad, S. (2015). Conceptual Framework of Authentic Chemistry Problem Solving Competency among School Students. *Journal of Department of Educational Sciences, Mathematics and Multimedia Creative Faculty of Education Universiti Teknologi Malaysia*, 116 (22919), 122-129.
- [23] Marini. (2014). Analisis Kemampuan Berpikir Siswa dengan Gaya Belajar Tipe Investigatif dalam Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Matematika dan Sains Universitas Jambi*, 3 (5), 44-50.
- [24] Purwanto. 2013. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [25] Qing, Z., Ni, S., & Hong, T. (2010). Developing Critical Thinking Disposition by Task-Baed Learning in Chemistry Experiment Teaching. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 2(2), 4561-4570.
- [26] Brookhart, S. M. (2010). *How to Assess Higher Order Thinking Skills in Your Classroom*. Alexandria: ASCD.
- [27] Dewi, Nastitisari. (2016). Analisis Kemampuan Berpikir Kompleks Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Mind Mapping. *Jurnal Edu- Sains*, 8(1).
- [28] Heong, Y.M, et al. (2011). The level of Marzano higher order thinking skills among technical education students. *International Journal of Social Science and humanity*. 1 (2):121-125.
- [29] Istiyono. E., Djemari Mardapi & Suparno. (2014). Pengembangan Tes Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Fisika (PhysTHOTS) Peserta Didik SMA. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 14(1): 1-12.
- [30] Laily, Nur Rochmah. (2013). Analisis Soal Tipe Higher Order Thinking Skill (Hots) Dalam Soal UN Kimia Sma Rayon B Tahun 2012/2013. *Jurnal unswagati*.9(1).
- [31] Gunawan, A. W. (2003). *Genius Learning Strategy: Petunjuk Praktis untuk Menerapkan Accelerated Learning*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- [32] Kastberg, D. (2016). Performance of U.S 15-year-old student in mathematics, science, and reading literacy in an international context: first look at PISA 2015 Washington: U.S Department of Education.

- [33] Kelley, H. H. (1987). Attribution in social interaction. Amerika: Psycnet.
- [34] Joseph Berger, Bernard P. Cohen and Morris Zelditch, Jr. American Sociological Review, Vol. 37, No. 3 (Jun., 1972), pp. 241-255.
- [35] Caleon, I. dan Subramaniam, R. (2010). Development and Application of a Three-tier Diagnostic Test to Assess Secondary Students' Understanding of Waves. International Journal of Science Education, 32:7, 939-961.
- [36] Chiu, S. & Chang, M. (2005). The Development of Authentic Assessments to Investigate Ninth Graders Scientific Literacy. International Journal of Science and Mathematics Education, 3: 117-140.
- [37] Conklin, W. (2012). Higher order thinking skills to develop 21st century learners. Huntington Beach, CA: Shell Education Publishing, Inc.
- [38] Heong, Y.M, et al. (2011). The level of Marzano higher order thinking skillss among technical education students. International Journal of Social Science and humanity. 1 (2):121-125.
- [39] Istiyono. E., Djemari Mardapi & Suparno. (2014). Pengembangan Tes Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Fisika (PhysTHOTS) Peserta Didik SMA. Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan, 14(1): 1-12.
- [40] Narayanan, S., & Adithan, M. (2015). Analysis Of Question Papers In Engineering Courses With Respect To Hots (Higher Order Thinking Skills) American Journal of Engineering Education (AJEE), 6(1):1-10.

PENGARUH EFIKASI DIRI SISWA TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA

Melania Eva Wulanningtyas¹, Hendrikus Mikku Ate²

^{1,2}Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Mercu Buana Yogyakarta
Jalan Wates Km 10 Yogyakarta

E-mail: melaniaeva@mercubuana-yogya.ac.id¹, mikkuate1209@gmail.com²

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh efikasi diri siswa terhadap prestasi belajar matematika. Populasi penelitian adalah seluruh siswa SMP PGRI Kasihan kelas VIII A yang berjumlah 30 siswa. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode angket dan tes. Teknik analisis data yang dilakukan menggunakan regresi linear sederhana. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan dari efikasi diri terhadap prestasi belajar matematika siswa. Semakin tinggi efikasi diri siswa maka semakin tinggi prestasi belajar matematika siswa. Semakin rendah efikasi diri siswa maka semakin rendah pula prestasi belajar matematika siswa.

Kata kunci: efikasi diri, matematika, prestasi belajar

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of self-efficacy on student's mathematics learning achievement. The population of this research were all students of PGRI Junior High School Kasihan on grade VIII A about 30 students. The data collected in this study used a questionnaire and test method. Data analysis technique used simple linear regression. The results of this research showed that there is a positive and significant effect of self-efficacy on students' mathematics learning achievement. The higher students' self-efficacy will make higher their mathematics learning achievement. The lower students' self-efficacy will make lower their mathematics learning achievement of students.

Keyword: self-efficacy, mathematic, learning achievement

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan dan keterampilan yang dimiliki oleh setiap individu. Seseorang dapat melepaskan diri dari keterbelakangan melalui pendidikan. Sumber daya manusia yang berkualitas dapat diciptakan dengan pendidikan yang berkualitas dan bermutu tinggi pula. Basri (Tatang, 2012: 14) mengemukakan bahwa "Pendidikan adalah usaha yang dilakukan dengan sengaja dan sistematis untuk memotivasi, membina, membantu, serta membimbing seseorang untuk mengembangkan segala potensinya sehingga ia mencapai kualitas diri yang lebih baik." Inti pendidikan adalah usaha pendewasaan manusia seutuhnya (lahir dan batin), baik oleh dirinya sendiri maupun orang lain, dalam arti

tuntutan agar anak didik memiliki kemerdekaan berpikir, merasa, berbicara, dan bertindak serta percaya diri dengan penuh rasa tanggung jawab dalam setiap tindakan dan perilaku sehari-hari. Tujuan pendidikan nasional yang telah dirumuskan dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional akan terwujud melalui proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Surya, 2004: 7). Pada kegiatan proses pembelajaran terjadi interaksi antara peserta didik dengan guru. Pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri, dalam proses pembelajaran terjadi interaksi antara guru dengan peserta didik. Keberhasilan dari kegiatan pembelajaran dapat dibuktikan dengan prestasi belajar. Harahap (Djamarah, 2012: 21) memberikan batasan bahwa prestasi belajar adalah penilaian pendidikan tentang perkembangan dan kemajuan peserta didik yang berkenaan dengan penguasaan bahan pelajaran yang disajikan kepada mereka serta nilai yang terdapat dalam kurikulum. Tolok ukur suatu prestasi belajar yakni berupa nilai. Pembelajaran yang berkualitas dilihat dengan prestasi belajar yang tinggi. Terdapat tiga aspek kompetensi yang perlu diukur dalam suatu pembelajaran, yakni aspek kognitif (pengetahuan), aspek afektif (sikap), dan aspek psikomotor (ketrampilan).

Keyakinan dalam mengerjakan tugas matematika diperluk efikasi diri yang tinggi untuk mencapai prestasi belajar yang diharapkan. Dorongan ini berpengaruh dengan pekerjaan yang mengarahkan seseorang untuk mencapai prestasi sebagai suatu usaha untuk mencapai sukses yang berhasil dalam berkompetisi dengan suatu ukuran keunggulan. Dorongan ini dapat mengacu pada prestasi orang lain atau prestasinya sendiri yang diraih sebelumnya. Efikasi diri menjadi faktor internal yang diduga paling kuat dalam mencapai prestasi belajar. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, ditemukan bahwa penting meningkatkan prestasi belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran matematika karena nilai siswa masih dibawah rata-rata kelas. Berdasarkan data nilai ujian semester matematika siswa kelas VIII A SMP PGRI Kasihan diperoleh data bahwa 70% siswa masih memiliki nilai dibawah rata-rata kelas. Masih banyak siswa yang tidak dapat fokus memperhatikan guru saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Bahkan masih banyak siswa yang tidak mengerjakan tugas tanpa bantuan dari teman. Hal ini menunjukkan bahwa kurangnya keyakinan diri yang dimiliki siswa. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan, prestasi belajar matematika siswa kelas VIII A SMP PGRI Kasihan masih cukup rendah dan sebagian besar siswa kelas VIII A SMP PGRI Kasihan belum memiliki keyakinan diri yang baik. Keadaan ini membuat siswa merasa malas belajar dan pada akhirnya tidak sedikit siswa yang mengalami kesulitan belajar matematika. Siswa beranggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit dan memerlukan suatu pemikiran keras, otak yang cerdas, serta hitungan yang kuat. Anggapan ini yang menyebabkan mereka tidak meyakini kemampuan mereka dalam belajar matematika. Berdasarkan uraian tersebut, penting bagi siswa untuk memiliki rasa

keyakinan diri yang tinggi, karena keyakinan diri sangat berpengaruh dalam meningkatkan prestasi belajar matematika. Oleh karena itu penulis tertarik untuk meneliti pengaruh efikasi diri terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas VIII A SMP PGRI Kasihan.

Efikasi diri dapat diterjemahkan sebagai suatu keyakinan manusia pada kemampuan dirinya, manusia yang percaya dapat melakukan sesuatu, memiliki potensi untuk mengubah sifat-sifat yang merusak keyakinan dirinya, suka bertindak, dan lebih dekat pada kesuksesan dari pada yang mempunyai efikasi diri rendah. Bandura (Woolfolk, 2009: 127) mendefinisikan efikasi diri sebagai “keyakinan seseorang akan kapabilitasnya untuk mengorganisasikan dan melaksanakan rangkaian tindakan yang dibutuhkan untuk menghasilkan pencapaian tertentu”. Siswa dengan efikasi diri tinggi akan menyakini bahwa tugas sebagai tantangan bukan ancaman, sehingga mereka akan meminimalkan gangguan, menerapkan strategi efektif, menemukan mitra belajar, tidak mudah putus asa bahkan bisa mengatasi kegagalan yang dihadapi (Pajares, dkk: 2005). Berbeda dengan siswa dengan efikasi diri rendah, mereka berkeyakinan bahwa tidak akan mampu melaksanakan tugas bahkan sebelum tugas itu diberikan (Pajares, dkk: 2005). Akibatnya, mereka akan melaksanakan pembelajaran dengan keraguan dan ketakutan. Mereka juga akan mudah mengalami depresi dan stres sehingga dapat mempertimbangkan untuk tidak mengikuti pembelajaran. (Bandura, 1994). Menurut Bandura (Widayanto, 2013: 10) efikasi diri adalah keyakinan bahwa seseorang dapat menguasai situasi dan memproduksi hal positif. Secara operasional efikasi diri didefinisikan sebagai keyakinan atau kepercayaan siswa terhadap kemampuan yang dimilikinya dalam melaksanakan dan menyelesaikan tugas-tugas matematika sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Efikasi diri sebagai evaluasi seseorang mengenai kemampuan dan kompetensi dirinya untuk melakukan tugas, mencapai tujuan, dan mengatasi hambatan. Ketika efikasi diri tinggi, siswa dapat merasa melakukan respon tertentu untuk memperoleh *reinforcement*, sebaliknya jika efikasi diri rendah maka siswa akan merasa cemas dan tidak mampu melakukan respon tersebut. Berdasarkan uraian tersebut maka efikasi diri dapat dinyatakan sebagai keyakinan seseorang dalam mengerjakan sesuatu.

Belajar merupakan suatu proses internal yang kompleks, yang terlibat dalam proses internal tersebut meliputi unsur afektif yang berkaitan dengan sikap, nilai-nilai, interes, apresiasi, dan penyesuaian perasaan sosial (Dimiyati dkk, 2002: 18). Prestasi adalah hasil usaha belajar yang dilakukan secara terus menerus. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002: 895) prestasi adalah hasil yang telah dicapai secara sebaik-baiknya menurut kemampuan anak pada waktu tertentu terhadap hal-hal yang dikerjakan atau dilakukan. Prestasi belajar yang dicapai oleh siswa melibatkan kegiatan pembelajaran. Pencapaian prestasi belajar tersebut dapat diketahui dengan mengadakan penilaian tes hasil belajar. Penilaian diadakan untuk mengetahui sejauh mana siswa telah berhasil mengikuti pelajaran yang diberikan oleh guru dalam proses belajar di sekolah. Prestasi belajar matematika adalah hasil usaha yang berupa nilai-nilai sebagai ukuran kecakapan

dari usaha belajar yang telah dicapai seseorang. Prestasi belajar matematika dapat diukur dari nilai raport atau nilai tes siswa setelah mengerjakan soal yang diberikan oleh guru pada saat evaluasi dilaksanakan.

Prestasi belajar matematika juga dapat diartikan sebagai nilai yang diperoleh siswa setelah terlibat secara langsung atau aktif dengan menggunakan seluruh potensi yang dimilikinya baik aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan aspek psikomotorik (keterampilan) dalam proses belajar mengajar matematika. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar matematika adalah penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau nilai yang diberikan oleh guru. Prestasi belajar sangat penting karena dapat memberikan kepuasan individu dalam belajar.

JENIS PENELITIAN

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh efikasi diri terhadap prestasi belajar matematika. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif karena pada penelitian ini tidak menggunakan variabel kontrol dan data yang diperoleh adalah data hasil peristiwa. Jenis penelitian deskriptif yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian korelasi kausal. Peneliti hanya mengungkap fakta berdasarkan pengukuran gejala yang telah ada pada responden. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif karena data yang didapat berhubungan dengan angka yang memungkinkan dilakukannya teknik analisis data. Desain penelitian merupakan rencana langkah-langkah mengumpulkan dan menganalisis data agar dapat dilaksanakan sehingga sejalan dengan tujuan penelitian. Dengan adanya desain penelitian, peneliti akan mempunyai gambaran yang jelas dalam melakukan penelitian.

PEMBAHASAN

Berdasarkan pengujian hipotesis, terdapat pengaruh efikasi diri terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas VIII A SMP PGRI Kasihan. Hal ini berarti semakin tinggi efikasi diri siswa maka semakin tinggi pula prestasi belajar matematika siswa tersebut. Hasil penelitian ini dibuktikan secara statistik dengan diperoleh nilai $F_{hitung}=385.685$ dengan nilai p berada pada rentang $0,00 < 0,05$ dan nilai $t_{hitung} = 19.639$ dengan nilai p berada pada rentang $0,00 < 0,05$. Berdasarkan perhitungan tersebut, dapat diperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari efikasi diri terhadap prestasi belajar matematika pada siswa kelas VIII A SMP PGRI Kasihan. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh efikasi diri terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas VIII A SMP PGRI Kasihan yang dibuktikan secara statistik dan diperkuat oleh hasil pengkategorian kelas interval dengan variabel efikasi diri (X) yang dilihat dari nilai mean (M) sebesar 79.95 dan berada pada kelas interval 67-79 dengan presentase sebanyak 13,33 % dan berada pada kategori tinggi. Serta variabel prestasi belajar matematika (Y) yang dilihat dari Mean (M) sebesar 13 dan berada pada kelas interval 11-15 dengan presentase sebanyak 13,33 % dan berada pada kategori tinggi. Berdasarkan uji statistik dan hasil pengkategorian kedua variabel tersebut disimpulkan bahwa semakin tinggi

efikasi diri maka akan diikuti pula oleh peningkatan prestasi belajar matematika siswa. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa efikasi diri dapat berpengaruh terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas VIII A SMP PGRI Kasihan.

Efikasi diri merupakan sebuah keyakinan individu secara subjektif agar mampu mengatasi permasalahan-permasalahan atau tugas, serta melakukan tindakan yang diperlukan untuk mencapai tujuan ataupun prestasi yang diinginkan. Efikasi diri berpengaruh terhadap seberapa banyak tekanan yang dialami oleh individu dalam situasi-situasi mengancam. Individu yang percaya bahwa dirinya dapat mengatasi situasi-situasi mengancam yang dirasakan, tidak akan merasa cemas dan terganggu dengan ancaman tersebut. Prestasi belajar matematika merupakan penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran matematika itu sendiri. Lazimnya, prestasi belajar ditunjukkan dengan nilai tes atau nilai yang diberikan oleh guru. Prestasi belajar atau hasil belajar sangat penting karena dapat memberikan kepuasan kepada individu yang sedang belajar. Matematika dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis, analisis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta meningkatkan kemampuan bekerjasama, dengan demikian kegiatan belajar matematika dapat mampu menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas yang ditandai dengan dimilikinya kemampuan memperoleh, mengolah, dan memanfaatkan informasi sesuai dengan tuntutan kebutuhan. Kompetensi tersebut diperlukan pada era persaingan global kompetitif. Oleh karena itu mata pelajaran matematika perlu diajarkan kepada seluruh peserta didik mulai sekolah dasar hingga perguruan tinggi.

Pengukuran hasil belajar meliputi semua ranah yang berkaitan sebagai akibat dari pengalaman dalam proses belajar seseorang. Kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar seseorang adalah indikator. Indikator dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diukur. Adapun indikator prestasi belajar yang akan diukur adalah ranah kognitif (pengetahuan), ranah afektif (sikap), dan ranah psikomotorik (keterampilan). Efikasi diri memiliki peran yang sangat besar dalam menentukan tingkah laku atau pola belajar siswa khususnya dalam pencapaian prestasi belajar. Pembelajaran matematika di kelas VIII A SMP PGRI Kasihan masih belum memberikan pemahaman terhadap pentingnya efikasi diri siswa dalam menyelesaikan suatu masalah. Ketika kegiatan pembelajaran matematika berlangsung, masih banyak siswa yang tidak memperhatikan saat guru menjelaskan bahkan masih banyak siswa yang tidak mengerjakan tugas tanpa bantuan dari teman lainnya. Hal ini menunjukkan adanya tingkat efikasi diri rendah yang dimiliki siswa. Efikasi diri memiliki peran yang besar dalam mencapai suatu prestasi. Efikasi diri yang tinggi akan berdampak pada semakin kuatnya keyakinan diri siswa dalam melakukan usaha yang lebih atau maksimal maka semakin tinggi pula perolehan prestasi belajarnya. Sebaliknya, apabila siswa memiliki efikasi diri yang rendah, maka semakin rendah pula prestasi belajar yang diperolehnya. Siswa yang memiliki efikasi diri tinggi akan memiliki keyakinan diri yang kuat dalam melakukan pekerjaan dan tugas-tugasnya sehingga akan lebih mudah menyelesaikan tugas tersebut sehingga memperoleh prestasi belajar yang baik. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka diperoleh

hasil penelitian ini, yaitu terdapat pengaruh positif dan signifikan dari efikasi diri siswa terhadap prestasi belajar siswa. Efikasi diri memberikan kontribusi 39% terhadap kemandirian belajar sehingga memacu siswa untuk meningkatkan prestasi belajar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Variabel efikasi diri (X) yang dilihat dari nilai mean (M) sebesar 79,95 dan berada pada kelas interval 67-79 dengan persentase sebanyak 13,33 % berada pada kategori tinggi.
2. Variabel prestasi belajar matematika (Y) yang dilihat dari nilai mean (M) sebesar 13 dan berada pada kelas interval 11-15 dengan persentase sebanyak 13,33 % berada pada kategori tinggi.
3. Terdapat pengaruh signifikan pada efikasi diri terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas VIII A SMP PGRI Kasihan, yang dibuktikan dengan perolehan nilai F_{hitung} sebesar 385.685 dengan p berada pada interval $0,00 < p < 0,05$ dan nilai t_{hitung} sebesar 19.639 dengan p berada pada interval $0,00 < p < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi efikasi diri siswa maka semakin tinggi pula prestasi belajar matematika siswa. Demikian juga sebaliknya semakin rendah efikasi diri siswa maka semakin rendah pula prestasi belajar matematika siswa

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dapat diberikan saran-saran yang diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan kepala sekolah untuk dapat menyediakan fasilitas belajar yang baik dan mendukung proses pengembangan dan peningkatan efikasi diri siswa dan prestasi belajar siswa. Kepala sekolah dapat memberikan pengarahan kepada guru agar dapat meningkatkan keyakinan diri siswa sehingga kegiatan belajar siswa dapat terasa lebih bermakna.

2. Bagi Guru

Diharapkan guru mata pelajaran dapat lebih optimal dalam penggunaan sarana prasarana belajar agar siswa dapat memanfaatkan sarana dan prasaran tersebut guna meningkatkan dan mengembangkan efikasi diri sehingga siswa akan lebih semangat dalam belajar. Guru diharapkan juga untuk menciptakan suasana belajar yang baik dan menyenangkan bagi siswa agar siswa belajar dengan nyaman dan senang.

3. Bagi siswa

Siswa hendaknya dapat memahami dan memanfaatkan proses belajar dengan baik sehingga dapat meningkatkan efikasi diri. Siswa juga hendaknya dapat menciptakan dan mendukung suasana dan kondisi belajar yang menyenangkan demi meningkatkan keyakinan akan kemampuan diri sendiri.

4. Bagi orang tua siswa

Orang tua siswa diharapkan dapat selalu memberikan pengawasan dan perhatian yang lebih kepada anak agar selalu mengerti akan kewajibannya dalam belajar. Selalu mengarahkan siswa untuk dapat belajar tepat waktu dan menciptakan suasana belajar yang baik serta memperhatikan kebutuhan siswa dalam belajar sehingga dapat mendukung siswa untuk meningkatkan efikasi diri.

DAFTAR PUSTAKA

- Dimiyati, dkk. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah, S. B. 2012. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional
- Gufron, dkk. 2010. *Teori-Teori Psikologi*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Pajares, F., & Schunk, D. H. 2005. *Self-efficacy and self-concept beliefs: Jointly contributing to the quality of human life*. Greenwich: Age Publishing
- Rosyida, dkk. 2016. *Pengaruh Kebiasaan Belajar dan Self-Efficacy terhadap Hasil Belajar Geografi Di SMA*. *Jurnal Pendidikan Geografi*. Vol 21, No 2 (2016). Diakses dari <http://journal2.um.ac.id/index.php/jpg/article/view/304> pada 01 Mei 2019
- Surya, M. 2004. *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*. Bandung: Pustaka Bani Quraisy
- Tatang, S. 2012. *Ilmu Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia
- Tim Penyusun. 2012. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edis Ketiga*. Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta: Balai Pustaka
- , 2003. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Widayanto. 2013. "Pengaruh Self Efficacy dan Motivasi Berprestasi Siswa Terhadap Kemandirian Belajar Mata Pelajaran K3 (Keselamatan dan Kesehatan Kerja)". Diakses dari <http://eprints.uny.ac.id/10052/1JURNAL.pdf> pada 17 Juli 2018

PEMBENTUKAN KARAKTER PEMIMPIN PERUBAHAN MELALUI PEMBELAJARAN AGENDA *SELF MASTERY*(ASM) DIKLATPIM TINGKAT IV DENGAN MODEL *BLENDED LEARNING* DI BALAI DIKLAT KEPEMIMPINAN MAGELANG

Mila Mumpuni

Widyaiswara Ahli Madya
pada Badan Pendidikan dan Pelatihan Keuangan –
Kementerian Keuangan
milamumpuni@kemenkeu.go.id

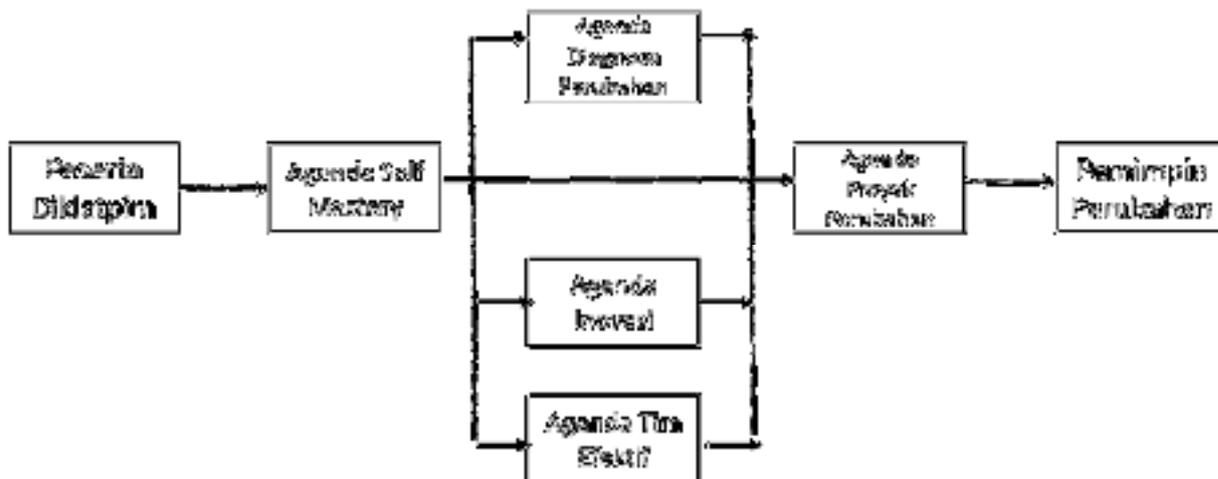
ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengetahui hasil pembentukan karakter para pemimpin perubahan organisasi di Lingkungan Kementerian Keuangan melalui Diklatpim Tingkat IV di Balai Diklat Kepemimpinan Magelang. Penelitian kualitatif ini menggunakan alat evaluasi CIPP (*Context Input Process Product*). Adapun proses penelitian menggali informasi dengan melibatkan peserta Diklatpim Tingkat IV Angkatan 221 dan Angkatan 222. Proses yang dilakukan melalui observasi proses pembelajaran *blended learning* pada mata pelajaran Integritas dan Standar Etika Publik sebagai bagian dari *Agenda Self Mastery* (ASM). Hasil penelitian sebagai berikut: 1) dari sisi *context* kurikulum ASM bertujuan membentuk karakter pemimpin yang menguasai diri (level C3) tetapi tidak diatur pengukuran hasilnya. 2) dari sisi input seluruh peserta, pengajar, maupun narasumber sudah sesuai dengan PerKaLAN No 20 Tahun 2015, 3) dari sisi proses sejak Tahun 2019 dilakukan secara *blended learning* dengan proses *e-learning* untuk pemahaman aspek *kognitif* sebesar 16 JP dari total 63JP ASM, dan 4) dari sisi *product* baru ditemukan kenyamanan belajar peserta dengan model *blended learning* tetapi belum mencapai hasil terbentuknya karakter pemimpin yang menguasai diri. Simpulan dari penelitian ini, pembentukan karakter pemimpin perubahan belum dapat dicapai melalui proses *blended learning* karena harus dilakukan penilaian atau pengukuran yang diatur dalam tertulis dalam kurikulum.

Kata kunci: *Agenda Self Mastery (ASM), e-learning, blended learning.*

PENDAHULUAN

Berdasarkan Peraturan Kepala Lembaga Administrasi Negara (Perkalan) No 20 tahun 2015, tujuan dari diselenggarakannya Pendidikan dan Pelatihan Kepemimpinan (diklatpim) adalah untuk membentuk atau meningkatkan kompetensi kepemimpinan para pejabat struktural eselon IV. Kompetensi kepemimpinan yang dibangun pada diklatpim tersebut tercakup dalam kurikulum adalah pembentukan atau peningkatan kompetensi kepemimpinan untuk seluruh diklatpim tersebut sama yaitu mencakup lima agenda pembelajaran yaitu agenda *self mastery*, agenda diagnosa perubahan organisasi, agenda inovasi, agenda tim efektif, dan agenda proyek perubahan. Gambar 1 menunjukkan skema dari keterkaitan antara kelima agenda tersebut.



Gambar 1. Keterkaitan Anta Agenda pada Diklatpim

Perkalan tersebut menyatakan bahwa pembentukan kompetensi pemimpin diukur dengan capaian terbentuknya pemimpin yang berkarakter dan mampu membawa perubahan, yang dibuktikan dengan dihasilkannya proyek perubahan. Secara umum metode yang diterapkan pada diklatpim, yaitu metode tatap muka di kelas, ceramah dari narasumber, dan melakukan kunjungan atau visitasi pada lokus tertentu. Namun, sesuai dengan tranformasi kelembagaan Kementerian Keuangan menghadapi abad 21, maka dalam “Sebelas IS RBTK” terdapat empat inisiatif dalam tema sentral, diantaranya modern *e-Learning*.

Modern *e-Learning* sebagai alat utama dalam pengembangan SDM. Inisiatif ini bertujuan mewujudkan SDM Kementerian Keuangan yang kompetitif melalui proses pembelajaran yang efisien, relevan, aplikatif, berdampak nyata, dan mudah diakses. *Outcomes* inisiatif ini adalah: 1) pemenuhan *gap* kompetensi individu dapat terpenuhi dengan mudah, 2) penghematan biaya penyelenggaraan pelatihan 70%, 3) menekan anggaran perjalanan dinas pelatihan 70%, semua pegawai dapat mengakses kebutuhan kompetensi jabatan dan kompetensi individu yang harus dipenuhi dalam HRIS, dan 4) implementasi 30% full e-learning pada tahun 2019, 50% pada tahun 2020, 70% pada tahun 2021 denan bobot pogram 60% dan bobot pegawai 40%.¹⁰

Berdasarkan *outcomes* yang keempat, maka pada akhir Desember 2018, dilakukan revisi kurikulum diklatpim, yang awalnya hanya proses klasikal menjadi proses *e-learning*. Namun, belum dapat diterapkan *full e-learning*. Revisi kurikulum tersebut tidak mengubah jumlah jam pelatihan, hanya mengubah sebagian proses pembelajaran dari aspek kognitif dari masing-masing agenda diterapkan dalam proses *e-learning*.

Pada Peraturan Kepala LAN No 20 Tahun 2015, indikator keberhasilan diklatpim yang pertama yaitu “kemampuan membangun karakter dan sikap perilaku integritas

¹⁰ <https://www.kemenkeu.go.id/transformasi-kelembagaan/berita-aktual-transformasi/beraksi-edisi-v-2019/>

sesuai dengan peraturan perundang-undangan dan kemampuan untuk menjunjung tinggi etika publik, taat pada nilai-nilai, norma, moralitas, dan bertanggungjawab dalam memimpin unit instansinya”. Indikator tersebut dicapai melalui proses pembelajaran Agenda Self Mastery. Oleh karena itu, pada artikel ini hanya dilakukan penelitian terhadap mata pelajaran Integritas dan Standar Etika Publik sebagai bagian dari Agenda *Self Mastery*.

Pembentukan Karakter Pejabat Struktural Eselon IV melalui proses Diklatpim Tingkat IV			
Context	Input	Process	Product
Standar: 1. Kompetensi: pemimpin yang membawa perubahan organisasi 2. Kurikulum: (Agenda Self Mastery, Agenda Inovasi, Agenda Diagnosa Perubahan, Agenda Tim Efektif, Agenda Proper) 3. Proses: Ft & F2F 4. Pengajar: Bersertifikasi 5. Sorpras 6. Pengelolaan 7. Pembiayaan 8. Penilaian: Proyek Perubahan (Agenda, Inovasi, Agenda Diagnosa Perubahan, Agenda Tim Efektif, Agenda Proper)	Pengajar (sudah TOT) Penceramah (expert sesuai bidangnya) Peserta (Pejabat struktural eselon IV)	EL pada KLC F2F (talkshow, visitasi, internalisasi di kelas) E Learning (EL) (KLC = Kemenkeu Learning Center) Face to Face Learning (F2F)	Karakter terbentuk Kelulusan dari hasil Proyek Perubahan yang dihasilkan peserta

Gambar 2. Hasil Evaluasi CIPP terhadap pembentukan karakter

Hasil telaah pembentukan karakter pada diklatpim dengan menggunakan alat evaluasi CIPP (Gambar 2), diperoleh hasil bahwa terdapat *gap* antara produk yang dihasilkan dengan spesifikasi produk. Produk yang dihasilkan pada Diklatpim berupa peserta yang mampu membawa perubahan organisasi yang diwujudkan melalui proyek perubahan. Namun, spesifikasi produk adalah hasil dari semua agenda kecuali Agenda *Self Mastery*. Hal inilah yang ingin diketahui bagaimana hasil dari proses *blended learning* dalam pembentukan karakter pemimpin perubahan.

TINJAUAN PUSTAKA

KOMPETENSI

Pendapat Spencer & Spencer (1993) mengenai kompetensi adalah sebagai berikut: “*a competency is an underlying characteristic of an individual that is causally related to criterion-referenced effective and/or superior performance in a job or situation.*” Sedangkan kompetensi yang dimiliki pegawai menurut Noe (2008) penting untuk capaian kinerja yaitu “*these competencies include knowledge, skills, or behaviors that are critical*

for successful job performance.” Dari pendapat-pendapat tersebut kompetensi merupakan karakteristik yang mendasari kepribadian seseorang yang berhubungan pada efektivitas kriteria referensi dan/atau kinerja pada pekerjaan atau pada suatu kondisi. Kompetensi menjadi hal yang paling dasar kepribadian seseorang karena dapat memperkirakan perilaku pada situasi yang variatif dan pekerjaan.

Pengertian kompetensi dewasa ini berhubungan dengan teknologi yang relevan dengan pekerjaan masing-masing pada organisasi. Bolivar-Ramos (2010) mengemukakan bahwa *“these competencies enable them to adapt, integrate and reconfigure their abilities, knowledge, and technological capacities to adapt to the changing business environment and deliver value to the customer in the appropriate form, responsibly and continuously.”* Kosbab (2003) mendukung hal tersebut dengan pernyataan sebagai berikut *“competence is achieved when an individual learner can demonstrate a criterion-referenced standard of skill in a particular vocational area.”* Hal ini berarti bahwa kompetensi pegawai harus diintegrasikan dengan kebutuhan organisasi supaya meningkatkan pula citra organisasi di mata pelanggan.

Pembentukan Karakter dalam Agenda Self Mastery

Karakter merupakan nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tatakrama, budaya, dan adat istiadat (Suwito, 2012) Pada penelitian Anton Suwito tersebut, lebih lanjut disebutkan bahwa pendidikan karakter perlu dilaksanakan pada setiap jenjang pendidikan karena sangat urgen sekali, karena situasi dan kondisi sekarang banyak terjadi degradasi nilai-nilai moral terhadap anak-anak, banyak terjerumus dan terjerembab ke dalam hal-hal serta perilaku menyimpang (perilaku negatif). Pendidikan karakter sangat membantu untuk menopang keberhasilan pembentukan moralitas dan akhlak para generasi muda terutama kalangan anak dan remaja yang muaranya akan memberikan kekuatan moral (*moral force*) bagi pembentukan sikap dan kepribadian yang baik.

Integrasi nilai pendidikan karakter melalui proses pembelajaran memang perlu sekali diterapkan di semua jenjang pendidikan. Namun setiap pelaksana pendidikan terutama *Gadik* (tenaga pendidik) perlu memahami Rencana Pelaksanaan Pembelajaran sebagai media untuk mengetahui cara bagaimana menerapkan dan mengintegrasikannya sehingga peserta didik bisa

mengerti dan memahami nilai-nilai pendidikan karakter. Pendidikan karakter adalah pendidikan budi pekerti plus, yaitu yang melibatkan aspek pengetahuan (*cognitive*), perasaan (*feeling*), dan tindakan (*action*). Menurut Thomas Lickona (2004) tanpa ketiga aspek ini, maka pendidikan karakter tidak akan efektif.

Sosok teladan menjadi suatu hal yang penting dalam proses pendidikan karakter, karena pada dasarnya manusia mempunyai kebutuhan dasar untuk meniru dari alam

semesta. Pesawatterbang tercipta karena manusia melihat burung, kereta api tercipta karena manusia melihat ular, dan kreasi seni tercipta karena manusia melihat fenomena alam yang begitu indah. Manusiamerlukan sosok nyata dalam kehidupan untuk menjadi referensi dalam berkata, bersikapmaupun berbuat. Kepemimpinan sejati sesungguhnya adalah tentang menjadi seseorang yang benar-benardiinginkan oleh hati kecil atau nurani manusia. Kepemimpinan sejati bukan lahir dari jabatanatau jumlah gaji yang diterima. Tetapi kepemimpinan sejati berasal dari keberadaan sebagaiseorang pribadi dan pembentukan karakter pribadi yang kuat. Adil dalam menegakkan aturan-aturanuntuk kemaslahatan umat (Moordiningsih, 2009).

Kalaupun integritas dikaitkan dengan karakter orang yang penuh pertimbangan, karakter yang menjamin apa yang dilakukannya selalu tepat, namun kaitan itu bukanlah tanpa syarat. Seorang yang berintegritas tidak selayaknya terlalu perhitungan hingga mengabaikan ikatan afeksi pribadi, perasaan belas kasih, dan emosi moral pada umumnya. Kalaupun integritas dikaitkan dengan karakter orang yang teguh memegang komitmennya, kemungkinan perbaikan komitmen pun tidak bisa diabaikan bagi orang yang berintegritas. Seorang yang berintegritas memang tidak akan kompromistis ketika dihadapkan pada kesulitan, tetapi bukan tidak mungkin dia harus mengevaluasi dan memperbaiki komitmennya atas alasan fundamental agar dia tidak melawan dirinya sendiri (Davion 1990).

Agenda Self Mastery (ASM) adalah salah satu dari agenda-agenda pembelajaran yang didesain dalam Perkaln No 20 Tahun 2015 untuk mencapai tujuan dengan dihasilkannya pemimpin yang mampu membawa perubahan organisasi. Mata pelajaran yang tercakup dalam ASM ini adalah: (1) Pilar-Pilar Kebangsaan, (2) Integritas, (3) Standar Etika Publik, dan (4) SANKRI. Adapun ringkasan mata pelajaran dalam agenda *Self Mastery* (BDPim, 2018) sebagai berikut:

a. Pilar-Pilar Kebangsaan (18 JP)

Mata pelajaran ini membekali peserta dengan kemampuan mengaktualisasikan nilai dan semangat pilar-pilar kebangsaan dalam mengelola pelaksanaan tugas dan fungsi unit kerja melalui pembelajaran pilar-pilar kebangsaan. Pada mata diklat ini terdapat serangkaian pengalaman belajar berupa visitasi (5JP), ceramah/*talkshow* (3JP), dan proses tatap muka di kelas dengan fasilitator (12 JP).

b. Integritas (18 JP)

Mata diklat ini membekali peserta dengan kemampuan mengaktualisasikan integritas dalam mengelolapelaksanaan tugas dan fungsi unit kerja melalui pembelajaran intenalisasi akuntabilitas, internalisasi etika, dan aktualisasi akuntabilitas dan etika. Pada mata diklat ini terdapat serangkaian pengalaman belajar berupa visitasi (5JP), ceramah/*talkshow* (3JP), dan proses tatap muka di kelas dengan fasilitator (12 JP).

c. Standar Etika Publik (18 JP)

Mata diklat ini membekali peserta dengan kemampuan mengaktualisasikan etika publik dalam mengelola pelaksanaan tugas dan fungsi unit kerjanya melalui pembelajaran standar etika publik, internalisasi standar etika publik, dan aktualisasi standar etika publik. Pada mata diklat ini terdapat serangkaian pengalaman belajar berupa visitasi (5JP), ceramah/*talkshow* (3JP), dan proses tatap muka di kelas dengan fasilitator (12 JP).

d. Sistem Administrasi Negara Kesatuan Republik Indonesia (SANKRI) (9 JP)

Mata diklat ini membekali peserta dengan kemampuan menjelaskan posisi dan kedudukan unit organisasinya dalam Sistem Administrasi Negara Kesatuan Republik Indonesia melalui pembelajaran lembaga-lembaga negara, pemerintah pusat, pemerintah daerah, dan lembaga non struktural. Mata diklat dilakukan sepenuhnya proses tatap muka di kelas (9JP) oleh fasilitator.

Blended Learning

Graham, Allen dan Ure dalam Bonk dan Graham (2006) mencatat bahwa pada awalnya *blended learning system* terdiri dari 3 (tiga) pengertian yaitu: (1) kombinasi media instruktorsional, (2) kombinasi metode instruktorsional, dan (3) kombinasi *online* dan instruksi tatap muka. Namun, pengertian yang pertama dan kedua menjadi perdebatan pada pengaruh media dan metode terhadap pembelajaran. Karena bagaimanapun baik metode maupun media tidak dapat ditinggalkan salah satu dalam proses pembelajaran. Keduanya diperlukan terlebih dalam pengembangan pembelajaran “*virtual*”. Oleh karena itu pengertian yang ketiga lebih merefleksikan bagaimana konsep pembelajaran yang di “*blend*”. Bonk dan Graham (2006); Brunner dalam Wong (2008) mendefinisikan *blended learning system* sebagai berikut “*Blended learning system combine face-to-face instruction with computer-mediated instruction.*”

Peserta yang tidak terjangkau secara geografis dapat di “jangkau” secara *blended learning* tanpa harus penyediaan fasilitas seperti halnya model konvensional. Ziob dan Mosher (2006) menegaskan lagi hal ini berdasarkan tujuan pengembangan diklat mengacu konsep *blended learning* yaitu “*this training is designed to reach the widest audience not only geographically but also in terms of learning preferences and life styles.*” Sedangkan menurut Bonk & Graham (2006) mengidentifikasi enam alasan untuk memilih *blended learning* sebagai berikut: 1) *pedagogical richness*, 2) *access to knowledge*, 3) *social interaction*, 4) *personal agency*, 5) *cost-effectiveness*, and 6) *ease of revision.*”

Karakteristik *blended learning* apabila proporsi konten melalui *online* 30% sampai dengan 79% dan selebihnya menggunakan *face to face learning (F2F)*. komposisi F2F menurut Wright (2006:) adalah “*face to face interaction constitutes approximately 15 percent of diploma students’ total learning time.*” Apabila penggunaan konten *online*

dalam proses pembelajaran 80% ke atas maka sudah dikategorikan *fulle-learning* (Chew, Jones & Tuner, 2008; Xu, 2008). *Blended learning* sebagai konsep sederhana dan konsep yang kompleks. Bersin (2004) mengemukakan bahwa “*blended learning is powerfull tool that requires you to stay vigilant, open minded and creative.*” Konsep sederhana mengintegrasikan pengalaman belajar melalui pembelajaran di kelas dengan pengalaman belajar secara *online*. Sedangkan konsep kompleks yang muncul ketika ide yang ditempatkan pada tindakan dan kebutuhan yang berbeda yang nantinya memberikan hasil yang bervariasi pada desain pembelajaran.

E-Learning

E-learning (Romi SW, 2007) adalah: 1) metode belajar mengajar baru yang menggunakan media jaringan komputer dan Internet dan 2) tersampainya bahan ajar (konten) melalui media elektronik sehingga bentuk bahan ajar yang disampaikan juga dalam bentuk elektronik (digital). Prinsip penerapan pembelajaran secara “virtual” tidak meninggalkan keunggulan pembelajaran secara “nyata” di kelas. Hal ini ditegaskan pula oleh Forsyth (2004) bahwa “*the online classroom is not intended to replace you in the classroom, but merely to act as another form of learning delivery tool.*” Pembelajaran secara *online* hanya bertindak sebagai bentuk lain dari alat pengiriman belajar. Menurut Wong (2008) *e-learning* menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dengan berbasis komputer atau website untuk pembelajaran.

Konsep e-learning pada abad 21 diprediksi Warner (2006) sebagai berikut “e-learning describes any form of learning that uses an ‘electronic’ platform as opposed to traditional face to face learning- from CD ROMs to online presentations to MP3s.” Pola pikir minimalisasi penggunaan alat bantu berbentuk “hardcopy” beralih ke arah “softcopy” dan melalui dunia “virtual”. Pengertian e-learning menurut The European Commision dalam Marković (2009) yaitu “the use of new multimedia technologies and the Internet to improve the quality of learning by facilitating access to resources and services as well as remote exchanges and collaboration.” Pengertian tersebut tidak hanya mencakup peralatan saja melainkan juga tetapi juga segala sesuatu yang sudah digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Dengan kata lain, e-learning merupakan proses pembelajaran di dalam kelas secara “virtual” tanpa mengurangi hal-hal yang sudah dilakukan dalam kelas “nyata”.

Strategi pada proses *e-learning* adalah: (1) menyediakan konten pada beberapa format, (2) mengacu pada *locus of control* secara individu, dan (3) mendorong aktivitas dan kolarobasi (Wong, 2008). Kemudian metode penyampaian bahan ajar pada *e-learning* dengan *synchronouse-Learning* di mana instruktur/pengajar dan peserta/siswa dalam kelas dan waktu yang sama *meskipun* secara tempat berbeda (peran *teleconference* terlibat dalam hal ini). Metode ini memerlukan *bandwidth* besar dan biaya mahal.

Kemudian metode berikutnya adalah *asynchronous e-learning* di mana instruktur/pengajar dan peserta/siswadi dalam kelas yang sama (kelas *virtual*), meskipun dalam waktu dan tempat yang berbeda. Pada metode ini diperlukan peranan sistem

(aplikasi) *e-learning* berupa LMS dan konten baik berbasis text atau multimedia. Sistem dan konten tersedia dan *online* dalam 24 jam nonstop di Internet. instruktur/pengajar dan peserta/siswa dapat melakukan proses belajar mengajar dimanapun dan kapanpun.¹¹

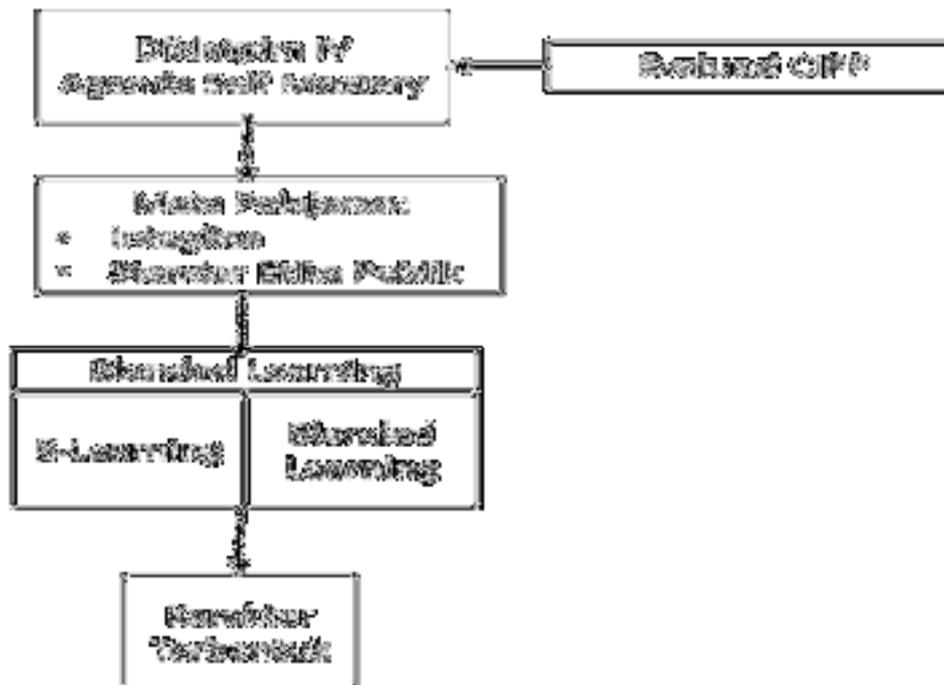
METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Alasan penggunaannya adalah: 1) dari sisi pandangan dasar (aksioma): bersifat dinamis, interaktif dengan sumber data, dan terikat nilai-nilai yang dibawa peneliti dan sumber data; 2) dari sisi karakteristik penelitian: dilakukan pada kondisi alamiah, lebih bersifat deskriptif, dan menekankan pada proses daripada produk atau *outcome*; dan 3) dari sisi proses penelitian: diawali dengan tahap deskripsi, tahap reduksi, sampai dengan tahap seleksi. (Sugiyono, 2009).

Penelitian kualitatif ini menggunakan alat evaluasi CIPP. Evaluasi terhadap Context (kompetensi, kurikulum, proses, pengajar, sarpras, pengelolaan, pembiayaan, dan penilaian), evaluasi terhadap Input (Peserta, Pengajar, Narasumber), evaluasi terhadap Process (proses pembelajaran *blended learning*), dan evaluasi terhadap Product (pembentukan karakter pemimpin perubahan). Populasi kajian adalah peserta Diklatpim Tingkat IV Angkatan 221 dan 222 Tahun 2019. Lokus Balai Diklat Kepemimpinan Magelang dipilih sebagai unit yang menyelenggarakan diklat-diklat yang didesain oleh Lembaga Administrasi Negara (LAN) sebagai pembina diklat dan menyelenggarakan diklat-diklat yang didesain sendiri oleh Pusdiklat PSDM.

Sumber data untuk kajian ini adalah data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari observasi para peserta Diklatpim Tingkat IV Angkatan 221 dan 222 dalam bentuk kuesioner Sementara data sekunder diperoleh dari Balai Diklat Kepemimpinan Magelang dan sumber-sumber lain yang relevan dengan kajian ini, seperti antara lain Laporan Hasil Evaluasi Diklat. aturan-aturan atau surat-surat yang terkait dengan Diklatpim Tingkat IV. Dalam penelitian ini menggunakan kisi-kisi antara lain angket persepsi peserta didesain akan dilakukan validitas terhadap isi baik dari sisi bahasa maupun dari sisi relevansi dengan tujuan. Adapun kerangka pikir penelitian ini.

¹¹ www.jite.org/documents/vol8/p177-191/pdf



Gambar 3 Kerangka Pemikiran

HASIL DAN ANALISIS PENELITIAN

HASIL PENELITIAN

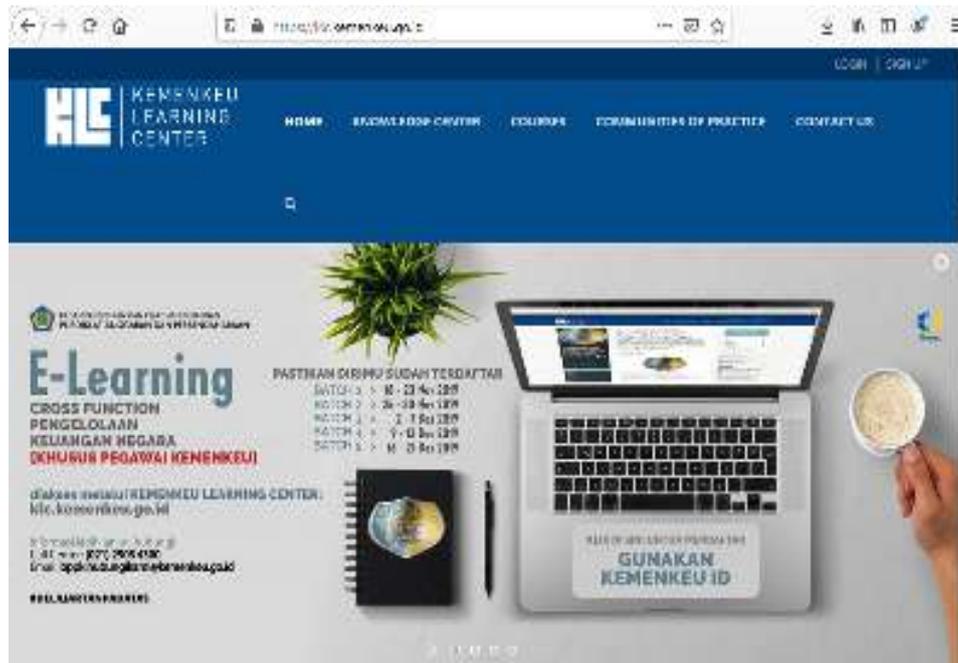
Proses pembelajaran pada Diklatpim Tingkat IV Tahun 2019 mulai diberlakukan model *blended learning*, dengan proses awal melalui *e-learning* dan dilanjutkan dengan pembelajaran di kampus dengan istilah “*on campus*”, dengan termin waktu seperti pada tabel berikut.

Diklatpim Tingkat IV	Blended Learning							
	EL	Durasi EL	On Campus 1	Durasi OC 1	Laboratorium	Durasi Lab	On Campus 2	Durasi OC2
Angkatan 221	12/2 s.d. 6/3	22 hari	11/3 s.d. 12/4	20 hari	15/4 s.d. 16/8	90 hari	19-23 Agustus	5 hari
Angkatan 222	19/2 s.d. 14/3	23 hari	19/3 s.d. 23/4	20 hari	25/4 s.d. 6/9	90 hari	9-13 September	5 hari

Tabel 1 Jadwal Diklatpim Tingkat IV Angkatan 221 dan 222 Tahun 2019

Tabel 1 menunjukkan proses *e-learning* sebagai awal proses Diklatpim diselenggarakan dengan bobot Jam Pelatihan (JP) yang mencakup aspek kognitif dari tiap-tiap mata pelajaran sebanyak 50 JP. Sedangkan porsi atau bobot proses selanjutnya dibagi pada tiga sekuen: 1) *on campus 1* yaitu proses kelanjutan dari hasil *e-learning* untuk menyiapkan proposal proyek perubahan, 2) laboratorium kepemimpinan (*off campus*) yaitu proses implementasi dari proporsal setelah diujikan pada *on campus 1*, dan 3) *on campus 2* yaitu proses pelaporan hasil implementasi dengan seminar hasil sebagai bentuk pengujian kompetensi.

Proses E-Learning



Gambar 4 Tampilan Muka Kemenkeu Learning Center (KLC)

Proses *E-Learning* dilakukan pada awal pelatihan dengan berbantuan pada Kemenkeu Learning Center (KLC) pada alamat <https://klc.kemenkeu.go.id/>. Jadwal yang disusun sesuai dengan sekuen mata pelajaran yang harus dipahami peserta, setiap hari dijadwalkan 3 JP melakukan proses belajar secara mandiri. KLC sebagai sarana proses EL dengan bobot aspek kognitif ASM 12 JP dari total keseluruhan 63 JP. KLC yang dibangun belum mengakomodasi proses *synchronouse-Learning* di mana pengajar dan peserta dalam kelas dan waktu yang sama *meskipun* secara tempat berbeda (peran *teleconference* terlibat dalam hal ini). Pada tahun 2019 belum diatur bahwa peserta wajib lulus dengan standar nilai minimal, baru sampai taraf peserta dapat menyelesaikan semua materi maksimal pada akhir jadwal *e-learning*. Hasilnya, pada Angkatan 221 terdapat satu peserta yang mampu menyelesaikan dengan waktu tercepat 15 hari, dan Angkatan 222 terdapat dua orang peserta dengan waktu tercepat 15 hari. Waktu tercepat *mandatory* yang ditempuh peserta bukan berarti menunjukkan hasil tertinggi. Pada Tahun 2019, hasil *e-learning* tidak dikunci sebagai wajib lulus untuk tahap berikutnya (tatap muka di kelas). Artinya, hanya untuk menunjukkan proses membangun aspek kognitif dilakukan melalui proses *e-learning*.

Kemudian, berdasarkan kuesioner yang dibagikan dengan skala 1-4, diperoleh informasi bahwa peserta baru pertama kali menggunakan KLC dalam mengikuti pelatihan atau pembelajaran (3,26). Perlu diketahui, pembelajaran *e-learning* pada KLC di Kementerian Keuangan sudah dimulai sejak Tahun 2018. KLC yang ada cukup mudah dipahami oleh peserta (3,31) baik dari sisionten atau isi KLC (3,33) maupun proses

interaksi melalui internet pada KLC tersebut (3,11). Proses *e-learning* disediakan forum tanya jawab pada KLC yang cukup cepat direspon oleh admin (3,056).

Namun, terdapat pernyataan Peserta yang menarik bahwa apakah peserta tidak perlu berinteraksi dengan pengajar secara virtual pada KLC (1,88) ? Hal ini berarti bahwa intraksi yang diinginkan tidak hanya dengan admin karena proses KLC tetapi interaksi dengan pengajar sebagai proses pembelajaran. Akibatnya, tugas dari pengajar dapat diterima cepat dan ditanggapi peserta untuk dikerjakan mendapat respon 2,9 dan peserta tidak dapat meluangkan waktu untuk melakukan diskusi secara virtual dengan Pengajar pada KLC (2,6). Kesibukan peserta menjadikan tidak dapat berkonsentrasi untuk melakukan proses *e-learning* (2,67). Perlu diketahui bahwa peserta adalah pejabat struktural eselon IV yang tetap harus melaksanakan tugas di unit masing-masing. Sehubungan dengan kecepatan jaringan KLC sudah cukup untuk peserta (2,63) dengan kondisi konten KLC buat peserta diberikan respon 3,15, audiovisual KLC diberikan respon 3,11 dan materi dalam bentuk PDF sangat membantu peserta (3,07).

Materi ASM

Sehubungan dengan materi ASM disampaikan para peserta bahwa segala sesuatu yang dipelajari melalui proses belajar ini akan bermanfaat bagi peserta (3,82). Tata bahasa materi cukup membantu peserta memahami isi materi (3,54) karena contoh-contoh pada materi mudah dipahami peserta pada tugas kedinasan sehari-hari (3,45).

Ruang lingkup materi sudah cukup bagi peserta (3,31), sehingga ketika diberi pertanyaan apakah materi-materi pembelajaran ASM kurang menarik bagi peserta maka diberikan respon skor 1,57. Peserta mengelola wawasan bagaimana harus bersikap (3,87) dan setelah mempelajari materi, peserta merasakan perubahan pola pikir tentang manusia yang mampu menguasai diri (3,58). Hal ini dapat diartikan bahwa materi-materi yang ada sesuai dengan harapan dan tujuan peserta (3,55). Proses sharing dengan narasumber memperdalam proses internalisasi menjadi manusia yang mampu menguasai diri (3,75). Demikian pula dengan proses visitasi mampu memperdalam proses internalisasi sebagai manusia yang mampu menguasai diri (3,42)

VISITASI

Sehubungan dengan visitasi, peserta menyukai konsep belajar dengan metode ini (3,84). Adapun lokus visitasi adalah Desa disekitar Kabupaten Magelang sudah sesuai dengan harapan peserta (3,14). Alasan pemilihan Desa karena mewakili miniatur kecil Indoensia dan peserta dapat menggali dari para pengangkat desa dan masyarakat desa. Narasumber di Desa sangat membantu peserta untuk memahami lebih jauh tentang isi lokus (3,08) dan menjadikan peserta memperoleh kesan tentang bersiap dan bertindak yang berintegritas dengan mengunjungi Desa (3,16). Waktu visitasi untuk melakukan pemahaman integritas dari lokus diberikan respon skor 2,85, karena durasi waktu visitasi sudah ditentukan dalam kurikulum sehingga tidak mudah untuk ditambahkan. Pada

akhirnya peserta merasa nyaman untuk melakukan visitasi di lokus tersebut (3,18) dengan visitasi, karena peserta belajar jadi lebih mudah terkait ASM (3,39)

Sharing Session

Narasumber yang dilibatkan pada pelatihan adalah orang yang pakar di bidangnya. benar-benar mengetahui bagaimana membuat peserta tertarik terhadap materi ASM (3,81). Narasumber menjadikan suasana tegang ketika menyampaikan materi (1,51) Narasumber berperan penting pada proses pembelajaran (3,71). Peserta menunjukkan rasa ingin tahu terhadap materi pembelajaran (3,87) Narasumber menyampaikan hal-hal yang menarik (3,69). Peserta berperan aktif dalam pembelajaran ini (3,81). Peserta menganggap hal penting untuk berhasil dalam pembelajaran ini dengan menjaga komitmen berintegritas di tempat peserta bekerja (3,92). Kemasan materi yang disajikan menyenangkan, peserta tidak merasa bosan (3,81). Peserta memperoleh manfaat pribadi dari pembelajaran materi ASM (3,92). Pertanyaan maupun masalah yang disampaikan Narasumber pada materi ini mendorong rasa ingin tahu tentang bagaiman tetap atau bertambah percaya diri untuk tetap berintegritas (3,86).

Analisis

Berdasarkan telaah awal pada Gambar 2, diperoleh gap tujuan akhir dilatpim menghasilkan pemimpian yang membawa perubahan tetapi produk yang dihasilkan berupa proyek perubahan. Adapun proyek perubahan dihasilkan dari semua agenda pembelajaran kecuali Agenda Self Mastery. ASM sebagai awal pembentukan karakter pemimpin tetapi tidak dilibatkan dalam proses dihasilkannya sebuah produk perubahan organisasi.

Context	Input	Proses	Produk
Kompetensi ASM terbentuk karakter	Pengajar, Peserta, Narasumber	Materi: Ruang lingkup materi cukup & sesuai harapan Peserta Materi bermanfaat untuk peserta	Tidak dapat diukur secara kuantitatif ke dalam hasil proyek perubahan
Kurikulum ASM (63 JP)		EL: Digunakan untuk menggali pengetahuan Kesibukan peserta mengganggu konsentrasi 12 JP aspek kognitif ASM	
Penilaian: Proper (semua agenda kecuali ASM)		F2F: Visitasi Lokus dan narasumber lokus sesuai harapan peserta waktu cukup untuk memahami materi di lokus Peserta nyaman proses visitasi	
		Sharing Session: Narasumber mampu menjadikan peserta tertarik pada materi	
		Antusias peserta tinggi Keberhasilan materi dengan menjaga komitmen hasil ASM	

Gambar 5 Telaah CIPP terkait ASM pada proses Blended Learning

Berdasarkan Gambar 2 dan hasil yang diperoleh melalui kuesioner maka dihubungkan dengan alat evaluasi CIPP disajikan dalam Gambar 5. Gambar tersebut menyampaikan beberapa hal:

1) *Sisi context*

Sesuai dengan kurikulum dalam Perkalal 20 Tahun 2015, pada standar kompetensi pertama adalah membangun karakter dan sikap perilaku integritas sesuai dengan peraturan perundang-undangan dan kemampuan untuk menjunjung tinggi etika publik, taat pada nilai-nilai, norma moralitas, dan bertanggung jawab dalam memimpin unit instansinya. Dari pernyataan tersebut diharapkan terbangunnya atau terbentuknya satu bentuk karakter seorang pemimpin dengan kriteria tertentu. Artinya, dari aspek taksonomi bloom, digunakan level C3 yang dicapai dengan proses memberi pemahaman terlebih dahulu sampai dengan terbukti adanya kompetensi level C3.

Kurikulum yang diatur untuk mencapainya melalui ASM dengan bobot 63 JP dibagi 4 mata pelajaran yaitu: a) Pilar-Pilar Kebangsaan, b) Integritas, c) Standar Etika Publik, dan d) SANKRI. Pada kurikulum hanya diatur materi, metode, dan media pembelajaran saja; terkait dengan evaluasi untuk mengukur tercapai tidaknya level C3 tersebut belum ada.

Adapun penilaian yang diatur dalam peraturan tersebut hanya menilai hasil akhir berupa dihasilkannya sebuah proyek perubahan. Proyek perubahan ini bersumber dari hasil dari beberapa Agenda Pembelajaran pada Diklatpim Tingkat IV, kecuali Agenda Self Mastery. Dengan demikian dari sisi context hanya dapat dilakukan proses pembelajaran tanpa ada pengukuran ketercapaian hasil, karena memang belum diatur dalam Perkalal tersebut. Peserta tidak merasakan bahwa hasil capaian ASM adalah sebuah sikap karakter yang “harus” dicapai karena memang tidak diatur secara tertulis dalam kurikulum.

2) *Sisi input*

Dari sisi input, diperoleh kondisi bahwa seluruh peserta, pengajar, maupun narasumber sudah sesuai dengan harapan dan peraturan yang mengatur Diklatpim Tingkat IV. Respon peserta terhadap kualitas pengajar dan narasumber dapat diterima dengan baik mendukung dan membantu peserta.

3) *Sisi process*

Perkalal 20 Tahun 2015 sudah dilaksanakan secara klasikal sampai dengan Tahun 2018. Sedangkan pada Tahun 2019 mulai diterapkan secara blended learning. Namun, konsep e-learning belum diatur sebagai dasar atau acuan peserta layak atau berhak mengikuti pada tahap tatap muka di kelas. Kebijakan ini diterapkan mengingat, proses e-learning merupakan hal baru bagi sebagian peserta. Target BPPK ada Tahun 2019 adalah mengubah budaya belajar dari klasikal ke arah e-learning. Hal ini berakibat proses e-learning digunakan untuk pemahaman dari aspek kognitif dari setiap mata pelajaran yang ditetapkan pada kurikulum. Artinya, ASM dengan empat mata pelajaran maka terdapat bobot 16 Jam Pembelajaran (JP)

diberikan secara sekuensi selama empat hari berturut-turut. Respon peserta menunjukkan kesibukan kedinasan di unit menjadi kendala tersendiri untuk tetap melakukan proses e-learning. Hal ini berarti proses migrasi belajar mandiri di unit kerja menjadi perhatian tersendiri dalam kurikulum blended learning ini.

Pada proses tatap muka di kelas, menguatkan aspek kognitif yang sudah diperoleh adalah bentuk ideal blended learning. Namun, karena tanpa syarat kelulusan di proses *e-learning*, maka tatap muka tidak serta merta proses langsung fokus pada aspek attitude dan aspek psikomotorik. Oleh karena itu, para narasumber tetap menyampaikan aspek kognitif ketika proses penguatan karakter pemimpin yang mampu menguasai diri. Respon peserta sangat bagus metode visitasi dan sharing session, karena menjadikan peserta melihat dan dapat merasakan secara langsung pada lokus visitasi atau informasi yang disampaikan narasumber. Dengan demikian proses *e-learning* masih baru taraf pembiasaan bagi peserta belum dapat menjadi proses memberikan landasan pengetahuan, tetapi proses tatap muka di kelas memberikan landasan penguatan karakter pemimpin yang mampu menguasai diri.

4) Sisi *product*

Idealnya, setelah proses pembelajaran yang baik maka produk yang akan dihasilkan baik juga. Tetapi, pada sisi *context* penilaian ASM tidak ditur jelas dan tertulis sehingga berakibat proses *blended learning* baru taraf memberikan kenyamanan belajar bagi peserta pada ASM. Proses *blended learning* ASM belum dapat membuktikan telah membentuk karakter pemimpin yang menguasai diri.

SIMPULAN

Proses *blended learning* belum dapat dinyatakan sebagai model pembelajaran yang mampu membentuk karakter pemimpin yang menguasai diri ketika membawa perubahan organisasi. Tetapi, proses pembelajaran yang sudah dilaksanakan diberikan respon positif oleh peserta baik proses e-learning dan tatap muka di kelas. Apabila dilakukan revisi terhadap kurikulum juga mengukur ketercapaian ASM maka lebih diharapkan mampu memberikan penguatan pemimpin yang menguasai diri dan mampu membawa perubahan organisasi melalui inovasi-inovasi yang dihasilkan.

KETERBATASAN

Penelitian ini hanya dilakukan pada dua angkatan dari delapan angkatan Diklatpim Tingkat IV Tahun 2019 di Balai Diklat Kepmimpinan Magelang.

REKOMENDASI

Hasil penelitian ini disampaikan kepada lembaga yang berwenang melakukan kajian lebih lanjut untuk dilakukan revisi kurikulum Diklatpim Tingkat IV.

REFERENSI

- Bersin, Josh. 2004. *The blended learning book. Best practices, proven methodologies, and lessons learned.* Pfeiffer. A wiley imprint. www.pfeiffer.com
- Bolivar-Ramos, Maria Teresa. Victor Jesús Garcia-Morales, and Antonio Mihi-Ramirez. 2010. Influence of technology distinctive competencies and organizational learning on organizational innovation to improve organizational performance. *Economic and management*:2010,16. ISSN 1822-6515.pp 670-675
- Bonk, Curtis J. & Graham, Charles R. 2006. *The handbook of blended learning. global perspectives,local designs.* Pfeiffer.
- Chew, Eysin., Jones, Norah., & David Turner. Critical review of blended learning models based on maslow's and vygotsky's educational theory dalam Fong,Joseph. Reggie Kwan & Fu Lee Wang. 2008. *Hybrid learning and education: ICHL 2008,LNCS 5169,pp40-53.* Springer-Verlag Berlin Heidelberg.
- Davion, Victoria M. 1990. "Integrity and radical change." Dalam *Feminist Ethics*, ed. Claudia Card. Kansas: Kansas University Press.
- Forsyth, Ian, Jolliffe, Alan., & Stevens, David. 2004. *practical strategies for teachers, lecturers and trainers (set of 4 volumes). planning (vol. 1).* Crest Publishing House
- Kemenkeu. 2018. *Sebelas Inisiatif RBTK.* <https://www.kemenkeu.go.id/transformasi-kelembagaan/change-story-kemenkeu/transformasi-digital/sebelas-inisiatif-rbtk/>
- Kosbab, Derek L. 2003. *Dispositional and maturational development through competency-based training.* *Education+Training.* Volume 45,number8/9.2003 ISSN 0040-0912. Pp 526-541
- Lembaga Administrasi Negara. *Peraturan Kepala LAN Nomor 20 Tahun 2015 tentang Pedoman Penyelenggaraan Diklatpim Tingkat IV*
- Lickona, Thomas dan Matthew Davidson,Smart & Good High School:*Integrating Excellence and Ethics for Success in Schools, Work, and Beyond.*Cortland: Center for 4thand 5thRs, 2004
- Moordiningsih. 2009. *Integritas dan Keteladanan Pemimpin (Orang Tua dan Guru) Dalam Proses Pendidikan Karakter Siswa.* Dimuat dalam http://eprints.ums.ac.id/50233/1/2_Integritas%20dan%20Keteladanan%20Pemimpin%20%28Orang%20tua%20%20dan%20Guru%29.pdf
- Noe, Raymond A. 2008. *Employee training & development.* Forth Edition. McGraw Hill International Edition
- Romi Satrio Wahono. 2007. *Sistem e-learning berbasis model motivasi komunitas.* *Jurnal teknodik* No. 21/XI/TEKNODIK/Agustus/2007, Agustus 2007 diunduh dari <http://ilmukomputer.org/2009/01/10/sistem-elearning-berbasis-model-motivasi-komunitas/>
- Spencer, L.M. & Spencer, S.M. 1993. *Compentence at Work. Model for Superior Performance.* John Wiley & Sons Incs.
- Stufflebeam, Daniel L., Madaus,George F., & Kellaghan, Thomas. 2002. *Evaluation models. viewpoints on educational and human services evaluation. second edition.* Kluwer Academic Publisher.
- Sugiyono. 2009. *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

- Suwito, Anton. 2012. Integrasi Nilai Pendidikan Karakter ke Dalam Mata Pelajaran Kewarganegaraan di Sekolah Melalui RPP. *Jurnal Ilmiah CIVIS*. Volume II. Nomor 2 Juli 2012. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/civis/article/view/454>
- Warner, Stuart. 2006. View from the board: e-education for the 21st century. *Accountancy Age*; p19-20, 1/5p diunduh dari <http://web.ebscohost.com/bsi/detail?vid=18&hid=14&sid=efbd18fa-2b4d-4721-9ef5-e66eaeff83e0%40sessionmgr4&bdata=JnNpdGU9YnNpLWxpdmU%3d#db=bth&AN=23526507>
- Wong, Anthony Tik Tsuen. 5i: a design framework for hybrid learning. dalam Fong, Joseph. Reggie Kwan & Fu Lee Wang. 2008. *Hybrid Learning and Education: ICHL 2008*. LNCS 5169, pp147-156.
- Wright, Noeline., Dewstow, Ross., Topping, Mark, et al. New zealand examples of blended learning dalam Bonk, Curtis J & Graham, Charles G. 2006. *The handbook of blended learning. global perspectives, local designs*. Pfeiffer
- Xu, Zhichang. When hybrid learning meets blended teaching : online computer-mediated communication (cmc) discourse and classroom face-to-face (ftf) discourse analysis. dalam Fong, Joseph. Reggie Kwan & Fu Lee Wang. (2008). *Hybrid Learning and Education: ICHL 2008*, LNCS 5169. pp157-167.
- Ziob, Lutz. , and Bob Mosher. Putting customers first at microsoft. Blended learning capabilities with customer needs dalam Bonk, Curtis J & Graham, Charles G. (2006) *The handbook of blended learning. global perspectives, local designs*. Pfeiffer

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6 PADA MATERI SEGIEMPAT DAN SEGITIGA

Nanang Khuzaini^{1*}, Tri Yogo Sulisty^{2*}

^{1,2}Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Mercu Buana Yogyakarta, Jl. Wates KM 10 Yogyakarta

* E-mail: nanang@mercubuana-yogya.ac.id, Telp: +628562563729

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android* Menggunakan *Adobe Flash CS6* Pada Materi Segiempat Dan Segitiga Dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Siswa SMP Kelas VII yang berkualitas dilihat dari kriteria valid, praktis, dan efektif. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan Borg dan Gall yang disederhanakan menjadi 3 tahapan. Tahap pertama yaitu pendahuluan melalui studi pustaka dan observasi lapangan. Tahap kedua adalah pengembangan, yaitu menentukan SK/KD, indikator, materi, dan model kontekstual yang akan diterapkan di media, pembuatan media pembelajaran, RPP, dan penyusunan instrumen. Tahap ketiga atau tahap yang terakhir adalah validasi dan implementasi. Pada tahap ini, berdasarkan hasil penilaian media oleh ahli media dan ahli materi, media pembelajaran layak diimplementasikan dengan perbaikan. Penilaian media pembelajaran oleh ahli materi diperoleh total skor sebesar 90 dengan kriteria sangat baik, dan penilaian media oleh ahli media didapatkan total skor sebesar 71 dengan kriteria baik sehingga media pembelajaran tersebut telah memenuhi aspek kevalidan. Implementasi dilakukan kepada 32 siswa kelas VIIC SMP Negeri 2 Godean. Dari hasil angket respon siswa dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memenuhi aspek kepraktisan dan didapatkan hasil respon siswa dengan total skor sebesar 1739 yang termasuk dalam kriteria sangat baik dan hasil tes belajar siswa menunjukkan persentase ketuntasan sebesar 84,375 % sehingga media pembelajaran memenuhi aspek keefektifan.

Kata kunci: Media Pembelajaran Matematika, *Adobe Flash CS6*, Segiempat dan Segitiga, Kontekstual, *Android*.

ABSTRACT

This development research is aimed to develop Interactive Teaching Media Based Android Using Adobe Flash CS6 on Quadrilateral and Triangle's Material with Contextual Approach for qualified Seven Grade Students of Junior High School reviewed from of validity, practicality, and effectiveness. The development model used is the Borg and Gall development model that is simplified into 3 stages. The first stage was the introduction through literature study and field observation. The second stage was the development, which determines SK / KD, indicators, materials, and contextual models that will be applied in the media, learning media making, lesson plans, and preparation of instruments. The third stage or the last stage was validation and implementation. At this stage, based on the results of media assessment by media experts and material experts, learning media was feasible to be implemented with some improvement. Assessment of learning media by expert material obtained a total score of 90 with very good criteria, and media assessment by media experts obtained a total score of 71 with good criteria so that the learning media has met the aspects of validity. The implementation was carried out to 32 students of class VIIC SMP Negeri 2 Godean. From result of questionnaire of student response can be concluded that instructional media fulfil aspect of practicality and got result of student response with total score equal to 1739 which is included in very good criterion and result of

student learning test show percentage mastery equal to 84,375% so that instructional media fulfil aspect of effectiveness.

Keywords: *Mathematics Teaching Media, Adobe Flash CS6, Quadrilateral and Triangle, Contextual Teaching and Learning, Android.*

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi seperti saat ini perkembangan teknologi sangat pesat, salah satunya adalah teknologi informasi dan komunikasi yaitu *smartphone*. Penggunaan *smartphone* saat ini sangat luas, dimana hampir di setiap tempat selalu dibawa dan dipergunakan dalam kehidupan sehari-hari. Lembaga riset digital marketing Emakerter memperkirakan pada 2018 jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia lebih dari 100 juta orang. Dengan jumlah sebesar itu, Indonesia akan menjadi negara dengan pengguna aktif *smartphone* keempat di dunia setelah Cina, India, dan Amerika (kominfo.go.id). Banyak hal yang dapat dilakukan dengan menggunakan *smartphone* diantaranya: jejaring sosial, *game*, video, foto, musik, *e-mail*, *SMS*, telepon, dan *chatting online* (Sharen Gifary dan Iis Kurnia N, 2015:174).

Salah satu *smartphone* yang banyak dipergunakan saat ini adalah *smartphone* berbasis *android*. *Android* merupakan sistem operasi berbasis *Linux* yang bersifat terbuka (*open source*) dan dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti *smartphone* dan komputer tablet. Tampilan *android* didasarkan pada manipulasi langsung, menggunakan masukkan sentuh serupa dengan tindakan di dunia nyata, seperti menggesek, mengetuk, mencubit, dan membalikkan cubitan untuk memanipulasi obyek di layar (Sherief Salbino, 2014:7). *Android* memiliki *platform* dengan empat karakteristik yaitu terbuka, semua *aplikasi* dibuat sama, memecahkan hambatan pada *aplikasi*, dan pengembangan *aplikasi* yang cepat dan mudah (Timotius Witono dan Raphael Susanto, 2012:144).

Informasi yang didapatkan dari hasil observasi pada tanggal 15 Februari 2018 adalah, SMP Negeri 2 Godean terletak di Desa Karangmalang, Kelurahan Sidomoyo, Kecamatan Godean, Kabupaten Sleman, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. SMP Negeri 2 Godean memiliki 12 kelas dengan rata-rata jumlah siswa setiap kelas adalah 32 orang. Di SMP Negeri 2 Godean diketahui bahwa sekolah menggunakan kurikulum 2013. Proses pembelajaran matematika di SMP Negeri 2 Godean menggunakan buku, papan tulis, dan alat peraga sebagai media pembelajaran. Di SMP Negeri 2 Godean terlihat bahwa sebagian besar siswa telah mempunyai dan membawa perangkat *smartphone* berbasis *android* ke sekolah. Hal ini terbukti dari angket yang diberikan untuk siswa kelas VIIB dan siswa kelas VIIC. Dari hasil angket tersebut diketahui bahwa dari kedua kelas tersebut semua siswa telah mempunyai *smartphone* berbasis *android*. Perangkat *smartphone* berbasis *android* belum dimanfaatkan dalam kegiatan proses pembelajaran sebagai alternatif media pembelajaran di SMP Negeri 2 Godean khususnya matematika.

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk menambah perbendaharaan atau alternatif selain buku, papan tulis, dan alat peraga sebagai media pembelajaran adalah *smartphone (android)*. Banyak yang didapatkan jika proses pembelajaran memanfaatkan teknologi media pembelajaran berbasis *smartphone (android)* sebagai alternatif atau pendamping dalam proses pembelajaran di sekolah. Resti Yektyastuti dan Jaslin Ikhsan (2016:89) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *android* merupakan salah satu penerapan gaya belajar abad ke 21. Penggunaan media pembelajaran sejenis ini berpotensi untuk membantu meningkatkan performa akademik peserta didik berupa hasil belajar pada ranah kognitif, motivasi belajar peserta didik, belajar tidak terbatas oleh waktu dan tempat. Menurut Deary Putriani, et al. (2017:1) upaya guru untuk mendukung implementasi kurikulum 2013 adalah penggunaan metode dan media yang bervariasi dalam pembelajaran dengan mengikuti perkembangan pengetahuan yang mutakhir. Menurut Abu Yazid Bustomi (2010:26) perkembangan *smartphone* teknologinya tidak hanya dilakukan oleh pengguna sebagai media komunikasi, tetapi dapat digunakan pula sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran yang dimaksud dalam pembahasan ini adalah media berbasis multimedia interaktif yang menggunakan perangkat *smartphone android* sebagai objek. Menurut Munir (2012:5), multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah multimedia pembelajaran interaktif, *aplikasi game*, dan lain-lain. Multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai *aplikasi* multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran. Multimedia itu untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, sikap dan keterampilan) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan yang belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan, terarah, dan terkendali. Menurut Munir (2012:11) dalam *aplikasi* pembelajaran peserta didik dapat memilih materi atau subjek yang akan dipelajari. Di layar monitor akan muncul teks materi/subjek disertai gambar, suara, atau gambar hidup dari subjek yang dipelajari. Perhatian peserta didik akan lebih terpusat dan rasa ingin tahunya akan lebih tinggi untuk mempelajari hal-hal lain karena merasa tertarik akan media penyajiannya. Daryanto (2010:52) menjelaskan bahwa pemilihan media pembelajaran dengan multimedia interaktif yang sesuai akan memberi manfaat yang besar bagi guru maupun siswa. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan, dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, serta motivasi siswa dapat ditingkatkan. Hal ini sesuai dengan Permendiknas No. 41 Tahun 2007 pada uraian tentang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang menyebutkan bahwa proses pembelajaran untuk mencapai KD dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis siswa (BSNP, 2007).

Informasi yang didapatkan dari hasil observasi kedua di kelas VIIC pada tanggal 27 Februari 2018 adalah proses pembelajaran matematika dimulai dengan guru menyampaikan materi yang akan dipelajari, kemudian menjelaskan materi tersebut, selanjutnya memberikan contoh soal dan beberapa soal latihan. Sebagian dari siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran, siswa hanya menunggu penyajian guru ketimbang mencari dan menemukan sendiri pengetahuan, keterampilan atau sikap yang mereka butuhkan, jarang mengajukan pertanyaan, dan kurangnya interaksi antar siswa. Dan dari hasil wawancara dengan guru SMP Negeri 2 Godean kelas VII pada tanggal 15 Februari 2018, permasalahan yang terjadi di SMP Negeri 2 Godean adalah pada saat membahas soal siswa sering kesulitan mengartikan maksud dari soal itu terutama soal cerita (siswa sulit mengaplikasikan materi yang diperoleh ke dunia nyata atau kehidupan sehari-hari). Menurut Hikmah Rusdi, et al. (2016:292) pembelajaran konvensional memiliki ciri-ciri, yaitu: pembelajaran berpusat pada guru, terjadi *passive learning*, interaksi diantara siswa kurang, dan menekankan pada penyelesaian materi pelajaran tanpa memberikan waktu yang banyak kepada siswa untuk mengaplikasikan dalam kehidupan nyata.

Informasi lain yang didapatkan dari hasil observasi adalah salah satu mata pelajaran matematika yang diajarkan di SMP Negeri 2 Godean sesuai dengan kurikulum 2013 adalah segiempat dan segitiga. Segiempat dan segitiga diajarkan di kelas VII semester 2. Materi segiempat dan segitiga mencakup, antara lain: persegi, persegipanjang, belahketupat, jajargenjang, trapesium, layang-layang, dan segitiga. Menurut kurikulum 2013 (Abdur Rahman As'ari, et al. 2016:404) salah satu kompetensi dasar yang harus dipenuhi setelah mempelajari materi segiempat dan segitiga yaitu diharapkan siswa dapat menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan luas dan keliling segiempat (persegi, persegipanjang, belahketupat, jajargenjang, trapesium, dan layang-layang).

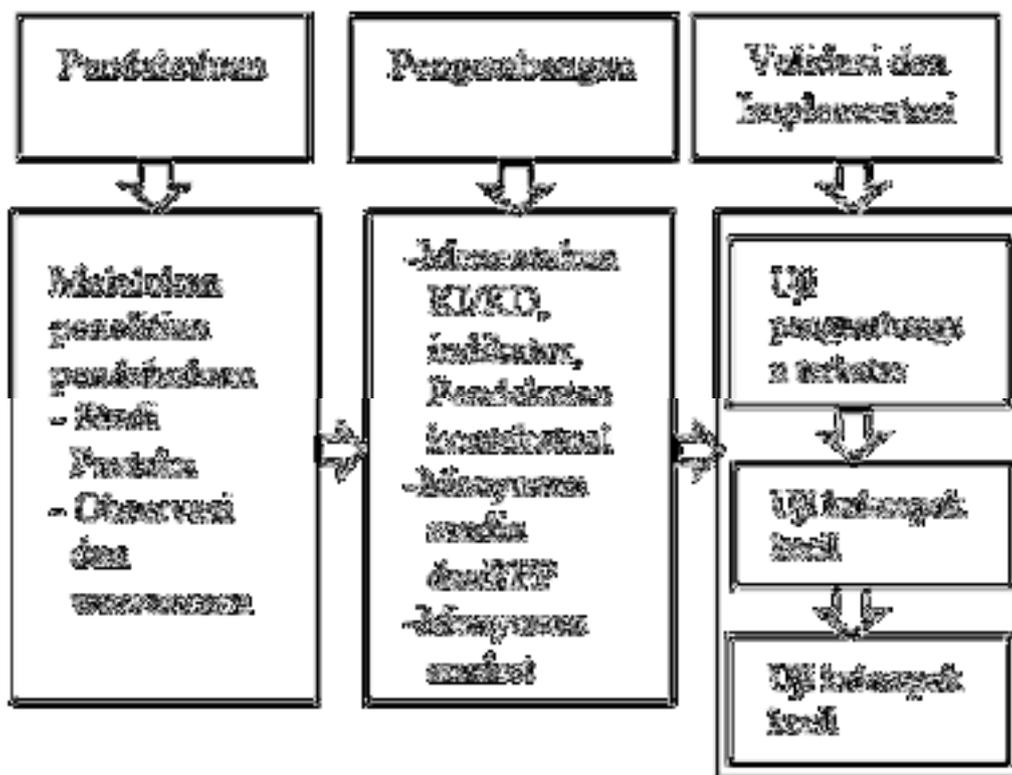
Untuk mewujudkan pembelajaran yang lebih aktif, diperlukan suatu pendekatan yang dapat mengondisikan siswa untuk berpartisipasi aktif. Salah satunya yaitu pendekatan kontekstual, sesuai dengan salah satu kompetensi dasar yang tercantum di kurikulum 2013 pada materi segiempat dan segitiga. Menurut Abdul Majid (2014:179) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran kontekstual merupakan suatu proses pendidikan yang holistik dan bertujuan memotivasi siswa untuk memahami makna materi pelajaran yang dipelajarinya dengan mengaitkan materi tersebut dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari (konteks pribadi, sosial, dan kultural) sehingga siswa memiliki pengetahuan/keterampilan yang secara fleksibel dapat diterapkan dari satu permasalahan/konteks ke permasalahan/konteks lainnya.

Berdasarkan uraian-uraian di atas, peneliti mencoba untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang interaktif memanfaatkan smartphone berbasis android menggunakan software Adobe Flash CS6. Dan agar proses pembelajaran siswa lebih aktif dan siswa lebih memaknai materi pelajaran segiempat dan segitiga sesuai dengan kompetensi dasar kurikulum 2013, digunakanlah pendekatan kontekstual dan penelitian

ini akan diberi judul, yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Android menggunakan Adobe Flash CS6 pada Materi Segiempat dan Segitiga dengan Pendekatan Kontekstual untuk Siswa SMP kelas VII”. Media pembelajaran yang dihasilkan dalam penelitian ini merupakan alternatif media yang digunakan dalam proses pembelajaran matematika khususnya pada materi segiempat dan segitiga dilihat dari kriteria valid, praktis, dan efektif.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau lebih dikenal *Research and Development (R&D)*. Prosedur penelitian yang dilakukan dalam peneliti dalam pengembangan media pembelajaran ini diadaptasi dari langkah-langkah pengembangan Borg & Gall dengan pembatasan. Borg & Gall (Emzir, 2013:271) dimungkinkan untuk membatasi penelitian dalam skala kecil, termasuk membatasi langkah penelitian. Sehingga model Borg & Gall yang digunakan dalam penelitian ini disederhanakan menjadi tiga tahapan yaitu: (1) pendahuluan, (2) pengembangan, (3) validasi dan implementasi. Adapun model penelitian dan pengembangan pada penelitian ini yang digambarkan pada gambar 1 berikut:



Gambar 1. Model Penelitian dan Pengembangan

Instrument yang digunakan untuk penelitian ini adalah lembar penilaian/validasi sumber *software evaluation checklist*/Kristen Miler&Jacqueline Bach, 2001). Untuk penilaian dari ahli materi terdapat 21 item dan penilaian ahli media pembelajaran adalah 18 item serta untuk penilaian siswa terdapat 12 item. Selanjutnya, untuk mengetahui

ketuntasan siswa dalam memahami materi bangun ruang sisi lengkung digunakan tes berupa evaluasi.

Data dan informasi yang diperoleh, untuk mengetahui tingkat kualitas dari media berdasarkan konten materi maka kategori pada skala likert diinterpretasikan menjadi, yaitu sangat baik (5), baik (4), cukup (3), kurang (2), sangat kurang (1) diubah menjadi data interval seperti acuan (Saifuddin Azwar, 2013: 163).

Penilaian ahli materi dilakukan oleh satu penilai dengan banyak 21 item penilaian untuk ahli materi. Dengan demikian dapat diperoleh skor minimal ideal = 21, skor maksimal ideal = 105, $\bar{x}_i = 63$ dan $SBi = 14$. Sehingga diperoleh kriteria interval sebagai berikut:

Tabel 1. Konversi Penilaian Ahli Materi

Interval Skor	Keterangan	Nilai
$X > 88,2$	Sangat Baik	A
$71,4 < X \leq 88,2$	Baik	B
$54,6 < X \leq 71,4$	Cukup	C
$37,8 < X \leq 54,6$	Kurang	D
$X \leq 37,8$	Sangat Kurang	E

Penilaian ahli media dilakukan oleh satu penilai dengan banyak 18 item. Dengan demikian dapat diperoleh skor minimal ideal = 18, skor maksimal ideal = 90, $\bar{x}_i = 54$ dan $SBi = 12$. Sehingga diperoleh kriteria interval sebagai berikut:

Tabel 2. Konversi Penilaian Ahli Media

Interval Skor	Keterangan	Nilai
$X > 75,6$	Sangat Baik	A
$61,2 < X \leq 75,6$	Baik	B
$46,8 < X \leq 61,2$	Cukup	C
$32,4 < X \leq 46,8$	Kurang	D
$X \leq 32,4$	Sangat Kurang	E

Penilaian siswa dilakukan oleh 5 penilai dengan banyak item penilaian untuk siswa yaitu 12 item. Dengan demikian dapat diperoleh skor minimal ideal = 60, skor maksimal ideal = 300, $\bar{x}_i = 180$ dan $SBi = 40$. Sehingga diperoleh kriteria interval sebagai berikut:

laian 5 Siswa

Interval Skor	Keterangan	Nilai
$X > 252$	Sangat Baik	A
$204 < X \leq 252$	Baik	B
$156 < X \leq 204$	Cukup	C
$108 < X \leq 156$	Kurang	D
$X \leq 108$	Sangat Kurang	E

Penilaian siswa dilakukan oleh 32 penilai dengan banyak item penilaian untuk siswa yaitu 12 item. Dengan demikian dapat diperoleh skor minimal ideal = 384, skor maksimal ideal = 1920, $\bar{x}_i = 1152$ dan $SB_i = 256$. Sehingga diperoleh kriteria interval sebagai berikut:

Tabel 4. Konversi Penilaian 32 Siswa

Interval Skor	Keterangan	Nilai
$X > 1612,8$	Sangat Baik	A
$1305,6 < X \leq 1612,8$	Baik	B
$998,4 < X \leq 1305,6$	Cukup	C
$701,2 < X \leq 998,4$	Kurang	D
$X \leq 701,2$	Sangat Kurang	E

Untuk melakukan analisis evaluasi pembelajaran melalui langkah-langkah sebagai berikut, (1) Menghitung nilai kemampuan pemahaman konsep siswa dalam satu kelas, (2) Membuat daftar nilai, jika nilai ≥ 70 maka siswa "TUNTAS" dan jika nilai < 70 maka siswa "BELUM TUNTAS", (3) Menghitung jumlah siswa yang TUNTAS maupun BELUM TUNTAS, (4) Menghitung persentase ketuntasan siswa dalam satu kelas menggunakan perhitungan persen (%) ketuntasan. Media pembelajaran yang dikembangkan dikatakan efektif jika hasil evaluasi menunjukkan siswa tuntas dari $\geq 80\%$ KKM atau masuk pada kriteria tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Langkah pertama pada pengembangan produk media pembelajaran berbasis *android* adalah tahap pendahuluan. Dalam tahap pendahuluan terdapat dua langkah yang akan dilakukan, yaitu:

Studi pustaka dalam penelitian ini dilakukan dengan cara membaca buku kurikulum 2013 pada materi segiempat dan segitiga (Abdur Rahman As'ari, 2016:185-289) untuk mencari masalah yang sesuai dengan keadaan di lapangan.

Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi di sekolah atau proses pembelajaran tentang guru, siswa, dan sarana-prasarana pembelajaran. Observasi dilakukan pada bulan Maret 2018, dan mendapat informasi bahwa permasalahan yang terjadi di SMP Negeri 2 Godean adalah penggunaan teknologi multimedia interaktif belum diterapkan dalam proses pembelajaran matematika, padahal sebagian besar siswa telah menggunakan teknologi informasi dan komunikasi yaitu *smartphone* berbasis *android*. Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 27 Februari 2018 ditemukan bahwa, proses pembelajaran matematika dimulai dengan, guru menyampaikan materi yang akan dipelajari, kemudian menjelaskan materi tersebut, selanjutnya memberikan contoh soal dan beberapa soal latihan. Sebagian siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran, siswa hanya menunggu penyajian guru ketimbang mencari dan menemukan sendiri pengetahuan, keterampilan atau sikap yang mereka butuhkan, jarang mengajukan pertanyaan, dan kurangnya interaksi antar siswa. Dan dari hasil wawancara dengan guru SMP Negeri 2 Godean kelas VII pada tanggal 15 Februari 2018, permasalahan yang terjadi di SMP Negeri 2 Godean adalah pada saat membahas soal siswa sering kesulitan mengartikan maksud dari soal itu terutama soal cerita (siswa sulit mengaplikasikan materi yang diperoleh ke dunia nyata atau kehidupan sehari-hari).

Hasil pada tahap Pengembangan bahan ajar media pembelajaran berbasis *android* berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar pada materi segiempat dan segitiga di SMP Negeri 2 Godean merujuk pada kurikulum 2013. Materi yang ada dalam media pembelajaran berbasis *android* antara lain: persegi, persegi panjang, belahketupat, jajargenjang dan segitiga. Berikut adalah indikator untuk materi segiempat dan segitiga: (1) Siswa dapat menentukan keliling dan luas persegi, (2) Siswa dapat menentukan keliling dan luas persegi panjang, (3) Siswa dapat menentukan keliling dan luas belahketupat, (4) Siswa dapat menentukan keliling dan luas jajargenjang, dan (5) Siswa dapat menentukan keliling dan luas segitiga.

Selanjutnya adalah tahap menyusun media Pembelajaran berbasis *Android* Tahap ini merupakan awal pembuatan media pembelajaran matematika yang dikembangkan. Desain awal adalah membuat *storyboard* dan *flowchart* dengan tujuan agar media yang akan dibuat terencana dengan baik. Tahapan selanjutnya adalah merealisasikan desain atau rancangan yang diperoleh pada tahap *storyboard*, sehingga dihasilkan sebuah media pembelajaran yang akan digunakan. Pembuatan tampilan animasi dan gambar dalam media pembelajaran ini memanfaatkan program *Software Adobe Flash CS6*. Tahap selanjutnya adalah menyusun angket yang bertujuan mengetahui kualitas dan multimedia pembelajaran yang dikembangkan sehingga multimedia pembelajaran dapat dikatakan baik. Kemudian teknik pengumpulan datanya menggunakan skala Likert 1-5. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif.

Hasil Validasi dan Implementasi

Uji Pengembangan Terbatas

Uji pembembangan terbatas ini dilakukan untuk memenuhi kualitas multimedia pembelajaran dari aspek valid. Uji ini dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Hasil uji dari ahli materi diperoleh skor total 90. Jika dilihat pada tabel konversi penilaian ahli materi nilai $90 > 88,2$ dan masuk dalam keterangan **Sangat baik**. Kemudian hasil uji oleh ahli media terhadap keseluruhan media, diperoleh skor total diperoleh skor total 71. Jika dilihat pada tabel konversi penilaian ahli materi nilai $61,2 < 71 \leq 75,6$ dan masuk dalam kategori **baik**.

Uji Pengembangan Skala Kecil

Uji pengembangan skala kecil dilakukan terhadap 5 siswa kelas VIIB SMP N 2 Godean. Hasil penilaian siswa terhadap media diperoleh skor total 256. Jika dilihat pada tabel konversi penilaian siswa, nilai $256 > 252$ masuk dalam keterangan **sangat baik**.

Uji Pengembangan Skala Besar

Uji pengembangan skala kecil dilakukan terhadap 32 siswa kelas VIIC SMP N 2 Godean. Hasil penilaian siswa terhadap media diperoleh skor total 1739. Jika dilihat pada tabel konversi penilaian siswa, nilai $1739 > 1612,8$ masuk dalam keterangan **sangat baik**.

Setelah penilaian terhadap media pembelajaran, siswa melakukan tes evaluasi pembelajaran yang bertujuan untuk melihat keefektifan media pembelajaran. Dan hasil dari tes evaluasi, diperoleh persentase ketuntasan siswa sebesar 84,375%. Dengan demikian hasil belajar siswa dari persentase ketuntasan dapat dilihat bahwa $84,375\% \geq 80\%$. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *android* yang dikembangkan memenuhi aspek efektif.

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 19, 21, 22, dan 23 Maret 2018 di SMP N 2 Godean, kelas VIIB untuk skala kecil dan VIIC untuk skala besar. Penelitian ini adalah implementasi dari media pembelajaran berbasis *android* yang telah dikembangkan. Sebelum diimplementasikan kedalam pembelajaran, media pembelajaran di validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kualitas media pembelajaran dari kriteria **valid**. Dan dari validasi kedua ahli memenuhi kriteria valid. Media pembelajaran juga memenuhi kriteria **praktis** dilihat dari penilaian siswa yang mendapat skor 1739 dengan kategori sangat baik. Selain itu setelah dilakukan tes evaluasi setelah penggunaan multimedia 84,375% siswa tuntas KKM dan bisa dikatakan media memenuhi kriteria **efektif**.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Android* menggunakan *Adobe Flash CS6* pada materi segiempat dan segitiga dengan pendekatan kontekstual untuk siswa SMP kelas VII merupakan penelitian *riset and development* yang diadaptasi dari model penelitian pengembangan Borg and Gall mempunyai 3 tahapan, yaitu: tahap pendahuluan, tahap pengembangan, dan tahap uji validasi dan implementasi.
2. Dilihat dari kriteria kevalidan, media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash CS6* pada materi segiempat dan segitiga dengan pendekatan kontekstual untuk siswa SMP kelas VII adalah **valid**. Hal ini ditentukan dari hasil penilaian ahli materi dan ahli media. Hasil penilaian dari ahli materi diperoleh total skor 90 dan masuk dalam kategori “sangat baik. Hasil penilaian dari ahli media memperoleh total skor 71 dan masuk dalam kategori “baik”.
3. Dilihat dari kriteria kepraktisan, media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash CS6* pada materi segiempat dan segitiga dengan pendekatan kontekstual untuk siswa SMP kelas VII adalah **praktis**. Hal ini ditentukan dari penilaian 32 siswa diperoleh total skor 1739 dan masuk dalam kategori “sangat baik”.
4. Dilihat dari kriteria kepraktisan, media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash CS6* pada materi segiempat dan segitiga dengan pendekatan kontekstual untuk siswa SMP kelas VII adalah efektif. Hal ini ditunjukkan dari hasil tes evaluasi. Sebanyak 84,375% dari 32 siswa/satu kelas memenuhi nilai KKM

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Yazid Bustomi. 2010. Aplikasi Pembelajaran Panca Indra Pada Manusia Berbasis Android. Jurnal Telematik, Vol.3, No.1, hal 25-36.
- Abdul Majid. 2014. Pembelajaran Tematik Terpadu. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Abdur Rahman As'ari, Mohammad Tohir, Erik Valentino, Zainul Imron, dan Ibnu Taufiq. 2016. Buku Guru Matematika. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud.
- Andi Pramono & Syafi'i M. 2005. KolaborasiFlash,Dreamweaver dan PHP Untuk Aplikasi Website. Yogyakarta: Andi.
- Azhar Arsyad. 2014. Media Pembelajaran.Jakarta:PT RajaGrafindo Persada.
- [BSNP] Badan Standar Nasional Pendidikan. 2007. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2007 Tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: BSNP.
- Daryanto.2010.Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Deary Putriani, Nur Hadi Waryanto, dan Kuswari Hernawati. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Program Construct 2 Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Untuk Siswa Smp Kelas 8. Jurnal Pendidikan Matematika, Vol.6, No.3, hal 1-10.
- Emzir. 2013. Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Faris Sifauttori, Tri Listyorini, dan Rizkysari Meimaharani. 2017. Pencarian Rumah Makan Berbasis Android. *Jurnal Simetris*, Vol.8, No.1, hal 309-3016.
- Hikmah Rusdi, Sudding, dan Muhammad Yunus. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android “Chembird” Pada Materi Kimia Kelas XI Di SMAN 17 Makassar. *Jurnal Ecosystem*, Vol.16, No.2, hal 290-301.
- Joni Purwono, Sri Yutmini, dan Sri Anitah. 2014. Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, Vol.2, No.2, hal 127 – 144.
- Kristin Miller & Jacqueline Bach. (2001). *Software Evaluation Checklist*. New York: SAS Institute Inc.
- Kominfo. (02 September 2015). Indonesia Raksasa Teknologi Digital Asia. Tersedia di: <https://www.kominfo.go.id/content/detail/6095/indonesia-raksasa-teknologi-digital>. Diakses 17 November 2017.
- [KBBI] Kamus Besar Bahasa Indonesia. [Online]. Tersedia di: <http://bahasa.kemdiknas.go.id/kbbi/index.php>. Diakses 23 November 2017.
- Munir. 2012. *Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Ngalimun. 2016. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo..
- Nur Hadi W. 2005. *Teknik Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan MacromediaFlash*. Yogyakarta: Laboratorium Komputer Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA UNY.
- Resti Yektyastuti dan Jaslin Ikhsan. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Kelarutan Untuk Meningkatkan Performa Akademik Peserta Didik SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, Vol.2, No.1, hal 88-99.
- Rochmad. 2012. Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Jurnal Kreano*, Vol.3, No.1, hal 59-72.
- Rudi Susilana dan Cepi Riyana. 2008. *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Erlangga/Gelora Aksara Pratama.
- Rudi Yulio Arindiono dan Nugrahadi Ramadhani. 2013. Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Untuk Siswa Kelas 5 SD. *Jurnal Sains Dan Seni Pomits*, Vol.2, No.1, hal 28-32.
- Saifuddin Azwar. 2013. *Tes prestasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sharen Gifary dan Iis Kurnia N. 2015. Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Komunikasi. *Jurnal Siosioteknologi*, Vol.14, No.2, hal 170-178.
- Sherief Salbino. 2014. *Buku Gadget Android untuk Pemula*. Jakarta: Kunci Komunikasi.
- Timotius Witono dan Raphael Susanto. 2012. Aplikasi Pemesanan Tiket Bioskop Berbasis Mobile. *Jurnal Sistem Informasi*, Vol.7, No.2, hal 143–151.
- Wahyu Setyaningrum dan Nur Hadi Waryanto. 2017. Media Edutainment Segiempat Berbasis Android: Apakah Membuat Belajar Matematika Lebih Menarik?. *Jurnal Mercumatika*, Vol.2, No.1, hal 40-56. Tersedia di: <http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/mercumatika/article/view/369/342>

- Wandy Damarullah, Amir Hamzah, dan Uning Lestari. 2013. Aplikasi Pengenalan Dan Pembelajaran Bahasa Korea (Hangeul) Berbasis Android. Jurnal Script, Vol.1, No.1, hal 78-88.
- W.R. Borg, & M.G. Gall. 1983. Educational reseach an introduction. New York: Longman.
- Yudhiantoro. 2006. Membuat Animasi Web dengan Macromedia Flash Profesional 8. Andi. Yogyakarta.

PERMAINAN “MAZE EXPLORER”: SEBUAH MEDIA UNTUK MENGAJAR KETERAMPILAN MEMBACA-MENULIS ANAK-ANAK SEKOLAH DASAR

Nur Hadiyati¹, Elysa Hartati²

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mercubuana Yogyakarta

E-mail : ¹nurhadiyati26@gmail.com, ²elysa@mercubuana-yogya.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan mediaberupa permainan yaitu “Maze Explorer” yang sesuai untuk mengajar bahasa Inggris pada keterampilan membaca-menulis untuk anak-anak Sekolah Dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (*Research and Development*) yang menggunakan model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) dari Robert Maribe Branch. Produk penelitian ini berupa permainan yaitu “Maze Explorer” yang melibatkan aktivitas fisik siswa dalam belajar bahasa Inggris pada keterampilan membaca-menulis. Produk ini diimplementasikan di kelas 2 Sekolah Dasar swasta di Yogyakarta yang terdiri dari 25 partisipan. Pelaksanaan penelitian ini didasarkan pada observasi awal yang menunjukkan kelas tersebut belum pernah menggunakan permainan yang melibatkan aktivitas fisik dalam mengajar bahasa Inggris. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi oleh ahli materi memperoleh skor rata-rata 4,4 dengan kategori sangat baik. Hasil validasi oleh ahli media memperoleh skor rata-rata 4,4 dengan kategori sangat baik. Hasil respon siswa setelah menggunakan produk memperoleh skor rata-rata 4,3 dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut permainan “Maze Explorer” sesuai untuk mengajar keterampilan membaca-menulis pelajaran bahasa Inggris untuk anak-anak.

Kata kunci: Desain, Maze Explorer, Membaca-Menulis, Anak-anak

ABSTRACT

This study aims to design “Maze Explorer” game to teach reading-writing skills for young learners. The method of this study is R&D (Research and Development) which uses ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) from Robert Maribe Branch. The product of this study is game named “Maze Explorer” which involve physichal activities of young learners in learning English for reading-writing skills. This product was implemented in elementary private school in Yogyakarta grade 2 that consist of 25 participants. The implementation of this study is based on the result of early observation showed that the class never uses a game that involve physichal activities in teaching English. Data analysis used in this study is qualitative technique. The result of the study showed by the result of validation by material experts gets mean score 4,4 included in excelent category. The result of the study showed by the result of validation by media experts get mean score 4,4 included in excelent category. The result of the young learners response after using the product gets mean score 4,3 included in excelent category. Based on those result, “Maze Explorer” game appropriates to teach reading-writing skill for young learners.

Keywords: Design, Maze Explorer, Reading-Writing, Young learners

PENDAHULUAN

Mengajar bahasa Inggris kepada anak-anak membutuhkan strategi. Salah satu strategi untuk mengajar yaitu menggunakan media. Briggs dalam Sadiman (2009, p.6) menyatakan media yang digunakan untuk mengajar harus menarik. Namun di salah satu Sekolah Dasar swasta di Yogyakarta, guru mengajar bahasa Inggris menggunakan media tetapi media yang digunakan kurang melibatkan aktivitas fisik. Hal tersebut menimbulkan beberapa siswa tidak fokus dalam belajar. Dalam hal ini siswa membutuhkan media yang membuat mereka lebih fokus dalam belajar dan dapat melibatkan aktivitas fisiknya. Hal ini berkaitan dengan karakteristik anak yang dikemukakan oleh Brewster dan Ellies (2002, p.172) yaitu anak-anak membutuhkan aktivitas fisik dan mereka mudah merasa bosan. Oleh karena itu, dalam mengajar guru memerlukan suatu media yang dapat membangkitkan semangat siswa dan mempunyai aktivitas yang menyenangkan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Rossi dan Breidle dalam Sanjaya (2008, p.204) mengemukakan bahwa media adalah alat dan materi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan dalam pendidikan. Salah satu media yang digunakan untuk mengajar yaitu permainan. Halliwel dalam Juhana (2014, p.45) menyatakan bahwa permainan adalah aktivitas yang menyenangkan dan dapat digunakan untuk mengajar bahasa Inggris secara tidak langsung. Bermain juga dapat digunakan untuk mengukur tahap tumbuh kembang anak (Rohmah, 2016, p.8). Hal yang sama diungkapkan oleh Sudono (2000, p.1) bahwa bermain adalah aktivitas yang dapat memberikan pengetahuan, aktivitas yang menyenangkan dan mengembangkan imajinasi anak.

Menurut Vygotsky dalam Isy Yahya (2005, p.24) Salah satu permainan yang dapat digunakan untuk mengembangkan imajinasi anak yaitu Maze. Selain itu permainan Maze juga dapat menstimulasi kecerdasan anak dalam belajar dan mengembangkan kreativitas (Hasan, 2015, p.15). Sedangkan aktivitas yang sesuai untuk mengembangkan imajinasi anak adalah membaca. Membaca bukan hanya aktivitas yang dilakukan untuk memperoleh informasi tetapi juga untuk memahami bacaan (Nelli dan Hartati, 2018, p.29). Ketika membaca mereka akan melihat simbol, menerjemahkan dalam suara, kemudian membayangkan objek tersebut dalam waktu yang bersamaan. Tujuan dari membaca adalah mengenali kata, memahami arti, memberikan reaksi terhadap bacaan dan membaca dapat mengubah suatu ide dan perilaku (Elizabeth dan Rao, 2007, p.278-279). Selanjutnya, salah satu cara yang dapat dilakukan untuk bertukar ide antara satu dengan yang lain dapat melalui keterampilan menulis. Menulis juga dapat digunakan untuk mengingat suatu hal dalam waktu yang lama (Elizabeth dan Rao, 2007, p.295-296). Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan permainan yaitu "Maze Explorer" sebagai media yang digunakan untuk mengajar bahasa Inggris keterampilan membaca-menulis untuk anak-anak.

Berdasarkan penelitian terdahulu penggunaan permainan Maze dapat mengembangkan kreativitas dan keterampilan kognitif anak. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan presentase dalam terhadap penggunaan permainan Maze (Udani. dkk, 2014, p.5). Selain itu permainan Maze juga melatih kemampuan anak dalam

pemecahan masalah dan mengasah motorik anak. Hal ini ditunjukkan dengan hasil validasi media berupa alat bermain papan magnetik maze untuk anak yang termasuk dalam kategori sangat baik (Pratiwi. dkk, 2018, p.138). Keterbaruan dari penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu terletak pada pengembangan permainan. Produk yang dihasilkan dari penelitian sebelumnya berupa sebuah papan magnetik, namun dalam penelitian ini produk yang dihasilkan berupa permainan Maze tiga dimensi dimana anak-anak dapat bermain di sebuah labirin yang sesungguhnya.

METODE

Penelitian ini dikategorikan sebagai *Research & Development* yang menggunakan model ADDIE yaitu 1. Analisis, 2. Desain, 3. Development atau pengembangan, 4. Implementasi. 5. Evaluasi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 2 di salah satu Sekolah Dasar swasta di Yogyakarta yang terdiri dari 25 siswa yang rata-rata berumur 8 tahun. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara, dokumentasi, observasi dan kuisioner. Dalam penelitian ini guru bahasa Inggris kelas 2 menjadi narasumber wawancara. Hal tersebut dilakukan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan proses belajar mengajar bahasa Inggris di kelas 2. Dokumentasi dalam penelitian ini yaitu mengumpulkan sumber materi belajar yang digunakan untuk mengajar bahasa Inggris yang berupa silabus, materi dan buku paket. Observasi dilakukan untuk mengetahui situasi, kondisi dan suasana saat proses belajar mengajar berlangsung di kelas. Penelitian ini menggunakan dua jenis kuisioner yaitu kuisioner untuk siswa kelas 2 dan kuisioner untuk penilaian ahli. Hasil dari wawancara, dokumentasi, observasi dan kuisioner untuk siswa digunakan sebagai bahan analisis, desain dan pengembangan. Kuisioner untuk ahli dan siswa setelah pengembangan dan implementasi produk digunakan untuk evaluasi. Pengolahan data dilakukan dengan teknik kualitatif yaitu mendeskripsikan hasil dari perhitungan rata-rata penilaian kuisioner menggunakan rumus sebagai berikut:

- 1) Menghitung skor rata-rata

$$x_i = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

X_i : rata-rata

$\sum x$: jumlah nilai

n : jumlah partisipan

- 2) Menghitung skor rata-rata tiap aspek. 3) Mengubah skor rata-rata ke dalam bentuk kualitatif dengan skala 5 berdasarkan kategorisasi menurut Widoyoko (2010, p.238) pada Tabel 1.

Tabel 1. Kategori Skor Rata-rata Berskala 5

No.	Rentang Skor	Rerata skor	Kategori
1.	$X > Mi + 1,8 Sbi$	$X > 4,2$	Sangat baik
2.	$Mi + 0,6 Sbi < X \leq Mi + 1,8 Sbi$	$3,4 < X \leq 4,2$	Baik
3.	$Mi - 0,6 Sbi < X \leq Mi + 0,6 Sbi$	$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup
4.	$Mi - 1,8 Sbi < X \leq Mi - 1,8 Sbi$	$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang
5.	$X \leq Mi - 1,8 Sbi$	$\leq 1,8$	Sangat kurang

Keterangan:

X = skor yang dicapai

Mi = rerata skor ideal $\frac{1}{2}$ (skor tertinggi ideal + skor terendah ideal)

Sbi = Simpangan baku skor ideal $\frac{1}{6}$ (skor tertinggi ideal - skor terendah ideal)

HASIL DAN PEMBAHASAN

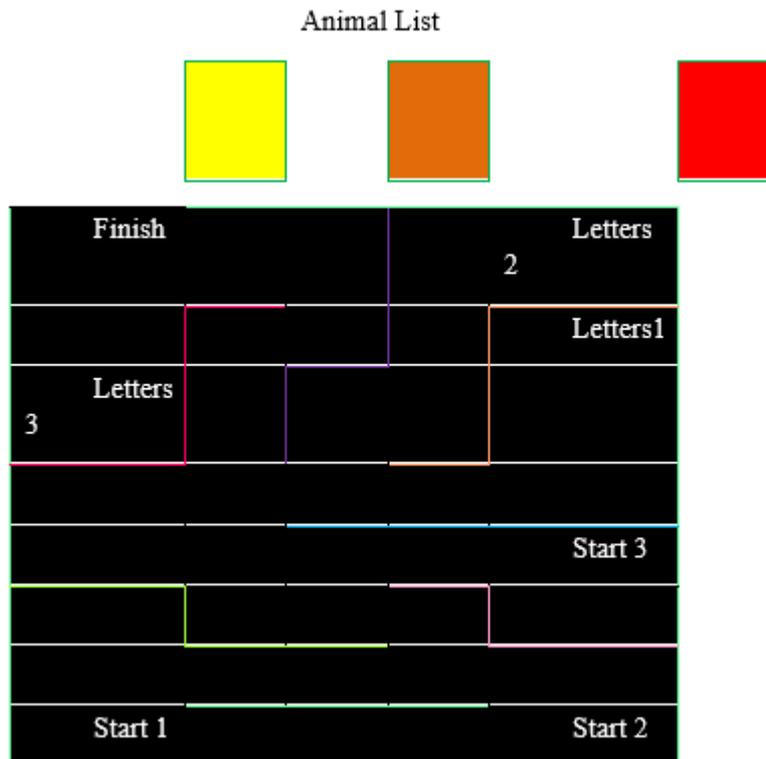
Tahap Analisis

Hasil dari analisa wawancara, dokumentasi, observasi dan kuisioner yang diperoleh dari penelitian ini yaitu guru lebih sering menggunakan buku paket saat mengajar bahasa Inggris dikelas, namun juga pernah menggunakan permainan dalam mengajar. Metode yang digunakan dipilih berdasarkan materi yang akan diajarkan. Materi diperoleh dari tim penyusun yang terdiri dari guru bahasa Inggris Sekolah Dasar swasta di Yogyakarta. Penelitian ini memilih materi hewan jinak sebagai topik yang diajarkan. Nama hewan yang diajarkan ditentukan dari materi buku paket bahasa Inggris kelas 2 yang digunakan oleh guru. Hasil observasi dalam penelitian ini yaitu saat guru menerangkan materi siswa memperhatikan, namun setelah beberapa saat sebagian siswa ada yang tidak fokus dalam belajar. Sebagian siswa, setelah mereka selesai memperhatikan atau mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru ada yang berbicara dengan teman sebangku atau lain bangku, ada juga yang berjalan keliling kelas. Hasil dari analisis kebutuhan siswa berdasarkan hasil dari kuisioner menunjukkan bahwa kebutuhan memperoleh skor 3,6 yang termasuk dalam kategori butuh yang artinya siswa membutuhkan permainan yang melibatkan aktivitas fisik dan teman dalam kegiatan belajar. Selanjutnya kekurangan memperoleh skor 2,7 yang termasuk dalam kategori cukup yang artinya siswa tercukupi dalam kegiatan belajar seperti penyampaian materi dan fasilitas yang digunakan dan selanjutnya keinginan memperoleh skor 4,0 yang termasuk dalam kategori ingin yang artinya keinginan siswa dalam belajar bahasa Inggris khususnya penggunaan media permainan dalam kegiatan belajar.

Tahap Desain

Perancangan permainan dalam penelitian berdasarkan hasil analisis yaitu materi hewan jinak. Dalam permainan ini gambar dan nama hewan dicetak di kartu berukuran 8cmx8,5cm. Hewan tersebut adalah *Cow*, *Horse*, *Hen*, *Rooster*, *Fish*, *Duck*, *Dog*, *Sheep* dan *Goat*. Untuk pembuatan *Maze* atau labirin menggunakan kardus dengan tinggi 40 cm. *Maze* berukuran 4mx2,5m yang terdapat 3 tempat untuk menempatkan huruf acak. Papan yang digunakan untuk penyusunan huruf berupa kertas berukuran 40cmx60cm. Permainan ini paling sedikit dimainkan oleh tiga orang. Sebelum memasuki maze area pemain mengambil kartu yang terdapat gambar hewan. Kemudian mencari huruf yang sesuai dalam kartu di tempat huruf yang disediakan. Masing-masing pemain hanya boleh menggunakan satu tempat. Setelah menemukan huruf yang sesuai pemain menuju finish dan menyusun huruf dipapan hewan. Dalam permainan ini pemain hanya boleh berjalan, tidak boleh berlari atau melompat. Jika ada yang berlari atau melompat pemain tidak boleh melanjutkan permainan. Berikut disain permainan “Maze Explorer” :

Gambar 1. Desain Permainan Maze



Tahap Pengembangan

Pada tahap ini permainan dikembangkan dalam bentuk yang sebenarnya menggunakan kardus dengan ukuran tinggi 40 cm. Setelah dikembangkan produk dikonsultasikan sebelum ke tahap implementasi. Kemudian kardus di cat warna-warni agar lebih menarik. Huruf acak diletakkan di tiga tempat. Kartu diletakkan di start, karena

pemain mengambil kartu sebelum masuk ke arena maze. Daftar nama hewan diletakkan setelah finish.

Gambar 2. Pengembangan Permainan Maze

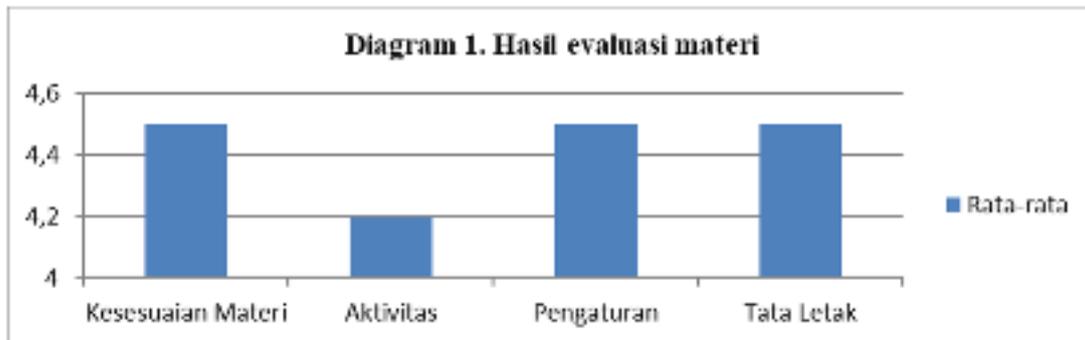


Tahap Implementasi

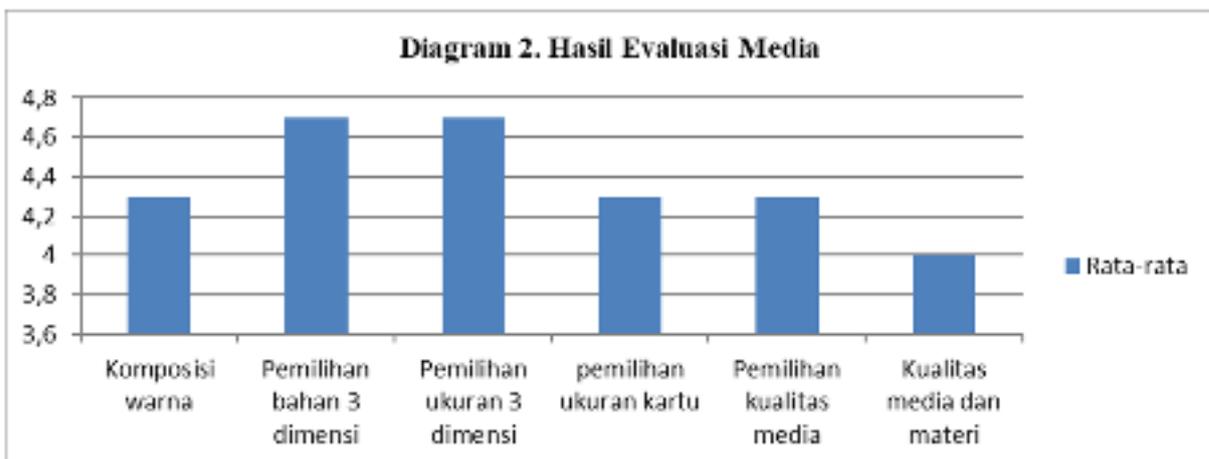
Ketika anak-anak datang dan melihat ada permainan labirin mereka sangat antusias dan penasaran bagaimana cara untuk bermain. Kemudian guru memperkenalkan permainan “Maze Explorer” dan cara untuk bermain. Dalam tahap ini terdapat 25 pemain yang dibagi menjadi tiga kelompok yaitu 2 kelompok beranggotakan 8 pemain dan 1 kelompok beranggotakan 9 pemain. Mereka mulai bermain dengan berbaris di garis start, kemudian menunggu instruksi bahwa permainan telah dimulai. Selanjutnya, pemain pertama mengambil kartu nomor satu dan memasuki Maze area. Pemain dari masing-masing kelompok mencari huruf, satu tempat huruf acak hanya boleh ditempati satu pemain. Ketika pemain sudah menemukan huruf yang sesuai dengan kartu, pemain menuju finish dan menyusun huruf yang sudah ditemukan dalam papan hewan. Jika pemain pertama sudah selesai menyusun huruf dilanjutkan dengan pemain kedua dan seterusnya sampai kartu habis. Setelah kartu habis pemain berkumpul di depan papan hewan dan membaca untuk mengetahui susunan huruf sudah sesuai dengan yang hewan yang terdapat dalam kartu. Dalam kegiatan ini pemain memperbaiki susunan huruf pemain yang lain jika terdapat kesalahan. Mereka saling mengoreksi antar pemain dalam satu tim. Tidak hanya itu, pemain satu tim memberikan semangat kepada tim yang sedang bermain. Hal ini dapat mengembangkan sikap kerjasama yang baik antar pemain.

Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan oleh ahli media dengan menggunakan lembar kuisioner. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kesesuaian media untuk mengajar bahasa Inggris dalam ketrampilan membaca dan menulis. Berikut hasil penilaian evaluasi oleh ahli materi:



Dari hasil penilaian dapat disimpulkan bahwa kesesuaian dengan materi memperoleh skor rata-rata 4,5 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Aktivitas permainan mendapat skor rata-rata 4,2 yang termasuk dalam kategori baik. Dalam aspek pengaturan media mendapat skor rata-rata 4,5 yang termasuk dalam kategori baik dan untuk tata letak mendapat skor rata-rata 4,5 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Untuk skor rata-rata akhir mendapat 4,4 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan skor rata-rata tersebut permainan yang digunakan sesuai dengan materi yang diajarkan. Selanjutnya hasil penilaian oleh ahli media sebagai berikut:



hasil penilaian dapat disimpulkan bahwa komposisi warna mendapat skor rata-rata 4,3 yang termasuk kategori sangat baik. Hasil pemilihan bahan 3 dimensi mendapat skor rata-rata 4,7 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil pemilihan ukuran 3 dimensi mendapat skor rata-rata 4,7 termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil pemilihan ukuran kartu yang digunakan mendapat skor rata-rata 4,3 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil pemilihan kualitas media mendapat skor rata-rata 4,3 yang termasuk dalam kategori sangat baik dan kualitas media dan materi mendapat skor rata-rata 4,0 yang termasuk dalam kategori baik. Hasil skor rata-rata akhir mendapat nilai 4,4 yang termasuk dalam kategori sangat baik. berdasarkan hasil tersebut permainan dan desain media yang digunakan sesuai dengan media pembelajaran. Kemudian berikut adalah hasil kuisisioner respon siswa setelah menggunakan permainan “Maze Explorer” dalam pembelajaran bahasa Inggris:

Tabel 2. Hasil Skor Rata-rata Respon Siswa

No.	Indikator	Total nilai	Rata-rata	Kategori
1	Apakah kamu senang bermain MEG?	115	4,6	Sangat baik
2	Apakah cara bermain MEG mudah dipahami?	102	4,1	Baik
3	Apakah permainan MEG sesuai untuk belajar bahasa Inggris terutama dalam ketrampilan membaca?	102	4,1	Baik
4	Apakah permainan MEG sesuai untuk belajar bahasa Inggris terutama dalam ketrampilan menulis?	102	4,1	Baik
5	Apakah permainan MEG menarik?	108	4,3	Sangat baik
6	Apakah gambar yang digunakan dalam permainan MEG menarik?	108	4,3	Sangat baik
7	Apakah kamu lebih bersemangat belajar bahasa Inggris menggunakan permainan MEG?	113	4,5	Sangat baik
8	Apakah huruf atau tulisan yang digunakan dalam permainan MEG terbaca dengan jelas ?	111	4,4	Sangat baik
9	Apakah bermain MEG meningkatkan kemampuanmu dalam membaca bahasa Inggris?	102	4,1	Baik
10	Apakah bermain MEG meningkatkan kemampuanmu dalam menulis bahasa Inggris?	109	4,4	Sangat baik
	Kategori		4,3	Sangat baik

Hasil kuisisioner respon siswa mendapat skor rata-rata 4,3 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Siswa sangat antusias saat bermain menggunakan “Maze Explorer”. Mereka bekerjasama dengan baik bersama anggota pemain yang lain. Saat pemain memasuki area maze, pemain dari masing-masing anggota saling memberi semangat. Hal ini tentu memberikan dampak positif terhadap sesama rekan pemain. Setelah permainan selesai siswa membaca nama-nama hewan yang telah mereka susun bersama-sama. Mereka tidak hanya membaca namun juga mengoreksi hasil pekerjaan rekan mereka apabila terdapat kesalahan dalam penyusunan kata. Berdasarkan dari hasil validasi oleh ahli materi dan media permainan ini sesuai untuk mengajar bahasa Inggris keterampilan membaca-menulis untuk anak-anak. Jadi guru dapat menggunakan media ini sebagai alternatif untuk mengajar.

SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil analisis penggunaan permainan “Maze Explorer” dapat disimpulkan bahwa 1) permainan ini sesuai digunakan untuk mengajar bahasa Inggris ketrampilan membaca dan menulis. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil penilaian oleh ahli dan hasil respon siswa setelah menggunakan permainan. Siswa menjadi lebih semangat dalam belajar dan melatih kerjasama antar siswa. Mereka lebih fokus dalam belajar karena aktivitas fisik dapat tersalurkan melalui permainan ini, 2) kendala dalam implementasi permainan ini yaitu membutuhkan persiapan yang matang, terutama dalam menyiapkan media sebelum digunakan. Selain itu penerapan permainan ini memerlukan ruangan yang cukup luas agar dapat digunakan secara maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Branch, Robert Maribe. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer: Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia 604 Aderhold Hall Athens GA 30602 USA
- Brewster, Jean et.al. (2002). *The Primary English Teacher's Guide*. China: Pearson Education Limited in association with Penguin Books Ltd
- Elizabeth, M.E.S, Rao, D.B. (2007). *Methods of Teaching English*. Delhi: Arora Offset Press
- Hasan, Cinangsih. 2015. Pengaruh Permainan Maze Terhadap Tumbuh Kembang Anak Pra Sekolah di Taman Kanak-Kanak Pembina K.H. Dewantara Kota Gorontalo. kim.ung.ac.id
- Juhana. (2014). Teaching English to Young Learners: Some Point to be Considered: *Asian Journal Education and e-Learning*, ISSN: 2321-2454 Vol.02, Issue 01, February 2014. ajouronline.com>article
- Nelli dan Hartati, Elysa. (2018). Improving Students' Reading Comprehension Through Cooperative Learning Strategies Using Numbered Heads Together: JELE (Journal of English Language and Education), ISSN: 2541-6421 Vol. 4 No. 1, June 2018. scholar.google.co.id
- Pratiwi, dkk. (2018). Pengembangan Alat Bermain Papan Magnetik Maze Untuk Anak. *Jurnal pendidikan Anak Usia Dini*. p-ISSN 2087-1317 e-ISSN 2621-8321, Vol. 9, No.2 November 2018. ejournal.upi.edu
- Rohmah, Naili. (2016). Bermain dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini: *Jurnal Tarbawi*, ISSN: 2088-3102 Vol.13, No.2, Juli-Desember 2016. ejournal.unisnu.ac.id
- Sadiman, Arif S. dkk.(2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sanjaya, Wina. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Sudono A (2000) *Sumber Belajar Dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. PT. Grasindo
- Udani, I Gusti Ayu Ketut Ari et.al. (2014) Implementasi Teknik Maze Untuk Mengembangkan Kreativitas Dan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B2 TK Shanti Kumara III Sempidi Mengwi Badung. *Jurnal Pendidikan Dasar Ganessa*, Vol. 4, No. 1, 2014. media.neliti.com

Widoyoko, Eko Putro. (2010).*Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar

Yahya, Isy. (2014). Peningkatan Kemampuan Mengerjakan Maze Melalui Metode Proyek Pada Anak Kelompok B di TK Cempaka Kecamatan Kabila Kabupaten Bone Bolango.Eprints.ung.ac.id

STRATEGI PENGUATAN KARAKTER NASIONALIS DI KALANGAN SISWA

Nursalamah Siagian¹ dan Nur Alia²

¹Balai Litbang Agama Jakarta, Jl. Rawa Kuning No.6 Pulogebang, Cakung, Jakarta Timur

²Puslitbang Penda Kemenag, Jl. MH. Thamrin, Jakarta Pusat
salamah.siagian@gmail.com, alia.litbang@gmail.com

ABSTRAK

Tulisan ini menyajikan hasil penelitian mengenai strategi penguatan karakter nasionalis di SMAN 1 Sindang, Indramayu. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif berupa studi kasus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa SMAN 1 Sindang menguatkan karakter nasionalis peserta didik melalui beberapa cara, yaitu: terintegrasi dengan seluruh mata pelajaran, melalui budaya sekolah, dan kegiatan ekstrakurikuler. Pengembangan karakter melalui budaya sekolah yaitu upacara bendera secara rutin setiap hari senin, memperingati hari-hari besar nasional dengan upacara, lomba-lomba, gerak jalan dan karnaval, membaca Alquran selama 15 menit pada awal jam pelajaran, menyanyikan lagu Indonesia Raya setelah membaca Alquran, serta menyanyikan lagu daerah pada akhir jam pelajaran. Sedangkan kegiatan ekstrakurikuler yaitu Pramuka, Palang Merah Remaja, Pasukan Pengibar Bendera (Paskibra). Strategi pembinaan karakter nasionalis di SMAN 1 Sindang dilakukan dengan cara bertahap dan berkesinambungan.

Kata kunci: Karakter, Nasionalis, Pembiasaan

PENDAHULUAN

Belum lama terjadi kehebohan terkait pernyataan artis ternama Indonesia, Agnes Monica, bahwa ia bukan berdarah Indonesia. Berbagai media cetak maupun online, terlebih media sosial, memuat bermacam komentar dari banyak kalangan. Ada yang memprotes keras bahkan mengecam pernyataan Agnes tersebut, dan mengaitkannya dengan lunturnya sikap nasionalisme. Ada pula yang memandangnya sebagai hal yang berbeda. Bahwa pernyataan tersebut adalah persoalan biologis, bukan nasionalisme, karena justru kecintaan Agnes terhadap Indonesia itulah yang disebut nasionalisme.

Hal yang perlu digarisbawahi terkait polemik tersebut adalah mencuatnya isu nasionalisme, terutama di kalangan generasi milenial. Generasi milenial yang saat ini berusia sekitar 23 hingga 38 tahun (Dimock, Pew Research Center, 2019) yang akrab dengan perkembangan dunia digital, dikhawatirkan dapat mengikis rasa kecintaan terhadap tanah air. Hal lainnya yang dapat terjadi pada generasi milenial seperti yang dikemukakan oleh Baureh (2018) bahwa terjadinya degradasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sosial di era milenial pada dasarnya disebabkan oleh kurangnya pemahaman dan kesadaran hukum masyarakat milenial terhadap nilai-nilai etika dan moral.

Terkait nilai-nilai nasionalisme di Indonesia tercatat mengalami penurunan. Hasil jajak pendapat yang dilakukan oleh Litbang Kompas pada 14-15 Agustus 2007, mencatat 65,9% responden menyatakan bangga menjadi orang Indonesia. Jumlah tersebut menurun

drastis dibandingkan dengan data pada tahun 2002 yang mencapai 93,5% bangga menjadi orang Indonesia (Tukiran dalam Abu Bakar, 2018: 44).

Tidak hanya itu, berbagai persoalan yang terjadi di kalangan pelajar juga sudah sangat mengkhawatirkan. Persoalan tersebut seperti digambarkan dengan maraknya tindakan intoleransi dan kekerasan atas nama agama yang dapat mengancam kebinekaan dan keutuhan NKRI, munculnya gerakan-gerakan separatis, perilaku kekerasan dalam lingkungan pendidikan dan masyarakat, kejahatan seksual, tawuran pelajar, pergaulan bebas, dan kecenderungan anak-anak muda pada narkoba (Kemendikbud, 2017: 2).

Berbagai permasalahan yang terjadi tersebut menunjukkan bahwa krisis moral yang dialami bangsa kita sudah sangat memprihatinkan. Semua perilaku negatif di kalangan pelajar tersebut jelas menunjukkan kerapuhan karakter yang cukup parah yang salah satunya disebabkan oleh kurang optimalnya pengembangan karakter di lembaga pendidikan. Selain itu juga karena kondisi lingkungan yang tidak mendukung (Uliana, 2013:166).

Untuk itu, Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sejak 2016 menjadi demikian penting untuk diimplementasikan dalam lembaga pendidikan. Hal itu sebagaimana ditemukan oleh Susanti (dalam Abu Bakar; 2018; 47) bahwa cara paling strategis dalam membangun semangat nasionalisme pemuda adalah melalui pendidikan. Karakter nasionalis, merupakan salah satu dari lima nilai karakter yang menjadi prioritas gerakan PPK. Nilai lainnya adalah religius, mandiri, gotong royong, dan integritas (Kemendikbud, 2017:8-9).

Banyak lembaga pendidikan yang telah melakukan berbagai upaya untuk menumbuhkan dan menguatkan karakter nasionalis pada diri siswa. Hal itu seperti ditemukan dalam sejumlah kajian, diantaranya melalui kegiatan paskibra (pasukan pengibar bendera) (Fibrianto & Bakhri, 2018), sepak bola (Kokotiasa, dkk., 2017), bahkan melalui pendidikan *aswaja (ahlusunnah wal jama'ah)* (Rifa'i, dkk., 2017).

Kajian-kajian tersebut umumnya hanya difokuskan pada salah satu aktivitas di sekolah. Belum diungkapkan secara menyeluruh mengenai strategi apa saja yang dilakukan sekolah untuk menguatkan karakter nasionalis. Untuk itu, penelitian ini berusaha untuk mengungkap hal tersebut. Secara spesifik, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan upaya sekolah dalam menguatkan karakter nasionalis pada peserta didik.

Penelitian dilakukan di SMA Negeri 1 Sindang, Kabupaten Indramayu. Pemilihan SMAN 1 Sindang sebagai sasaran penelitian berdasarkan informasi dari KASI PAIS Kemenag Kabupaten Indramayu bahwa sekolah tersebut merupakan sekolah yang telah mengimplementasikan pendidikan karakter. Selain itu, SMAN 1 Sindang juga merupakan sekolah favorit nomor satu di Indramayu.

Karakter nasionalis yang dimaksud dalam penelitian ini, seperti telah disinggung sebelumnya, merupakan perwujudan dari lima nilai karakter dalam Penguatan Pendidikan Karakter. Nilai karakter nasionalis merupakan cara berpikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa, menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya. Subnilai nasionalis antara lain apresiasi budaya bangsa sendiri, menjaga kekayaan budaya bangsa, rela berkorban, unggul, dan berprestasi, cinta tanah air, menjaga lingkungan, taat hukum, disiplin, menghormati keberagaman budaya, suku, dan agama (Kemendikbud, 2017; 8).

Nasionalisme, menurut Surono (2017: 24) memegang peranan penting bagi bangsa dan negara, karena nasionalisme merupakan perwujudan rasa cinta masyarakat terhadap tanah air. Selanjutnya, nasionalisme juga menuntun masyarakat untuk memiliki sikap menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dan tenggang rasa.

Sementara itu, indikator karakter nasionalisme pada peserta didik, seperti diungkapkan oleh Hasan dkk. (dalam Widiatmaka, 2016:29) yaitu:

1. Menghadiri upacara peringatan hari pahlawan dan proklamasi kemerdekaan
2. Menggunakan bahasa Indonesia yang baik ketika berbicara dengan teman sekelas yang berbeda suku
3. Menghafalkan dan suka menyanyikan lagu Indonesia raya, lagu-lagu wajib dan lagu-lagu perjuangan
4. Merasa bangga terhadap keragaman bahasa di Indonesia
5. Berpartisipasi dalam peringatan hari pahlawan dan proklamasi kemerdekaan
6. Mencintai keragaman upacara di Indonesia
7. Berargumentasi dan bersikap apabila bangsa Indonesia memperoleh ancaman dari bangsa lain
8. Memberikan penjelasan terhadap sikap dan tindakan yang akan dilakukan terhadap perekonomian negara Indonesia
9. Berargumentasi dan bersikap apabila terjadi pertentangan antara bangsa Indonesia dengan bangsa lain.

METODE

Penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif, berupa studi kasus (Yin, 2019). Studi kasus dalam penelitian ini bertujuan membuat penafsiran akurat mengenai karakteristik-karakteristik obyek yang diteliti. Data dikumpulkan melalui teknik wawancara, observasi, dan studi dokumentasi.

Wawancara dilakukan terhadap Wakil Kepala Sekolah (Waka) Bidang Kurikulum SMAN 1 Sindang, Waka Bidang Kesiswaan SMAN 1 Sindang, Guru PAI, Guru PKN dan empat orang siswa kelas 11. Observasi dilakukan dengan berkunjung langsung ke SMAN 1 Sindang untuk melihat dan mengamati implementasi penguatan pendidikan karakter secara langsung, serta mengamati sarana pembelajaran yang tersedia. Studi dokumentasi dilakukan terhadap berbagai sumber dokumen yang dapat memberikan data dan informasi terkait dengan penguatan pendidikan karakter, termasuk data-data prestasi akademik dan non akademik, jumlah siswa, tenaga pengajar, dan sarana prasarana. Selanjutnya seluruh data yang telah terkumpul diolah dan dianalisis untuk menghasilkan gambaran deskriptif mengenai strategi penguatan pendidikan karakter nasionalis.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Profil SMA Negeri 1 Sindang

SMAN 1 Sindang berdiri sejak tahun 1961, berlokasi di Jalan Letjen MT Haryono kecamatan Sindang kabupaten Indramayu. Awalnya adalah SMA Negeri 1 Indramayu, karena di Indramayu didirikan sekolah negeri lainnya sehingga berubah menjadi SMA Negeri 1 Sindang Kabupaten Indramayu.

Dengan motto *The House of Champions*, SMAN 1 Sindang Indramayu mempunyai visi Tahun 2019 menjadi sekolah yang terbaik dalam implementasi religi, terdepan dalam prestasi, dan tertinggi dalam dedikasi pada tata kelola lingkungan sekolah sehat. SMA Negeri 1 Sindang mengembangkan misi sebagai berikut:

1. Menumbuhkembangkan berbagai kegiatan yang bernuansa religi guna meningkatkan iman dan takwa kepada Tuhan yang Maha Esa.
2. Mengedepankan keteladanan dalam menerapkan nilai-nilai luhur, baik nilai ketuhanan, etika, estetika, logika, fisik, maupun nilai kemanfaatan.
3. Optimalisasi pendayagunaan seluruh tenaga pendidik dan kependidikan dalam wujudkan etos kerja tinggi guna melahirkan peserta didik yang berprestasi baik akademik maupun non akademik.
4. Memberdayakan segala potensi secara maksimal baik komite sekolah, forum alumni, perguruan tinggi, dan stakeholder lainnya dalam mewujudkan pesertadidik yang kreatif, inovatif, dan kompetitif.
5. Membudayakan kebersamaan dalam mewujudkan lingkungan yang sehat, bersih, indah, aman, nyaman, rindang tertib, dan penuh kekeluargaan.
6. Mewujudkan sekolah yang melampaui berstandar Nasional, sekolah berwawasan lingkungan, dan sekolah Adiwiyata Mandiri.

Tujuan Umum SMA Negeri 1 Sindang yaitu meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan

mengikuti pendidikan lebih lanjut. Secara khusus Tujuan Pendidikan di SMAN 1 Sindang dijabarkan dari Misi, yaitu:

1. Memiliki keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang terintegrasi dalam sikap, ucap, dan perilaku sehari-hari dalam kehidupannya.
2. Menjalankan segala kewajiban menurut ajaran agamanya secara baik, mandiri, dan berkesinambungan.
3. Menjadi sosok manusia yang menerapkan nilai-nilai mulia atau akhlakul karimah dalam hubungan dengan Allah, dengan sesama, dan dengan alam lingkungannya.
4. Manusia yang sehat jasmani dan rohani hingga dapat bermanfaat bagi alam lingkungan sekitarnya.
5. Optimalnya kinerja Pendidik dalam memberikan pelayanan prima untuk pengembangan potensi peserta didik hingga meraih prestasi yang tinggi baik akademik dan non akademik di tingkat regional dan nasional.
6. Maksimalnya kinerja tenaga kependidikan dalam memberikan layanan baik pada pendidik maupun peserta didik guna meningkatkan mutu pembelajaran.
7. Terjalin kerjasama yang harmonis dan berkesinambungan antara sekolah dengan orang tua siswa dan komite sekolah guna adanya jaminan mutu baik proses maupun output lulusan sesuai harapan dan cita-cita sesuai bakat dan minatnya.
8. Terbangun kerja sama dengan forum alumni dan Perguruan Tinggi atau stakeholder lainnya guna mendorong adanya peningkatan kualitas maupun kuantitas lulusan yang dapat masuk ke Perguruan Tinggi Favorit.
9. Terwujudnya kebersamaan yang dilandasi rasa keikhlasan dalam mencapai cita-cita luhur baik secara internal maupun dengan eksternal atau stakeholder lainnya.
10. Terwujudnya lingkungan yang sehat, damai, aman dan nyaman dalam melakukan berbagai aktivitas pembelajaran.
11. Terwujudnya sekolah diatas standar nasional pada delapan standar nasional pendidikan.
12. Terbangunnya kerjasama yang sinergis antara pendidik dan tenaga kependidikan, serta stakeholder lainnya dalam wujudkan sekolah unggul.

Saat ini sekolah yang berdiri di atas tanah seluas 9.000 m² ini memiliki 36 rombongan belajar dengan jumlah peserta didik 1.291 anak. Sedangkan jumlah guru saat ini mencapai 68 orang, yang terdiri dari 1 kepala sekolah 42 guru tetap (PNS), dan 25 orang guru tidak tetap (non-PNS), dengan kualifikasi akademiknya 21 orang Magister (S2), 45 orang Starata Satu (S1), dan 1 orang dibawah S1, sedangkan tenaga

kependidikan 29 orang terdiri dari TU tetap 10 orang, 5 orang TU tidak tetap, 6 orang tenaga kebersihan, 2 orang penjaga sekolah dan 2 orang Satpam.

Selain pengembangan dan peningkatan kegiatan akademik, peserta didik di SMAN 1 Sindang juga berkesempatan mengembangkan minat dan bakat mereka melalui berbagai kegiatan ekstrakurikuler yang dapat dipilih dan diikuti peserta didik sesuai minat dan bakat mereka. Kegiatan ekstrakurikuler yang ada di SMAN 1 Sindang yaitu

1. Majelis Taklim Harokatusy-Syubban(MT. HASAN) SMA Negeri 1 Sindang
2. Olah raga yaitu Pencak Silat, Bola basket, Bola Voli, Pencinta Alam, dan Futsal
3. Kesenian yaitu paduan suara, Modern Dance, Band, Break dance, Angklung, tari dan Photograpy
4. Bahasa dan sastra (Bahasa Inggris dan bahasa Mandarin)

Program dan sistem pembelajaran di SMAN 1 Sindang semakin istimewa dengan dukungan fasilitas penunjang proses pembelajaran yang lengkap, yaitu 36 ruang kelas, ruang kepala sekolah, Masjid Ash-shidique, ruang guru, ruang tata usaha, ruang administrasi keuangan, ruang meeting, ruang data/ kurikulum 1, perpustakaan, laboratorium (Biologi, Fisika, Kimia, Komputer dan IPS), ruang BK, ruang UKS, ruang Prakarya, ruang OSIS, ruang kesenian, ruang ekstrakurikuler, Aula/Auditorium, fasilitas olahraga, lobi, tempat parkir, dan kantin sekolah.

Strategi Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) di SMAN 1 Sindang

Penguatan Pendidikan Karakter di SMAN 1 Sindang dilakukan dengan dua pendekatan utama yaitu berbasis kelas dan berbasis budaya sekolah.

PPK Berbasis Kelas

Hal ini dilakukan dengan mengintegrasikan nilai-nilai utama pendidikan karakter ke seluruh mata pelajaran, termasuk muatan lokal yang ada di SMAN 1 Sindang¹². Dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) nilai-nilai utama PPK tercantum dalam kegiatan pembelajaran. Seperti dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), materi pokok Alquran dan Hadis adalah Pedoman Hidupku. Selama pembelajaran guru PAI menyisipkan dan mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: nasionalisme, disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah, tanggung jawab, rasa ingin tahu, dan peduli lingkungan. Pendidik mengintegrasikan nilai-nilai utama PPK ke dalam proses pembelajaran dalam setiap mata pelajaran, hal ini dimaksudkan untuk menumbuhkan dan menguatkan pengetahuan, menanamkan kesadaran, dan mempraktikkan nilai-nilai utama PPK.

¹²Wawancara dengan Waka Kurikulum 9 Mei 2019

Hal itu seperti diungkapkan oleh guru Pendidikan Kewarganegaraan di SMAN 1 Sindang sebagai berikut:

“Bahwa sekarang ini mata pelajaran PKnyang secara langsung(eksplisit) yang terkait dengan materi materi nasionalisme tidak ada, akan tetapi kita berusaha menanamkan nilai-nilai nasionalisme kepada peserta didik melalui proses pembelajaran dengan menyisipkan nilai-nilai nasional, berbeda dengan zaman orde baru ada Penataran Pedoman Penghayatan dan Pengamalan Pancasila (P4) atau Eka Prasetya Pancakarsa. Dalam P4 penanaman nilai-nilai karakter bangsa jelas poin-poinnya, seperti sila pertama Ketuhanan Yang Maha Esa nilai-nilai karakter apa yang harus di bangun betul-betul di sosialisasikan dan diprogramkan secara berkesinambungan, selain itu menurut saya 18 nilai karakter bangsa itu ada di seluruh sila Pancasila seperti religius ada di sila pertama, nasionalisme ada di sila ketiga, demikian halnya tentang musyawarah dan gotong royong. Menghargai pendapat orang lain ada di sila keempat. Jaman dulu materi PKn lebih luas seperti ada materi membina kerukunan hidup antar ummat beragama, bagaimana kita membangun kehidupan antar ummat beragama, apa saja yang harus dikembangkan dan apa saja yang harus kita hindari, tentang toleransi ummat beragama juga ada, kalau sekarang guru PKn dituntut untuk kreatif mengembangkan nilai-nilai karakter terutama tentang karakter nasionalisme.”

Dalam pembuatan RPP, pendidik di SMAN 1 Sindang selalu mempertimbangkan tentang penggunaan media, strategi, atau metode yang tepat untuk menyisipkan nilai-nilai nasionalisme kepada peserta didik. Pendidik juga selalu berusaha meningkatkan pengetahuannya melalui pemberitaan yang sedang marak. Selain itu juga dengan memikirkan hal-hal yang bisa dilakukan guna menarik minat peserta didik, agar proses penanaman nilai-nilai nasionalisme bisa berjalan dengan lancar.

Selain itu juga menurut guru PAI SMAN 1 Sindang,¹³ pendidikan karakter bagi peserta didik sangat penting. Banyak sekali poin-poin pendidikan karakter yang harus dimiliki oleh peserta didik, diantaranya adalah bertanggungjawab, percaya diri, jujur dan berakhlakul karimah. Pendidikan karakter untuk peserta didik harus ditanamkan mulai usia dini, tapi yang terpenting adalah bagaimana guru memberikan pemahaman terkait dengan poin-poin karakter. Misalnya harus jujur ketika mengerjakan ulangan, anak diajarkan untuk percaya diri, berintegritas, dan harus bertanggungjawab pada apa yang dia kerjakan.

Pada dasarnya, penanaman karakter di SMAN 1 Sindang mengikuti pedoman dari Kemendikbud. Selain itu juga ditambahkan dengan kearifan sekolah yang dilakukan dengan pembiasaan dan kegiatan-kegiatan terprogram lainnya. Seperti kegiatan harian yaitu salat zuhur berjamaah, membaca Asma'ul Husna, dan membaca Alquran selama 15 menit pada awal jam pelajaran, menyanyikan lagu Indonesia Raya setelah baca Alquran, serta menyanyikan lagu daerah pada akhir jam pelajaran¹⁴.

¹³Hasil wawancara dengan guru PAI

¹⁴Wawancara dengan Waka Kurikulum tanggal 10 Mei 2019

Cara menanamkan sikap nasionalis pada peserta didik melalui proses pembelajaran di kelas yakni dengan mengawali Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dengan menyanyikan lagu wajib Indonesia Raya. Jadi 15 menit sebelum dimulainya KBM, siswa diharuskan untuk mengaji kemudian menyanyikan lagu Indonesia Raya dengan dipimpin oleh dirigen di kelas masing-masing.¹⁵

Selain terintegrasi dengan mata pelajaran, nilai-nilai nasionalisme juga diintegrasikan ke dalam kegiatan ekstrakurikuler yang ada di SMAN 1 Sindang. Kegiatan ekstrakurikuler dilaksanakan sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan, dan pelaksanaannya diluar jam pelajaran, sesudah pulang sekolah. Penanaman nilai nasionalisme di SMAN 1 Sindang melalui ekstrakurikuler lebih difokuskan terhadap kegiatan ekstrakurikuler yang relevan seperti Pramuka, Pasukan Pengibar Bendera (Paskibra), dan Palang Merah Remaja (PMR). Ekstrakurikuler lainnya seperti Pencak Silat, Bola basket, Bola Voli, Pencinta Alam, Futsal, Paduan Suara, dan Bahasa Inggris.

Tujuan Pramuka yang utama yaitu membangun sikap nasionalisme dengan memberikan inovasi-inovasi kegiatan sehingga kegiatan pramuka terkesan mengasikkan. Pembiasaan diri peserta didik untuk selalu menghargai tanah air dan bangsanya serta menghargai jasa pahlawan ditunjukkan dengan pelaksanaan apel setiap sebelum dan sesudah kegiatan ekstrakurikuler pramuka dilaksanakan. Selain itu dengan memberikan materi-materi yang berkenaan dengan kenegaraan untuk menanamkan rasa nasionalisme peserta didik. Dengan kegiatan ekstrakurikuler Pramuka dan Paskibra dapat menumbuhkan rasa bangga sebagai bangsa Indonesia ketika mengenakan atribut-atribut nasionalisme dan melakukan penghormatan terhadap bendera.

SMA Negeri 1 Sindang juga memprogram kegiatan bakti sosial sebagai salah satu sarana penanaman nilai-nilai nasionalisme. Kegiatan bakti sosial merupakan sebuah bentuk kepedulian dan tanggung jawab sosial untuk dapat memberikan manfaat terhadap masyarakat (Anggita, 2018). Kegiatan bakti sosial ini telah dilaksanakan oleh SMA Negeri 1 Sindang yang melibatkan peserta didik secara langsung untuk terjun ke lapangan dalam kegiatan ini. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PAI dan PKn, kegiatan bakti sosial SMA Negeri 1 Sindang dilaksanakan melalui berbagai kegiatan, diantaranya: kerja bakti membersihkan dan merawat lingkungan di sekitar sekolah seperti tempat ibadah dan lingkungan sekolah; mengumpulkan pakaian pantas pakai; dan menggalang dana untuk disumbangkan ke panti-panti asuhan, panti jompo dan orang-orang yang kurang mampu; serta membantu korban bencana alam.¹⁶

Melalui Budaya Sekolah

Penguatan Pendidikan karakter berbasis budaya sekolah dilakukan melalui kegiatan pembiasaan. Pembiasaan ini diintegrasikan ke dalam seluruh kegiatan di SMAN 1 Sindang dalam kegiatan kesehariannya, dengan melibatkan semua komponen warga

¹⁵Wawancara dengan Isti kelas XI MIPA 4, tanggal 9 Mei 2019

¹⁶Hasil wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam, 9 Mei 2019

sekolah. Pembiasaan tersebut meliputi upacara bendera setiap hari senin, guru membiasakan untuk hadir tepat waktu pada saat upacara bendera, memperdengarkan lagu-lagu kebangsaan, menceritakan tokoh-tokoh berprestasi yang ada di Indonesia, mengibarkan bendera di halaman depan sekolah, membudayakan 5 S (senyum, sapa, salam, sopan dan santun), piket kelas, serta membaca ayat suci Alquran selama 15 menit bagi yang beragama Islam sebelum memulai pelajaran.

Selain itu, penanaman nilai-nilai karakter nasionalisme juga dilaksanakan melalui kegiatan-kegiatan terprogram. Kegiatan terprogram merupakan kegiatan yang dalam pelaksanaannya diawali dengan adanya perencanaan atau program dari sekolah, dan merupakan salah satu kegiatan pengembangan diri siswa (Warsono, 2017:12). Kegiatan-kegiatan terprogram di SMAN 1 Sindang seperti kegiatan memperingati hari-hari besar nasional, yang dimaksudkan sebagai sebuah sarana penanaman nilai-nilai nasionalisme. Biasanya dilakukan pada Hari Pendidikan nasional (HARDIKNAS), hari kemerdekaan, hari Kartini, dan upacara peringatan hari kebangkitan nasional. Perayaannya dengan mengadakan lomba-lomba perkelas, seperti ketika hari sumpah pemuda ada perlombaan paduan suara untuk lagu-lagu wajib, dan gerakan literasi sebelum kegiatan pembelajaran dimulai.¹⁷

Merayakan hari-hari besar nasional bertujuan untuk mengenang dan menghormati apa yang telah terjadi pada hari-hari besar nasional tersebut, serta siswa dapat memetik makna yang terkandung dalam hari-hari besar tersebut. SMA Negeri 1 Sindang memperingati hari-hari besar nasional dengan mengikuti upacara bendera serta mengadakan lomba-lomba sesuai dengan hari nasional yang diperingati, sehingga diharapkan dapat menjadi sarana penanaman nilai-nilai nasionalisme.

Pengembangan nilai-nilai karakter dalam budaya sekolah mencakup kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh kepala sekolah serta tenaga pendidik dan kependidikan ketika berkomunikasi dengan peserta didik. Pendidikan karakter melalui budaya sekolah menekankan budaya disiplin dan budaya lingkungan. Budaya disiplin bisa dilihat dari kegiatan efektif peserta didik, dari pagi sebelum jam pelajaran dimulai hingga jam pulang sekolah. Ketika berangkat sekolah, peserta didik diharapkan untuk disiplin dalam memeriksa jadwal pelajaran dan tugas-tugas yang diberikan bapak/ibu guru, berpamitan kepada kedua orang tua seraya menjabat tangan dan mengucapkan salam. Ketika sampai di sekolah, budaya disiplin peserta didik tampak dari kegiatan mengucapkan salam dan mencium tangan ketika bertemu guru. Secara umum SMAN 1 Sindang memiliki panca budaya yaitu:

1. Budaya religius
 - a. Membaca/ mengaji ayat suci Alquran selama 15 menit bagi yang beragama Islam sebelum memulai belajar

¹⁷Wawancara dengan waka kesiswaan, 10 Mei 2019

- b. Berdoa sebelum dan sesudah pelaksanaan belajar mengajar
 - c. Melakukan ibadah sesuai dengan agama yang dianut. Bagi ummat muslim seperti: a) salat dhuha, b) salat zuhur berjamaah di masjid Ash-Shiddigy, c) salat jumat di masjid Ash-Shiddigy, d) memberikan zakat fitrah, e) menyembeli hewan Qurban
 - d. Berbusana muslim pada hari jumat
 - e. Memperingati hari- hari besar agama
2. Budaya Disiplin
- a. Datang ke sekolah, masuk kelas dan pulang tepat waktu
 - b. Tidak berada di luar kelas selama jam proses belajar mengajar, kecuali aktifitas pembelajaran di luar kelas dibawah bimbingan bapak / ibu guru
 - c. Mematuhi jadwal pelajaran yang sudah ditetapkan
 - d. Melaksanakan tugas-tugas kelas dan sekolah dengan penuh rasa tanggungjawab
 - e. Berpakaian yang sopan dan rapih sesuai dengan ketentuan dan peraturan yang berlaku
 - f. Mengikuti upacara bendera hari senin, dan upacara hari besar nasional
3. Budaya belajar
- a. Melaksanakan belajar yang aktif pada kegiatan belajar mengajar
 - b. Menggunakan fasilitas sekolah untuk kegiatan belajar
 - c. Melaksanakan tugas-tugas mata pelajaran yang diberikan oleh bapak/ ibu guru
 - d. Menggunakan fasilitas internet / hot spot sepenuhnya untuk proses belajar
 - e. Memanfaatkan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar
 - f. Memanfaatkan majalah dinding sebagai media belajar
 - g. Berpartisipasi aktif pada kelompok belajar
 - h. Mengaktifkan kelompok karya ilmiah remaja
4. Budaya Lingkungan
- a. Membuang sampah pada tempatnya
 - b. Tidak membawa makanan dan minuman di dalam kelas

- c. Tidak makan dan minum sambil jalan di lingkungan sekolah
- d. Menjaga kebersihan sekolah dan kelas
- e. Melaksanakan piket kelas secara teratur
- f. Menjaga kebersihan wastafel dan toilet
- g. Menyiram tanaman sekitar kelas masing-masing
- h. Petugas piket membuang sampah dari tempat sampah di kelas masing-masing ke tempat pembuangan akhir pada jam terakhir
- i. Membersihkan sekolah/ sanitasi di sekitar kelas masing-masing melakukan daur ulang dan pengolahan limbah

5. Budaya 5 S

- a. Memberikan senyum salam dan mencium tangan kepada Bapak Kepala Sekolah, Guru, Staf Tata Usaha pada saat berpapasan
- b. Memberikan senyum, sapa/menundukkan kepala kepada tamu dan orang tua murid yang dijumpai/berpapasan
- c. Bersikap dan bertutur kata yang baik sesama teman, kakak kelas dan semua warga sekolah
- d. Bersikap santun/menghargai pada orang yang lebih tua.

Kegiatan menegakkan disiplin juga dilakukan melalui kebijakan salat berjamaah, yaitu untuk salat Dhuha dan Zuhur. Melalui kegiatan salat berjamaah ini peserta didik dilatih untuk tertib dalam melakukan ibadah dan menginternalisasikan nilai-nilai karakter tersebut dalam dirinya.

PENUTUP

Nasionalisme merupakan perwujudan rasa cinta masyarakat terhadap tanah air dan nasionalisme yang dilandasi oleh Pancasila akan menuntun masyarakat untuk memiliki sikap menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dan tenggang rasa. SMAN 1 Sindang merupakan sekolah formal yang mengimplementasikan karakter nasionalis peserta didik melalui beberapa cara, yaitu: terintegrasi dengan seluruh mata pelajaran, melalui budaya sekolah, dan kegiatan ekstrakurikuler. Pengembangan karakter melalui budaya sekolah yaitu upacara bendera secara rutin setiap hari senin, memperingati hari-hari besar nasional dengan upacara, lomba-lomba, gerak jalan dan karnaval, membaca Alquran selama 15 menit pada awal jam pelajaran, menyanyikan lagu Indonesia Raya setelah membaca Alquran, serta menyanyikan lagu daerah pada akhir jam pelajaran. Sedangkan kegiatan ekstrakurikuler yaitu Pramuka, Palang Merah Remaja, dan Pasukan Pengibar Bendera (Paskibra). Strategi pembinaan karakter nasionalis di SMAN 1 Sindang dilakukan dengan cara bertahap dan berkesinambungan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Bakar, Kosasi Ali, dkk. 2018. Penumbuhan Nilai Karakter Nasionalis Pada Sekolah dasar di Kabupaten Jayapura Papua. Cakrawala Pendidikan No 1
- Anggita, Linda.2018. Penguatan Pendidikan Karakter Nasionalisme melalui pembelajaran IPS dan Budaya Sekolah. (Studi Kasus Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Gempol Pasuruan). Skripsi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Baureh, Mody Gregorian. 2018. Dampak Yuridis Degradasi Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sosial di Era Milenial.
- DIMOCK, MICHAEL. 2019. Defining generations: Where Millennials end and Generation Z begins. Pew Research Center. JANUARY 17, 2019. <https://www.pewresearch.org/fact-tank/2019/01/17/where-millennials-end-and-generation-z-begins/> diakses pada 04/12/2019.
- Dokumen Profil SMA Negeri 1 Sindang
- Fibrianto, A., & Bakhri, S. 2018. Pelaksanaan Aktivitas Ekstrakurikuler Paskibra (Pasukan Pengibar Bendera) dalam Pembentukan Karakter, Moral dan Sikap Nasionalisme Siswa Sma Negeri 3 Surakarta. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 2(2), 75-93. <https://doi.org/10.21067/jmk.v2i2.1970>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2017. Konsep dan Pedoman Penguatan Pendidikan Karakter Tingkat Sekolah dasar dan Sekolah Menengah Pertama
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2017. *Modul Pelatihan Penguatan Pendidikan Karakter*
- Kokotiasa, W., Budiyono, B., & Wibowo, A. M. (2017, February). Membangun Nasionalisme dari Sepak Bola (Studi Pembinaan Sepak Bola Usia Dini untuk Membangun Karakter Nasionalis Di Kota Madiun). In *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian LPPM Universitas PGRI Madiun* (pp. 222-226).
- Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017 Tentang Program Penguatan Pendidikan karakter
- Rifa'i, A., Prajanti, S. D. W., & Alimi, M. Y. (2017). Pembentukan Karakter Nasionalisme melalui Pembelajaran Pendidikan Aswaja pada Siswa Madrasah Aliyah Al Asror Semarang. *Journal of Educational Social Studies*, 6(1), 7-19.
- Salman, Ibnu, Evaluasi Program Ekstrakurikuler Seni Keagamaan Berdasarkan Model CIPP di MAN 8 Jakarta, Proposal Tesis pada Universitas Negeri Jakarta, 2016.
- Surono, Aris Kabul. 2017. Penanaman Karakter dan Rasa Nasionalisme Pada Kegiatan Ekstrakurikuler Paramuka di SMP N 4 Singorojo Kabupaten Kendal. *Indonesian Journal of Conservation Volume 06 (01)*
- Uliana, Pipit dan Setyowati, Nanik. 2013, Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Kultur Sekolah Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Gedangan Sidoarjo. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan No 1 Vol 1*
- Warsono, Dwi. 2017, Penanaman Nilai-Nilai Nasionalisme dalam Pembelajaran PKn di MTs Negeri Ngemplak, Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Widiatmaka, Pipit. 2016. *Pembangunan Karakter Nasionalisme Peserta Didik di Sekolah Berbasis Agama Islam*, JPK (Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan, Vol. 1, No 1
- Yin, Robert K. 2019. *Studi Kasus: Desain dan Metode*. Jakarta: Rajawali Pers, Cetakan ke-16.

PENDIDIKAN KEPRAMUKAAN DALAM MENJAWAB AKAR TERORISME DI INDONESIA

(Studi Pada Pendekatan Reeducasi Anak Pelaku Terorisme)

Prakoso Permono¹

¹Program Studi Kajian Terorisme, Sekolah Kajian Strategik dan Global
Universitas Indonesia

Surat elektronik: prakoso.putra@ui.ac.id

ABSTRAK

Indonesia menghadapi tantangan esktrémisme kekerasan sebagai salah satu pendorong aksi terorisme. Untuk mencegah berkembangnya terorisme di Indonesia pemerintah berkomitmen untuk menjawab tantangan salah satunya dengan memulai pencegahan dari pemahaman ekstrem. Seluruh komponen bangsa termasuk juga Gerakan Pramuka melalui pendidikan kepramukaan sudah sepatutnya turut ambil bagian dalam usaha tersebut. Naskah ini berusaha menjawab potensi pendidikan kepramukaan sebagai salah satu jawaban terhadap tumbuh kembang akar terorisme di Indonesia dengan studi kasus pada pendekatan reeducasi pada anak pelaku tindak pidana terorisme di Indonesia. Pendidikan bagi anak narapidana terorisme patut menjadi perhatian sebagai langkah preventif tumbuh kembangnya bibit-bibit terorisme masa depan. Dalam penelitian yang didasari oleh kajian pendahulu tentang akar terorisme di Indonesia ini disimpulkan bahwa Gerakan Pramuka melalui pendidikan kepramukaan memiliki potensi-potensi yang secara langsung berkorelasi dengan akar terorisme di Indonesia, sehingga dapat menjadi jawaban bagi usaha segenap komponen bangsa melawan esktrémisme kekerasan.

Kata kunci: Kepramukaan, Gerakan Pramuka, akar terorisme, anak narapidana terorisme.

PENDAHULUAN

Penting untuk menjaga anak narapidana terorisme selain sebagai bentuk implementasi amanat Undang-undang No. 5 tahun 2018 tentang Pemberantasan Tindak Pidana Terorisme namun juga sebagai usaha mencegah lahirnya bibit-bibit terorisme masa depan. Posisi anak narapidana atau pelaku tindak pidana terorisme seperti dilansir JawaPos (2018) saat penangkapan terduga teroris di Surabaya mengutip Komisi Perlindungan Anak Indonesia yang menegaskan bahwa anak-anak narapidana terorisme ataupun anak terduga pelaku teror yang telah meninggal terlebih dahulu baik dalam proses penangkapan atau dalam proses menjalankan aksi teror merupakan korban, perspektif ini menjadi dasar mengapa penting mengangkat studi tentang reeducasi anak narapidana terorisme. Paling tidak terdapat beberapa jalur radikalisasi yang perlu dijadikan perhatian ketika membahas tentang anak narapidana terorisme. Anak berpotensi secara lebih besar terpapar radikalisme melalui (1) ajaran yang diajarkan oleh kedua orang tuanya, (2) perasaan bangga yang ditamankan oleh orang tua sehingga anak menganggap aksi teror orang tua sebagai suatu panutan, dan (3) kemarahan atas ketidakadilan yang berdampak pada keluarganya baik dalam bentuk orang tua yang

terbunuh, dipenjara, dikucilkan dari masyarakat, hingga perlakuan-perlakuan yang menurut persepsi seorang anak merupakan suatu kezaliman. Ketiga contoh kasus potensi radikalisasi pada anak ini baik secara teoretis konseptual maupun secara praktis terjadi di dunia dan juga Indonesia. Dalam studi kasus yang diangkat dalam penelitian ini ketiga jalur radikalisasi terjadi pada anak-anak narapidana terorisme di Pesantren Al-Hidayah, selain mengalami diskriminasi dan alienasi karena penolakan lingkungan, keluarga dan anak juga mengalami masalah ekonomi setelah penangkapan orang tuanya (Harahap & Irmayani, 2018).

Tantangan perkembangan radikalisme atau ekstremisme kekerasan ini juga sejatinya terbuka bagi seluruh generasi muda Indonesia. Data yang dirilis oleh *The Wahid Foundation* tahun 2016 melaporkan bahwa 46% kaum muda mendukung aksi intoleransi agama dalam praktik yang lebih menjurus pada legitimasi penggunaan kekerasan, studi tersebut dilakukan pada pelajar di area Jabodetabek (Qodir, 2016). Adapun potensi perkembangan sikap ekstremisme dan legitimasi kekerasan (*violent extremism*) ini dikuatkan oleh rilis terbaru PPIM UIN Jakarta yang menyebutkan bahwa sebesar 37,77% guru dari tingkat TK/RA sampai dengan SMA/ sederajat di Indonesia memiliki pemahaman yang menjurus pada ekstremisme yang diwarnai dengan sikap-sikap intoleransi dengan 27,59% di antaranya berpandangan bahwa menggunakan kekerasan untuk mendukung terbentuknya suatu negara berdasarkan keyakinan keagamaan tertentu adalah suatu hal yang dapat dibenarkan (PPIM UIN Jakarta, 2018). Data-data yang begitu mengkhawatirkan tersebut dilegitimasi dengan suatu data empiris yang menunjukkan rekrutmen kelompok ekstremis-teroris seperti Majelis Mujahidin Indonesia (MMI), Jamaah Ansarut Tauhid (JAT), dan Jamaah Ansarut Syariah (JAS) bermula dari ajakan dan jaringan yang diperkenalkan oleh oknum guru (Falah, 2019). Oleh sebab itu selain berfokus pada ekstremisme kekerasan yang berpotensi berkembang pada anak narapidana terorisme, pendidikan kepramukaan juga mesti ambil bagian lebih luas pada perkembangan ekstremisme kekerasan di kalangan pelajar dan generasi muda Indonesia pada umumnya.

Berangkat dari dua konteks penyebaran radikalisme baik pada anak narapidana terorisme atau generasi muda Indonesia pada umumnya maka pendekatan untuk mengatasi persoalan ini tidak melulu mesti menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Betul bahwa terjadi proses radikalisasi di dunia maya dalam konteks masyarakat digital 4.0 di Indonesia, medium internet juga digunakan oleh kelompok ekstremis dan teroris untuk merekrut anggotanya (Golose, 2015). Namun demikian dalam konteks kemajuan teknologi tersebut tidak dapat dinafikan bahwa sebagai aktor rasional kelompok dan jaringan teroris di manapun berada akan selalu dinamis dan menyesuaikan diri dengan situasi dan kondisi sekitarnya. Maka opsi tradisional kerap kali justru menjadi ancaman yang nyata saat seluruh dunia berfokus pada perkembangan masyarakat 4.0 yang diwarnai kemajuan teknologi dan digitalisasi, terbukti dari aksi-aksi terorisme yang sangat tradisional dan sederhana seperti penusukan atau penembakan. Konteks kemajuan zaman

tidak boleh melengahkan seluruh komponen bangsa pada ancaman-ancaman tradisional yang tetap ada, salah satunya ialah ancaman proses radikalisisasi secara langsung.

***Existing* Konsep Reedukasi Anak Narapidana Terorisme**

Salah satu upaya untuk mengatasi persoalan tersebut di Indonesia telah ada beberapa konsep reedukasi dalam kerangka deradikalisisasi anak-anak narapidana terorisme. Salah satu contohnya ialah Pondok Pesantren Al Hidayah di Sumatera Utara, Rumah Aman di Jakarta, dan sekolah yang dirahasiakan di Jawa Timur. Dalam tiga lembaga pendidikan yang mengkhususkan diri bagi anak-anak narapidana terorisme ini bila dikompilasi terdapat tiga pendekatan utama untuk menghindarkan anak-anak narapidana terorisme untuk terlibat dalam terorisme dikemudian hari. Di antara pendekatan yang digunakan ialah (1) melalui pendidikan agama yang mengajarkan doktrin agama yang penuh kedamaian, (2) membangun kepercayaan antar anak dan guru serta mengenalkan toleransi dan kecintaan pada kehidupan di Indonesia yang majemuk, dan (3) membangun kepercayaan dan mengenalkan Pancasila melalui sejarah dan sejarah para pahlawan dengan target akhir anak siap hidup bertoleransi. Penerapan ketiga pendekatan ini menggunakan pendekatan kajian agama di pondok pesantren, merahasiakan identitas dan latar belakang anak di sekolah yang dirahasiakan, dan usaha mencari keluarga untuk mengadopsi anak narapidana terorisme untuk memutus jaringan kelompok teror (Arintya, 2018; Lipson, 2018; DW, 2019).

Dari konsep yang telah ada ini apakah cukup sebagai suatu usaha reedukasi anak narapidana terorisme secara sempurna? Penelitian ini akan mencoba untuk menjawab pertanyaan tersebut untuk akhirnya berusaha memberikan analisis konseptual terhadap potensi yang ada dalam pendidikan kepramukaan dalam menjawab persoalan reedukasi anak narapidana terorisme melalui pendekatan akar-akar terorisme di Indonesia. Oleh sebab itu penulis merumuskan pertanyaan penelitian yaitu bagaimana pendidikan kepramukaan dapat menjadi media komplementer dalam usaha reedukasi anak narapidana terorisme berdasarkan sebab dan akar terorisme di Indonesia?

KERANGKA TEORETIS

Kebutuhan Dasar Manusia

Abraham Maslow menjelaskan suatu konsep mengenai hierarki kebutuhan yang berjenjang berdasarkan kebutuhan yang bersifat prioritas dan meningkat secara gradual. Dimulai dengan kebutuhan hidup yang paling dasar dari setiap manusia yaitu kebutuhan biologis dan fisiologis yang diperlukan manusia untuk dapat bertahan hidup misalnya berupa makan, minum, udara, dan seks. Kemudian berlanjut pada tahapan kebutuhan akan perasaan aman misalnya kebutuhan akan tempat berlindung atau tempat tinggal. Setelah terpenuhinya tahapan kebutuhan akan keamanan manusia akan membutuhkan cinta kasih atau kebutuhan bersosialisasi, misalnya berkeluarga atau menjadi bagian dari sebuah komunitas. Tahapan berikutnya adalah kebutuhan terhadap penghargaan (*self-esteem*) misalnya kebutuhan mendapatkan apresiasi dari orang untuk kepentingan harga

diri. Sedangkan pada tahapan terakhir ialah kebutuhan aktualisasi yaitu menjadikan diri sesuai dengan kehendak diri, sesuai dengan harapan dan ekspektasi. Kelima tahapan tersebut kemudian dapat dikuatkan dengan pandangan pembagian motif menurut David McClelland yang menempatkan tahapan kebutuhan akan prestasi/penghargaan pada tahapan kedua dan menjadi bagian yang dianggap penting dalam susunan motivasi manusia (Sarwono, 2010). Usaha untuk menjawab kebutuhan dasar manusia ini dianggap dapat mencegah orang terlibat dalam ekstremisme kekerasan di antara faktor-faktor lainnya.

Sumber dan Akar Terorisme di Indonesia

Bila kita dapat memahami akar dan sumber kekerasan khususnya terorisme di Indonesia maka penyusunan program deradikalisasi akan lebih mencapai sasaran, sekalipun tidak menjadi garansi keberhasilan. Pada awal tahun 2019 Program Kajian Terorisme Universitas Indonesia mempublikasikan sebuah hasil penelitian yang agaknya cukup mengkhawatirkan. Sebagaimana jauh sebelumnya telah dipaparkan Guru Besar Psikologi UI Prof. Sarlito Sarwono bahwa pelaku kekerasan terorisme di Indonesia sama sekali tidak memiliki gangguan kejiwaan, seluruhnya memilih jalan kekerasan berdasarkan hasil pikirannya. Sejalan dengan pendapat ahli terorisme Martha Crenshaw (1981) bahwa pelaku kekerasan dan terorisme menyandarkan argumentasinya pada rasionalitas untung rugi pikirannya sendiri. Dalam riset tersebut tampak bahwa masa kecil mempengaruhi manusia hingga dewasa, riset tersebut dilakukan pada data 18 mantan narapidana terorisme melalui perspektif psikologi sosial. Terdapat enam komponen yang mendorong mayoritas dari 18 orang ini melakukan kekerasan dalam bentuk terorisme yaitu 16 dari 18 orang mengalami antara pola asuh yang buruk, institusi keluarga yang tidak utuh, dan kehilangan panutan dalam aspek keluarga. 9 dari 18 orang terdorong dari keinginan mendapatkan pengakuan, perhatian, afeksi, dan harga diri. 10 dari 18 orang dipengaruhi oleh perasaan kecewa, tidak adil, dan kemarahan akan keadaan ataupun pencapaian dirinya sendiri. 9 dari 18 orang juga menghabiskan masa kecil dalam lingkungan pergaulan yang diwarnai kekerasan. Seluruh data yang dianalisis merupakan hasil wawancara terhadap narapidana terorisme pada fase usia kanak-kanak, remaja, dan usia muda.

Terdapat suatu penelitian yang lebih dalam terhadap narapidana terorisme di Indonesia yang dilakukan oleh Abas dan Sapto (dalam Sarwono, 2013, 58-59) tentang latar belakang individu terlibat dalam terorisme. Penelitian ini dapat dijadikan dasar dan permulaan bagi makalah ini dalam menjelaskan relasi antara akar dan pendekatan yang digunakan serta kelemahan dan kelebihanannya. Paling tidak terdapat lima dasar motivasi yang melatarbelakangi seseorang terlibat dalam terorisme, di antaranya (1) keinginan mendirikan negara Islam, (2) keinginan untuk memperbaiki kondisi masyarakat yang dianggap tidak adil disebabkan oleh sistem yang ada (tidak Islami) dengan turunan tidak puas dengan kondisi masyarakat dan memahami jihad sebagai cara dengan sudut pandang yang sempit, (3) motivasi didorong oleh pikiran kognitif yang sempit meliputi pemahaman hitam dan putih pada berbagai persoalan dan memahami teks-teks

keagamaan hanya sebatas pada pemahaman harfiah tanpa pendalaman makna, (4) jihad dianggap sebagai satu-satunya cara memperbaiki keadaan, serta (5) memenuhi kebutuhan untuk merasa penting dan berharga secara individu.

Dari paparan di atas dapat dirumuskan pada dua arus besar motivasi terlibat dalam terorisme. Yaitu pemahaman ideologis dan kondisi psikologis yang dalam kerangka teoretis digambarkan dalam tahapan mikro, meso, dan makro meliputi kondisi diri, keluarga, dan kondisi masyarakat. Maka dapat disimpulkan bahwa akar terorisme di Indonesia secara garis besar terakumulasi pada dua masalah. Yaitu masalah ideologi atau pemahaman dan masalah psikologis termasuk di dalamnya aspek mikro rendahnya *self-esteem* individu dan aspek meso seperti kegagalan institusi keluarga dan pendidikan sebagai internalisasi nilai positif.

METODE

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode kualitatif. Data yang digunakan dalam analisis ialah bersumber dari data primer dan analisis data sekunder. Adapun data primer yang digunakan ialah pengamatan atau observasi partisipatoris yang dilakukan penulis dalam kegiatan kepramukaan selama bertahun-tahun. Sedangkan analisis data sekunder diambil dari studi kepustakaan pada dokumen-dokumen Gerakan Pramuka dan penelitian terdahulu. Sebagai naskah awal atau *preliminary reseach* naskah ini akan dilanjutkan dengan penelitian lapangan langsung pada anak narapidana terorisme sebagai penelitian lanjutan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Memulai pembahasan program reedukasi dan persiapan reintegrasi anak narapidana terorisme terlebih dahulu kita perlu mengkritik metode dan pendekatan yang telah ada sebelumnya. Sedangkan dalam ruang lingkup yang lebih spesifik pada studi kasus yang diangkat dalam makalah ini maka penulis akan mengukur keunggulan dan kelemahan dalam bentuk bagan terhadap metode dan pendekatan yang digunakan di Indonesia dengan perbandingan riset-riset terdahulu tentang akar terorisme di Indonesia.

Tabel I. Analisis Akar Terorisme dan Existing Pendekatan Reeducasi

AKAR TERORISME	PENDEKATAN	KESESUAIAN	KETERANGAN
Ideologi: Bentuk negara Islam.	1. Melalui pendidikan agama yang mengajarkan doktrin agama yang penuh kedamaian, 2. Membangun kepercayaan antar anak dan guru serta mengenalkan toleransi dan kecintaan pada kehidupan di Indonesia yang majemuk, dan 3. Membangun kepercayaan dan mengenalkan Pancasila melalui sejarah dan sejarah para pahlawan dengan target akhir anak siap hidup bertoleransi.	V	Pemahaman agama diselesaikan melalui pendidikan agama yang intensif.
Ideologi: Jihad; pemahaman sempit.		V	Pemahaman agama diselesaikan melalui pendidikan agama yang intensif.
Psikologis mikro: <i>Self-esteem</i> ; pencapaian diri; merasa penting dan berharga.		X	Pendidikan agama, membangun pemahaman toleransi, dan mengenalkan Pancasila serta sejarah tidak menjadi solusi sama sekali terhadap masalah psikologis mikro.
Psikologis meso: Pola asuh; institusi keluarga.		V	Ada keteladanan atau sosok guru dan pengasuh pondok Khairul Gazali
Psikologis makro: Persepsi/fakta ketidakadilan; penerimaan masyarakat		X	Seluruh pendekatan tidak berhubungan sama sekali dengan tantangan reintegrasi anak kemudian hari.

Selain uraian tabel di atas, kesesuaian yang ada antara masalah dan pendekatan masih dapat dikaji lebih dalam. Sebagaimana dijelaskan dalam kerangka teoretis bahwa persoalan terorisme dan radikalisme di Indonesia harus diselesaikan berdasarkan dua masalah utama psikologis dan ideologi dalam aspeknya yang mikro, meso, dan makro. Maka penggunaan pendekatan keagamaan, sejarah, kenyataan keberagaman dan perlunya toleransi, atau pendidikan sejarah sejatinya pendekatan tersebut tidak secara langsung menyelesaikan permasalahan awal berupa kebutuhan dasar akan pengakuan dan aktualisasi diri sebagaimana digambarkan dalam tabel di atas. Melainkan kurang lebih menyelesaikan persoalan terorisme dan radikalisme hanya dalam konteks ideologi. Pendekatan yang sifatnya dogmatis seakan hanya memindahkan anak narapidana terorisme dari doktrin kekerasan ke doktrin lainnya, dengan metode yang sama. Kondisi ini yang digambarkan oleh Tareq Ali (dalam Azra dkk., 2018, 25-30) sebagai *clash of fundamentalism* dan terbukanya potensi kristalisasi nilai yang secara logis menghambat efektivitas reeducasi dengan metode konvensional di atas. Demikian pula dengan metode merahasiakan identitas anak dan tidak mengintegrasikan anak dalam pergaulan yang lebih luas menyisakan pertanyaan tersendiri tentang pengajaran nilai toleransi tanpa pernah merasakan kondisi sosial dan keberagaman Indonesia secara langsung. Oleh sebab itu penulis berusaha merumuskan naskah ini sebagai penawaran opsi pendekatan dan metode dalam reeducasi anak narapidana terorisme di Indonesia.

Re-Edukasi Melalui Metode Kepramukaan

Salah satu tahap awal dari penggunaan pendidikan kepramukaan sebagai medium komplementer pada reedukasi anak narapidana terorisme dapat dijalankan pendidikan kepramukaan secara segmental pada aplikasi metode kepramukaan saja. Pendidikan kepramukaan diselenggarakan secara metodik dengan menggunakan 8 (delapan) metode. Mulai dari hal yang paling prinsip dalam kepramukaan yaitu 1) “pengamalan kode kehormatan Pramuka” yang berisi Tri Satya (tiga janji) yang prinsipnya adalah janji untuk menjalankan kewajiban pada Tuhan, Negara Kesatuan Republik Indonesia, Pancasila, menolong sesama, dan ikut serta/mempersiapkan diri membangun masyarakat yang memiliki turunan Dasa Darma (10 Darma) yang merupakan kode moral yang harus dimiliki setiap Pramuka. 2) “belajar sambil melakukan” (*learning by doing*) bersifat praktikal dan berbasis pengalaman langsung, 3) “kegiatan berkelompok, bekerja sama, dan berkompetisi” sebagai wadah aktualisasi diri dan praktik hidup dalam kelompok yang pasti memiliki berbagai perbedaan dan dinamika, 4) “kegiatan yang menarik dan menantang”, 5) “kegiatan di alam terbuka” poin 4&5 membuat pendidikan kepramukaan lebih *appealing*/menarik sebagai pendidikan non-formal, 6) “kehadiran orang dewasa yang memberikan bimbingan, dorongan, dan dukungan” sebagai implementasi *Patrap Triloka* Ki Hajar Dewantara, 7) “penghargaan berupa tanda kecakapan” sebagai bentuk diberikannya apresiasi yang dapat menguatkan harga diri (*self-esteem*) dalam tangga kebutuhan Maslow, dan 8) “satuan terpisah antara putra dan putri” (Suyatno, 2016; Gerakan Pramuka, 2018).

Dalam penerapan seluruh komponen metode kepramukaan dilakukan tidak secara individual. Konsep ini dikenal dengan istilah sistem beregu, setiap barung untuk Siaga (7-10 tahun)/regu untuk Penggalang (11-15 tahun)/sangga bagi Penegak (16-20 tahun) dibagi berdasarkan beberapa orang peserta didik mulai dari enam sampai dengan maksimal delapan orang. Sistem beregu ini dibuat dengan tujuan agar peserta didik memahami pentingnya kerja sama, pembagian kerja, dan toleransi antar ego di dalam kelompok. Setiap regu dipimpin oleh seorang pemimpin regu dan wakilnya yang dipilih melalui musyawarah anggota regu masing-masing. Kondisi beregu ini ideal diterapkan dalam konteks belajar menahan egoisme diri karena berpotensi untuk bertemu dengan teman seregu dengan perbedaan latar belakang dan perbedaan cara pikir. Peserta didik diajak untuk menerima kenyataan dan keniscayaan bahwa bekerja sama dengan perbedaan yang ada adalah satu-satunya jalan untuk dapat mencapai suatu tujuan.

Selain itu dalam sistem kepramukaan juga terdapat sistem tanda penghargaan. Mirip dengan sistem tanda kecakapan namun perbedaan antara keduanya ialah sistem tanda penghargaan bukan merupakan skema yang ditempuh dan secara khusus dikerjakan dalam pendidikan kepramukaan melainkan penilaian dari otoritas terkait pada jasa ataupun perbuatan individu selama menjadi anggota Gerakan Pramuka. Dalam sistem ini terdapat banyak jenis tanda penghargaan dari tingkat terendah yang dapat diserahkan oleh pembina Pramuka di pangkalan baik institusi formal ataupun institusi non-formal sampai dengan tingkat tinggi yang dapat diserahkan mulai dari bupati/walikota, gubernur, bahkan

langsung oleh Presiden Republik Indonesia. Atau juga penghargaan sederhana yang diberikan oleh pembina masing-masing dapat melahirkan rasa afeksi dari komunitas dan orang-orang sekitar. Sistem ini dalam menyelesaikan dan menyediakan kebutuhan dasar menurut Maslow (dalam Sarwono, 2010) yaitu pengakuan dan penghargaan dari orang lain dapat menjadi instrumen yang efektif bagi pemulihan *self-esteem* pada anak-anak narapidana terorisme.

Sebagai catatan bahwa implementasi metode kepramukaan tidak berarti seluruh peserta harus menjadi anggota Gerakan Pramuka. Artinya peserta tidak perlu berseragam dan menggunakan identitas organisasi Gerakan Pramuka, sebab identitas dan atribut yang dikenakan oleh Pramuka diatur hanya dapat digunakan anggota Gerakan Pramuka yang disyaratkan telah melalui proses pelantikan dan membaca janji Tri Satya. Selain itu keanggotaan Gerakan Pramuka juga bersifat sukarela tanpa paksaan (Gerakan Pramuka, 2018). Sehingga kegiatan pada tahap permulaan ini ialah murni penerapan metode kepramukaan sebagai suatu metode pendidikan, adapun konten kepramukaan yang lebih dalam akan dilaksanakan pada tahap penyempurnaan ketika sudah bergabung dan menjadi anggota Gerakan Pramuka.

Bila anak narapidana terorisme sebagai objek reedukasi dalam kerangka deradikalisasi telah menerima kegiatan-kegiatan intervensi yang didasari oleh tahapan permulaan metode kepramukaan maka baru dapat dilanjutkan pada tahapan berikutnya. Tahap berikutnya ialah menjadi anggota Gerakan Pramuka dan kemudian dapat mengikuti kegiatan kepramukaan di tingkat-tingkat berikutnya. Ketika masuk dalam skema pendidikan kepramukaan maka peserta akan melalui jenjang-jenjang yang dapat ditempuh peserta didik. Jenjang-jenjang tersebut merupakan jenjang kecakapan yang diukur dalam standardisasi nasional berupa syarat kecakapan umum, syarat kecakapan khusus, dan syarat kecakapan pramuka garuda. Selain sebagai alat motivasi bagi peserta didik untuk meningkatkan kecakapannya, terdapat makna yang lebih filosofis dalam penempuhan tingkat kecakapan. Misalnya tanda kecakapan Pramuka Garuda hanya dapat dicapai dengan kecakapan kepramukaan yang baik, *life skill*, pencapaian akademik yang baik, serta dapat dijadikan contoh dalam kehidupan sehari-hari. Pencapaian Pramuka Garuda merupakan pencapaian tertinggi dan penghargaannya dianugerahkan paling rendah oleh walikota/bupati pada upacara-upacara hari besar. Setelah menyelesaikan syarat Pramuka Garuda peserta didik juga dapat bergabung dalam *Association of Top Achiever Scouts* yaitu asosiasi dunia yang menghimpun para Pramuka dengan pencapaian tertinggi di tiap negara. Kecakapan seorang Pramuka dapat terlibat jelas pada seragam yang dikenakannya. Dalam konteks sosiologis konsep ini disebut sebagai *achieved status* atau menurut Linton yaitu status sosial yang digapai berdasar prestasi, secara sosiologis individu yang tidak memiliki *ascribed status* yang melekat sejak lahir akan terdorong mengejar *achieved status* (Sunarto, 1993, 111-115) dan kepramukaan menyediakan saluran positif tersebut.

Instrumen Pencapaian dan *Learning by Doing*

Salah satu metode yang juga mendasar ditawarkan pendidikan kepramukaan adalah metode *learning by doing*. Kita kerap kali mendengar agar segala sesuatu yang dilakukan jangan terbatas hanya pada teori atau wacana saja, segala bentuk wacana mesti dipraktikkan untuk menunjukkan suatu ukuran keberhasilan. Demikian pula dalam pendidikan, *outcome* atau luaran pendidikan hanya dapat dirasakan atau dilihat setelah individu menyelesaikan pendidikan. Pada saat itulah pendidikan yang diterima oleh orang diuji keberhasilannya, sedangkan pada masa pendidikan kerap kali hanya dibatasi pada transfer atau sekedar perpindahan pengetahuan dari pengajar ke yang diajar. Alangkah lebih baik bila sejak masa pendidikan seseorang sudah dapat sedikit banyak menguji kemanfaatan pelajaran dan pendidikan yang sudah diterima. Karenanya metode belajar *learning by doing* menjadi penting dalam usaha reedukasi anak narapidana terorisme.

Metode pembelajaran *learning by doing* atau dalam bahasa Indonesia disebut belajar sambil melakukan merupakan salah satu metode dengan hasil belajar paling optimal. Menurut Prof. Dr. Suyatno (2016) pembelajaran langsung tanpa proses ceramah, tanpa penggunaan prototipe, dan tanpa simulasi terlebih dahulu atau secara sederhana dilakukan sebagai suatu proses natural tanpa mengada-ada akan mencapai hasil akhir pendidikan paling tinggi. Pembelajaran dengan melakukan juga menyisakan pengalaman yang akan diingat karena benar-benar dilakukan secara langsung. Contohnya ialah ketika seseorang dihadapkan pada persoalan yang sama dan pernah dilakukan sebelumnya melalui proses belajar metode ini maka orang akan semakin mudah untuk mengingat apa yang telah dipelajari.

Sejatinya pendekatan *learning by doing* ini juga bukanlah merupakan metode yang baru dalam dunia pendidikan, hanya saja memang jarang diterapkan dalam kerangka pendidikan formal dengan berbagai alasan dan kekurangan yang ada. Secara filosofis filsuf Aristoteles pada 300 tahun sebelum Masehi telah menyebutkan bahwa “kita harus belajar dengan melakukan. Anda pikir Anda tahu itu, Anda tidak memiliki kepastian sebelum Anda benar mencobanya”, kemudian metode ini dikembangkan kembali pada tahun 1700an oleh Jean-Jacques Rousseau di Prancis saat struktur pendidikan di Prancis dan seluruh dunia pada masanya ditandai dengan pendidikan klasik menghafal. Ia menyebutkan bahwa peranan pendidik ialah untuk menyajikan suatu masalah dan persoalan yang nyata dan membangkitkan rasa ingin tahu, dari permasalahan sederhana yang didesain oleh pendidikan maka peserta didik tidak sekedar menjadi objek transfer pengetahuan. Selanjutnya John Dewey berpendapat soal *learning by doing* dengan adagium sederhana yaitu “pendidikan bukanlah persiapan untuk hidup, pendidikan itu adalah kehidupan itu sendiri” (Suyatno, 2016). Maka dari itu pengembangan individu dengan metode ini juga menempatkan pengalaman, latar belakang, pengetahuan, dan karakter tiap individu yang unik dalam proses belajar yang logis dan dapat diterima akal ketimbang teori dan konsep yang tidak logis atau terlalu mengawang. Sehingga sikap dan hasilnya juga akan berbeda satu dengan yang lainnya, namun tepat pada sasaran dan kesesuaian tiap individu yang unik.

Adapun metode ini bukanlah sekedar metode anak harus mempraktikkan segalanya. Karena hal semacam itu sangatlah sederhana dan cenderung tidak akan mencapai sasaran pendidikan apa-apa, misalnya tentu sulit bagi anak narapidana terorisme yang mulanya hidup di rumah dalam aturan nilai fundamental tertentu seperti pembatasan pergaulan dengan orang lain untuk langsung diminta hidup di lingkungan yang sepenuhnya terbuka dan berbeda. Maka metode *learning by doing* ini haruslah diikuti dengan sebuah struktur yang ajeg dan ditaati. Langkah penerapan metode belajar sambil melakukan ialah tahapan (1) *experience* (melakukan), (2) *sharing* (berbagi), (3) *process* (menjalani proses), (4) *generalize* (mengaitkan dengan kenyataan), dan (5) *apply* (mengaplikasikan dalam situasi yang nyata). Siklus ini dijalankan dengan urutan melakukan suatu kegiatan, mengamati proses dalam kegiatan, merefleksikan hasil kegiatan, dan mengaplikasikan hasil pembelajaran secara konkret (Suyatno, 2016). Salah satu kunci utama dalam metode ini ialah melakukan dan merefleksikan hasil.

Bila kita bertolak pada kasus Pondok Pesantren Al Hidayah yang menampung anak narapidana terorisme diterapkan metode *learning by doing*. Para santri diberikan pengarahan bahwa hari ini akan diadakan program kunjungan ke sekolah negeri di luar kecamatan, kemudian para santri diberangkatkan menuju ke sekolah negeri tersebut dan melakukan aktivitas yang telah diprogramkan seperti belajar bersama satu mata pelajaran, beristirahat pada jam istirahat sekolah tersebut dengan membeli makanan di kantin, dan ditutup dengan melakukan kegiatan permainan gabungan dan ramah-tamah. Setelah kembali ke pondok pesantren para santri dapat dikumpulkan dan diminta menceritakan apa yang dilihat, dirasa, didapat dari kunjungan tersebut. Setelah semua secara individual memberikan perspektif personalnya fasilitator akan membulatkan pembelajaran dengan refleksi. Misalnya bahwa di dunia itu orang berbeda-beda, ada kawan yang tidak berkerudung namun juga pribadi yang baik, atau juga misalnya bahwa orang-orang berteman satu sama lain dan dapat bergembira bersama, di antaranya ada yang ramah dan baik hati. Metode semacam ini dengan contoh di atas adalah satu-satunya *best practice* dan metode pembelajaran internalisasi nilai yang menyentuh individu. Konsep ini juga disebut sebagai konsep *conditioning*.

Di dalam Gerakan Pramuka juga terdapat berbagai agenda pertemuan. Sifatnya yang universal bahkan membuat Gerakan Pramuka yang juga anggota *World Organization of the Scout Movement* yang beranggotakan organisasi kepanduan dari hampir seluruh negara di dunia memiliki dimensi pertemuan internasional bahkan dunia. Agenda pertemuan dalam Gerakan Pramuka memungkinkan setiap Pramuka tidak hanya aktif dan berkegiatan bersama dengan pasukannya di pangkalan namun juga pada berbagai jenjang mulai dari ranting/kecamatan, cabang/kota, daerah/provinsi, nasional, regional/Asia-Pacific Region, dan tingkat dunia. Tentunya pertemuan-pertemuan tersebut dikemas dalam berbagai bentuk mulai dari pelatihan, konferensi, sampai dengan pesta atau yang sering disebut sebagai *jamboree*. Sesuai dengan aturan yang berlaku di Indonesia peserta jambore ialah Pramuka dengan usia 11 – 15 tahun, dan Pramuka dengan

usia 16 – 25 tahun dapat mengikuti raimuna atau padanan internasionalnya disebut sebagai *rovermoot*.

Kegiatan yang dilaksanakan dalam jambore atau raimuna juga beraneka ragam. Di antara kegiatan umum yang pasti ada ialah kegiatan persaudaraan dan permainan-permainan menarik dan menantang di alam terbuka seperti panjat tebing, mendayung, kedirgantaraan, kegiatan teknologi, dan kegiatan persaudaraan seperti malam kebudayaan, festival dari tiap daerah, dan aktivitas wisata (World Scout Bureau, 2010). Umumnya kegiatan jambore dan raimuna berlangsung sepanjang satu pekan penuh dan dihadiri seluruh perwakilan provinsi di seluruh Indonesia, misalnya Jambore Nasional tahun 2016 yang dihadiri 30.000 orang Pramuka dan Raimuna Nasional 2017 yang menghimpun Pramuka dari seluruh provinsi, perwakilan diplomatik RI di luar negeri, dan organisasi kepanduan luar negeri sebanyak 15.000 orang. Kegiatan ini dilaksanakan mulai dari tingkat terendah di kecamatan sampai dengan tingkat nasional bahkan dunia. Dalam kegiatan jambore inklusivitas adalah salah satu nilai yang diterapkan dan dapat langsung dirasakan misalnya tiap kontingen dapat tinggal bersebelahan dengan kontingen dari daerah yang berbeda warna kulit, budaya, bahasa, bahkan agama. Kegiatan keagamaan juga dijalankan secara rutin di bumi perkemahan yang sama dan posisinya bersebelahan antar masjid, pura, wihara, gereja Kristen, dan kapel Katolik yang seluruhnya aktif beroperasi saat kegiatan jambore berlangsung. Termasuk juga pelibatan kontingen khusus Pramuka berkebutuhan khusus yaitu Pramuka yang memiliki kekurangan tuna wicara, tuna rungu, tuna netra, dan sebagainya. Dalam kondisi hidup bersama berdampingan antar agama, budaya, bahasa, dan kebiasaan serta penuh dengan rasa persaudaraan dan persahabatan sebagai sesama Pramuka maka anak-anak narapidana terorisme yang ikut dalam program kepramukaan akan menjadi bagian integral tanpa pertanyaan identitas serta dapat merasakan Indonesia secara langsung dan bukan sekedar melalui teori. Unsur praktis ini yang menjadikan pendidikan kepramukaan lengkap sebagai suatu alat dalam menjawab perkembangan akar terorisme bagi anak narapidana terorisme.

Instrumen Dinamika Kelompok dan Dialog

Metode yang menjadi tawaran berikutnya dari pendidikan kepramukaan masih juga berhubungan dengan metode *learning by doing*. Atau justru secara metodologis metode ini ialah salah satu bagian dari metode *learning by doing* yang dapat memperkuat metode tersebut. Dalam metode *learning by doing* dapat dilihat bahwa anak narapidana terorisme atau peserta didik yang semula merupakan objek transfer ilmu pengetahuan diposisikan sebagai subjek dalam pendidikan, yaitu dengan cara pelibatan secara langsung anak dalam berbagai kegiatan. Salah satu metode pelengkap yang dapat digunakan ialah metode dialog atau *focus group discussion* yang juga disebut diskusi terpumpun. Metode ini dianggap cukup efektif dalam penyelenggaraan berbagai program *counter violent extremism*.

Dalam penerapan metode kepramukaan untuk menangkal ekstremisme kekerasan, deradikalisasi sepatutnya tidak dianggap sebagai tujuan akhir. Sepatutnya deradikalisasi dipandang sebagai sebuah proses natural dalam metode dialog. Tujuan akhir dari metode dialog tidak sekedar membawa individu yang terpapar radikalisme mengubah pola pikirnya namun juga sikapnya, sehingga target akhir dari metode ini ialah menciptakan rasa saling menghormati, saling memahami perbedaan, kohesi sosial, dan menjadi warga negara yang aktif dalam mempromosikan nilai-nilai dialog. Pada prinsipnya yang disebut sebagai metode dialog ialah sebuah kerangka nilai yang mesti dipegang untuk memastikan metode ini dapat berjalan. Pendekatan dialog memiliki beberapa karakteristik, di antaranya:

- Bersifat autentik, maknanya menerima secara autentik latar belakang pemikiran peserta dialog. Contohnya ialah anak narapidana terorisme berlatar belakang agama Islam, kebenaran Islam adalah autentisitas anak narapidana terorisme tersebut. Dialog tidak ada dimulai dengan konfrontasi nilai dan nilai Islam dapat dijadikan penguat dialog saat sudah terbangun rasa saling percaya.
- Positif dan proaktif, maknanya ialah dijalankan secara menyenangkan, tenang, dan melibatkan seluruh pihak dalam dialog. Metode ini tidak diterapkan dengan pemaksaan nilai atau pencekakan doktrin, seluruh pihak yang menjadi peserta dialog juga diberikan kesempatan yang sama dan tidak mendominasi.
- Independen, maknanya ialah terlepas dari segala bentuk kepentingan. Artinya tujuan akhir dialog tidak dirancang sejak awal nilai-nilai tertentu yang dipaksakan. Dalam kasus terorisme misalnya perspektif pemerintah (baca: kekuasaan) dalam menyikapi anak/pelaku teror pada *status quo* kekuasaan tentu akan berbeda dari pihak yang tidak memiliki kepentingan sepihak.
- Altruistis, maknanya ialah dialog harus dijalankan oleh para sukarelawan dan profesional dalam bidangnya, sehingga terdapat suatu semangat dalam dialog tersebut. Tentunya terlebih dahulu para sukarelawan dan profesional yang akan bergabung dalam dialog harus melalui suatu pelatihan pengantar (Dialogue Society, 2009). Maka tentu bila pendekatan ini dijalankan oleh seorang pembina Pramuka yang memiliki standardisasi pembina melalui Kursus Pembina Pramuka Mahir tingkat Dasar (KMD) ditambah dengan pemahaman akan isu-isu perdamaian maka tentu proses dialog yang umum dilakukan oleh para Pramuka setelah latihan sebagai bentuk refleksi akan berdampak besar bagi para peserta didik.

Adapun dalam konteks reedukasi anak narapidana terorisme di Indonesia metode ini merupakan kelanjutan metode sebelumnya. Anak setelah melakukan berbagai kegiatan *learning by doing* dapat ikut dalam suatu proses dialog yang tidak melulu harus diisi sukarelawan dan profesional yang umumnya merupakan orang dewasa melainkan juga teman-teman sebaya dalam diskusi yang menyenangkan terhadap suatu topik di bawah bimbingan ahlinya. Dalam menjalankan metode dialog secara teknis, berbagai hal

perlu dijadikan perhatian dalam memfasilitasi dialog, untuk menjalankan dialog dengan baik seorang fasilitator selain harus aktif mengikuti berbagai dialog sebelumnya juga mesti menerima serangkaian pelatihan terlebih dahulu. Inilah tantangan bagi para pembina Pramuka secara umum di Indonesia.

Pendampingan Orang Dewasa

Untuk melengkapi dua metode yang menjadi fokus bahasan di atas maka kini kita perlu memperhatikan bahwa kedua metode tersebut adalah metode yang diterima anak narapidana terorisme semasa dalam institusi pendidikan. Pada akhirnya anak-anak tersebut juga akan kembali menjadi bagian dari kelompok sosialnya, entah keluarga atau masyarakat dan lingkungannya. Bekal-bekal yang diberikan metode sebelumnya diharapkan dapat menjadi pegangan dan dapat diaplikasikan pada situasi nyata sebagaimana dijelaskan pada metode pertama, namun demikian terdapat urgensi bagi kita untuk menyiapkan metode final untuk mencegah individu kembali pada pikiran atau sikapnya yang semula. Metode ini telah banyak dikembangkan dalam kerangka deradikalisasi di berbagai negara, salah satunya Denmark.

Pendekatan mirip dengan ini disebut sebagai Aarhus Model di Denmark. Program ini ditujukan untuk menghadapi perkembangan radikalisme bagi orang muda di Denmark, selain radikalisme juga usaha ini ditujukan untuk menjaga perkembangan diskriminasi dan menjaga kohesi sosial masyarakat Denmark. Program ini salah satunya menempatkan posisi pendampingan bagi setiap individu yang mengikuti program ini, pendampingnya tentu bukan mantan narapidana terorisme melainkan orang moderat dan dengan segala pertimbangan usia, kemampuan, pengetahuan, dan sikap bagi setiap individu. Sistem yang digunakan ialah *mentoring* dan juga pendekatan personal. Model Aarhus sekarang memiliki 10 orang mentor yang telah memiliki kualifikasi pendidikan dan juga identitas yang sesuai. Pertemuan dengan mentor juga bukan seperti yang dibayangkan dalam proses deradikalisasi dalam lembaga pemasyarakatan melainkan melalui pendekatan yang lebih informal (Bertelsen, 2015). Maka metode pendampingan ini amat sesuai dengan metode pendidikan kepramukaan berupa kemitraan dengan orang dewasa. Bahwa seluruh aktivitas kepramukaan sepatutnya dibawah oleh pengawasan orang dewasa yang telah terstandarisasi. Oleh sebab itu lagi-lagi posisi pembina Pramuka amatlah penting tidak hanya sebagai perencana dan eksekutor kegiatan namun juga sebagai mentor yang mengenal peserta didiknya secara individual sehingga dapat menjalankan proses mulai dari perencanaan hingga evaluasi berbasis individu.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis yang telah dikemukakan di atas maka kepramukaan dapat dijadikan sebuah solusi bagi anak narapidana terorisme. Yang menjadi sasaran utama dari analisis potensi yang dapat digunakan melalui pendidikan kepramukaan adalah untuk digunakan sebagai pemenuhan kebutuhan dasar manusia berupa aktualisasi diri, penghargaan, pengakuan, afeksi lingkungan, dan belajar hidup dalam kelompok dan keberagaman. Ujung dari pencapaian tersebut adalah tingginya *self-esteem* atau harga diri

yang membuat anak narapidana terorisme dapat menerima reedukasi secara lebih terbuka, termasuk juga edukasi melalui pendekatan *learning by doing* atau secara langsung belajar hidup bersama, bekerja sama, nilai kebangsaan, serta toleransi melalui kegiatan di alam terbuka yang dikemas secara menarik dan menantang. Ditambah juga peningkatan kualifikasi atau kecakapan umum dan kecakapan khusus yang diajarkan dalam pendidikan kepramukaan dengan sasaran akhir kecakapan, kebangsaan, dan karakter yang akan bermanfaat bagi pengembangan diri berbasis kompetensi. Oleh sebab itu pendidikan kepramukaan yang diajukan sebagai pendekatan komplementer dalam penelitian ini seyogianya dapat menjadi pendekatan yang baik bila diaplikasikan bagi anak narapidana terorisme untuk berkontribusi menyelesaikan persoalan-persoalan dasar dari akar menuju terorisme.

Secara faktual pendidikan kepramukaan juga telah diuji praktik dan penerapannya. Merujuk pada kerangka teoretis, analisis, serta observasi partisipatoris yang dilakukan oleh penulis dalam berbagai aktivitas kepramukaan secara rutin dari tingkatan gugus depan hingga tingkat internasional maka konsep-konsep seperti pemberian penghargaan untuk meningkatkan *self-esteem*, pendampingan orang dewasa sebagai mentor dan konselor, belajar sambil melakukan dan menjalani berbagai pengalaman hidup dalam keberagaman dan toleransi dalam berbagai kegiatan kepramukaan, hingga dialog dan refleksi yang mengandung nilai-nilai dengan didahului permainan yang menarik dan menyenangkan ada di dalam pendidikan kepramukaan dan sepenuhnya dapat diaplikasikan. Oleh sebab itu pendekatan pendidikan kepramukaan ini tidak hanya diharap dapat memberi manfaat bagi objek anak narapidana terorisme sebagaimana telah dibahas namun juga pada pelajar dan generasi muda Indonesia pada umumnya. Namun demikian amat disayangkan bentuk keterlibatan Gerakan Pramuka dan pendidikan kepramukaan secara khusus dan langsung dalam isu ekstremisme kekerasan termasuk juga penyiapan sumber daya pembina masih amat sulit kita temukan, padahal posisi Gerakan Pramuka dengan jaringannya di seluruh Indonesia sebagai instrumen dan infrastruktur dalam menjawab tantangan ekstremisme kekerasan jelas dapat ambil bagian mendukung gerakan pemerintah melalui Badan Nasional Penanggulangan Terorisme dan lembaga negara terkait.

Rekomendasi riset awal ini ialah agar Kwartir Nasional Gerakan Pramuka mulai mempersiapkan perannya dalam usaha menjawab tantangan akar terorisme di Indonesia sebagai bentuk dukungan pada program pemerintah melawan ekstremisme kekerasan dan terorisme. Salah satu langkah awalnya ialah dengan memulai penyiapan sumber daya pembina dan kurikulum yang sesuai dengan melibatkan lembaga pemerintah terkait dan kalangan akademisi yang berfokus pada ekstremisme kekerasan dan terorisme di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Buku dan Jurnal

- Azra, A. dkk. (2017). Reformulasi ajaran Islam: jihad, khilafah, dan terorisme. Mizan.
- Bertelsen, P. (2015). Danish preventive measures and de-radicalization strategies: The Aarhus model. *Panorama: Insights into Asian and European Affairs*, 1(241), 53.
- Golose, P. R. (2015). Invasi terorisme ke cyberspace. Yayasan Pengembangan Kajian Ilmu Kepolisian.
- Harahap, H. I., & Irmayani, M. T. (2017, November). The Phenomenon of De-radicalization in Al Hidayah Boarding School, North Sumatra Province, Indonesia. In *Third International Conference on Social and Political Sciences (ICSPS 2017)*. Atlantis Press.
- Crenshaw, M. (1981). The causes of terrorism. *Comparative politics*, 13(4), 379-399.
- Falah, Haris Amir. (2019). Hijrah dari Radikal kepada Moderat: Episode Perjalanan Mantan Radikalis. Penerbit Milenia.
- Qodir, Z. Kaum Muda, Intoleransi, dan Radikalisme Agama. *Jurnal Studi Pemuda*, 5(1), 429-445.
- Sarwono, S. W. (2010). Pengantar psikologi umum. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sarwono, S. W. (2013). Menakar jiwa mantan teroris melalui tes Davido CHaD. Penerbit Salemba Humanika.
- Sunarto, K. (1993). Pengantar sosiologi. Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia.
- Suyatno. (2016). Metode Kepramukaan Untuk Pembina dan Pelatih Pramuka. Mustika Ilmu.
- World Scout Bureau. (2010). Jambore: Apa, Siapa, Dimana, Kapan, Mengapa, Bagaimana?. Pustaka Tunas Media.
- Berita, Dokumen, dan Laporan
- Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga Gerakan Pramuka hasil Munas 2018 di Kendari.
- Arintya. (2018). Mengenal Pesantren Al Hidayah, Sekolah Khusus untuk Anak-anak Pelaku Terorisme Pertama di Indonesia. Hipwee.
- Dialogue Society. (2007). Deradicalisation by Default: The Dialogue Approach to Rooting out Violent Extremism.
- DW. (2019). Rumah Aman di Jakarta Jauhkan Anak Teroris dari Ideologi Radikal. Diakses di <https://www.dw.com/id/rumah-aman-di-jakarta-jauhkan-anak-teroris-dari-ideologi-radikal/a-49469121>
- JawaPos. (2018). Pesantren Al Hidayah, Tempat Deradikalisasi Anak-anak Teroris (Habis). Diakses di <https://www.jawapos.com/features/24/05/2018/pesantren-al-hidayah-tempat-deradikalisasi-anak-anak-teroris-habis/>
- Kajian Terorisme UI. (2019) Infografis: Akar Terorisme: Analisis terhadap 18 Mantan Narapidana Terorisme.

Lipson, David. (2018). Inside Indonesia's Secret School for Children of Terrorism. ABC News. Diakses di <https://www.abc.net.au/news/2018-07-29/inside-indonesias-secret-school-for-the-children-of-terrorism/10042534>

PPIM UIN Jakarta. (2018). Pelita yang Meredup: Potret Keberagaman Guru Indonesia. Diakses di <https://conveyindonesia.com/survei-ppim-2018-menyibak-intoleransi-dan-radikalisme-guru/>

PERAN SEKOLAH DALAM PEMBENTUKAN PENDIDIKAN KARAKTER DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

Puji Nugroho

Program Pascasarjana Manajemen Pendidikan Islam, Universitas Muhammadiyah Magelang
Jl. Mayjen Bambang Soegeng, Glagak, Sumberrejo, Kec. Mertoyudan, Magelang Jawa Tengah
56172

Pujinugroho.umm@gmail.com, +62895364808626

ABSTRAK

Sekolah merupakan salah satu tempat untuk pembentukan karakteristik seseorang di era revolusi industri 4.0. Pendidikan karakter di sekolah pada tingkat sekolah menengah atas dapat dilakukan dengan hal pembiasaan dan dimulai dari hal yang sederhana seperti menjaga kebersihan, menjaga kerapian, sopan dan santun. Dalam kaitannya dengan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran, sekolah mempunyai peran yang penting dalam memantau dan memberi pengarahan kepada peserta didik agar lebih bijak dalam penggunaan teknologi. Prinsip pembentukan watak dan pendidikan karakter melalui sekolah tidak bisa dilakukan oleh satu pihak, akan tetapi seluruh pihak atau komponen yang ada di dalam sekolah tersebut. Kesadaran akan tanggung jawab dalam mempersiapkan generasi yang memiliki karakter yang baik harus dimiliki oleh komponen yang berada di sekolah tersebut. pembentukan karakter siswa harus sudah dimulai dan tertanam sejak awal masuk. Beberapa langkah usaha yang dilakukan adalah menerapkan pendekatan Uswah hasanah yaitu memberikan pengarahan kepada siswa agar siswa senantiasa membiasakan berakhlak yang baik baik itu melalui ucapan maupun perbuatan, selalu memberikan pengarahan kepada siswa secara terus menerus kepada siswa mengenai hal kebaikan, memasukan materi yang memunculkan karakter dalam setiap proses pembelajaran.

Kata kunci: sekolah, pendidikan karakter, pembiasaan, pendekatan uswah hasanah

ABSTRACT

The school is one of the places for the establishment of one's characteristics in the 4.0 Industrial Revolution era. The education of character in school at the high school level can be done with the refrpotion and starts from simple things like keeping cleanliness, keeping the dry, polite and courteous. In relation to the use of technology in the learning process, schools play an important role in monitoring and directing learners to be morewise in the use of technology. The principle of character building and the education of characters through the school can not be done by one party, but all parties or components in the school. Awareness of the responsibility in preparing a generation that has a good character must be owned by the components that are in the school. Character formation must have been started and embedded since the beginning of entry. A few steps of effort is to implement the approach of Uswah Hasanah, which is to provide direction to the students so that the students always familiarize themselves with good deeds through speech and deed, always give direction to Students on matters of kindness, incorporate material that brings forth character in each learning process.

Keywords: school, character Education, habituation, approach Uswah Hasanah

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan cara atau sebuah upaya yang dapat digunakan seseorang dalam meraih sesuatu yang diharapkan, pendidikan sendiri mempunyai peran yang sangat besar dan strategis dalam proses kemajuan peradaban yang terjadi di dunia ini sepanjang sejarah. Salah satu pendidikan yang penting dalam membangun peradaban yang baik adalah pendidikan karakter.

Pendidikan Karakter adalah mustika hidup yang membedakan antara manusia dengan makhluk lainnya misalnya hewan. Manusia yang tidak memiliki karakter bisa dikatakan sebagai manusia yang sudah melampaui batas. Seseorang yang memiliki karakter yang baik secara personal dan sosial adalah seseorang yang memiliki akhlak dan moral yang baik. (Zubaedi, 2012: 1)

Pendidikan karakter di sekolah merupakan sebuah keharusan yang harus dilakukan sekolah dalam melahirkan generasi penerus yang memiliki karakter. Pendidikan karakter bisa dikatakan sebuah kebutuhan yang mendasar dan *urgent* sehingga dengan pendidikan karakter inilah siswa dapat diberikan bekal bukan hanya dalam hal ilmu pengetahuan dan teknologi akan tetapi jauh lebih dari itu adalah karakter yang baik yang nantinya mampu menjadikan dirinya menjadi pribadi yang baik dan membawa dampak yang positif baik di dalam keluarga maupun masyarakat sekitar. Untuk itulah peran sekolah sangat diperlukan dalam pembentukan dan pengembangan karakter peserta didik.

Pendidikan karakter mungkin sudah bukan hal baru didalam masyarakat Indonesia. Pendidikan karakter menjadi sebuah perbincangan hangat bukan hanya kalangan akademisi di Indonesia akan tetapi pembahasan yang penting dalam dunia akhir – akhir ini. Pelanggaran atau kasus baik kriminalitas, tawuran antar pelajar, korupsi, pelanggaran ham, pemberitaan hoax yang marak terjadi yang sering kita lihat dan ketahui baik melalui media elektronik maupun cetak menjadi tanda atau bukti bahwa telah terjadi penurunan nilai karakter atau moral pada bangsa Indonesia. Fenomena tersebut menurut Tilaar (1999:3) merupakan salah satu eksek dari kondisi masyarakat yang sedang berada dalam masa transformasi sosial menghadai era globalisasi atau era revolusi industri 4.0.

Indonesia memang belum seluruhnya memasuki era revolusi industri 4.0, tetapi Indonesia terus mengejar agar bisa masuk seluruhnya ke era revolusi industri 4.0. Untuk mengejar era revolusi 4.0 sebenarnya sumber daya manusia yang dimiliki oleh bangsa Indonesia sangat banyak tetapi belum sepenuhnya merata. Banyak putra terbaik bangsa yang justru memilih untuk bekerja dan mengabdikan diri di luar negeri

Era revolusi industri 4.0 ini sangat jauh berbeda dengan era sebelumnya, karena di era revolusi industri 4.0 inilah manusia sangat bergantung pada internet. Semua proses kehidupan sangat berkaitan dengan internet. Proses pendidikan pun juga sedikit banyak bergantung pada internet. Maka dari itu, proses pembentukan karakter di era revolusi industri 4.0 ini sangat dibutuhkan sehingga karakter yang sudah tertanam baik yang sejak

dulu akan terus digunakan dalam menjalankan kehidupan sosial dan manusia akan jauh lebih bijak dalam penggunaan teknologi.

Pendidikan karakter memerlukan sebuah pembiasaan karena pendidikan karakter bukanlah proses menghafal materi ujian yang ada di sekolah dan bukan teknik cara menjawab pertanyaan-pertanyaan yang disajikan dalam soal ujian. Akan tetapi pendidikan karakter memerlukan sebuah pembiasaan yang secara bertahap. Pembiasaan dalam pembentukan pendidikan karakter seperti pembiasaan berbuat baik, pembiasaan berkata jujur, pembiasaan untuk tidak berbuat curang, pembiasaan untuk menghilangkan sikap malas dan tidak membiarkan lingkungan yang tidak bersih. Pendidikan karakter tidak akan terbentuk bila mana tidak dilakukan sebuah proses pembiasaan, pendidikan karakter tidak bisa dibentuk secara tiba-tiba (instan) tetapi pendidikan karakter harus dilatih secara serius dan proposional. (Gunawan, 2012: 29)

Pendidikan karakter muncul sebagai harapan baru sebagai salah satu solusi dalam menghadapi suatu permasalahan yang tengah dihadapi oleh bangsa dan Negara Indonesia dan sebuah lembaga pendidikan yaitu sekolah merupakan salah satu tempat yang dinilai sangat berpengaruh dalam pembentukan karakter seseorang. Pendidikan karakter yang dilakukan dengan baik dan efektif membuat peserta didik bisa lebih memiliki moral dan lebih beradab, peduli dengan lingkungan masyarakat sekitar dan bisa membawa kualitas performa akademik yang meningkat. (Lickona, 2013 :25)

METODE

Penelitian ini dilakukan di SMA Islam Sudirman Grabag Kabupaten Magelang. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif atas dasar itu, peneliti akan menghasilkan kutipan-kutipan data dan rangkuman dari dokumen, koding data, dan analisis verbal (Moleong, 2007:30). Penelitian ini dikembangkan dengan sebuah metode induktif yang bermaksud memahami situasi sosial secara mendalam, menemukan pola hubungan temuan yang diperoleh di lapangan, merumuskan hipotesis, dan menarik kesimpulan sehingga jenis penelitian kualitatif sangatlah relevan digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan mengenai peran sekolah dalam pembentukan karakter peserta didik metode pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu dokumentasi, *in depth interview* (wawancara mendalam), dan observasi (Sugiyono, 2010: 297). Metode penelitian ini digunakan untuk mendapatkan gambaran tentang penelitian pembentukan karakter di SMA Islam Sudirman Grabag. Peneliti kualitatif harus menyadari benar bahwa dirinya merupakan pencerna, pelaksana, pengumpul data, penganalisis data dan sekaligus menjadi pelapor dari hasil penelitian. Untuk itu peneliti harus bisa menyesuaikan diri dengan situasi dan kondisi di lapangan.

Penetapan informan sebagai sumber data menggunakan teknik *purposive sampling* dan *snowball sampling*. *Purposive sampling* dilakukan dengan memilih orang – orang yang terpilih betul oleh peneliti menurut ciri-ciri spesifik yang dimiliki oleh sampel itu. *Purposive sampling* adalah sampel yang dipilih secara cermat oleh peneliti (Nasution, 2012). Kemudian setelah data berhasil diperoleh dan dikumpulkan kemudian

dilakukan analisis data. Analisis data merupakan upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.

Pengujian keabsahan data pada penelitian ini menggunakan sebuah teknik yang dinamakan teknik triangulasi. Triangulasi adalah teknik pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu (Sugiyono, 2010: 273). Teknik triangulasi bisa dikatakan sebagai teknik pengumpulan data gabungan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Adapun teknik triangulasi yang peneliti gunakan dalam penelitian adalah teknik triangulasi sumber berarti untuk mendapatkan data dari sumber berbeda-beda dengan teknik pengumpulan data yang sama. (Sugiyono, 2010: 363-368).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian terhadap pembentukan nilai karakter sekolah bisa terlihat melalui dokumen yang ada disekolah yaitu dokumen yang dimiliki oleh kepala sekolah seperti supervisi dan program jangka pendek dan jangka panjang serta dokumen kurikulum yang digunakan oleh SMA Islam Sudirman Grabag, dan perangkat pembelajaran baik itu RPP ataupun silabus yang dibuat oleh guru. serta proses penilaian terhadap kecakapan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran baik itu ilmu yang bersifat umum maupun ilmu agama. Proses pembelajaran yang dilakukan di SMA Islam Sudirman Grabag harus memiliki tujuan yang selaras dengan visi misi yang dimiliki oleh SMA Islam Sudirman Grabag, Visi yang terdapat pada SMA Islam Sudirman adalah unggul dalam prestasi dan santun dalam berilmu yang dibekali Iman dan taqwa, dengan adanya visi tersebut peserta didik harapannya bukan hanya memiliki pengetahuan teknologi yang baik akan tetapi jauh lebih dari itu diharapkan siswa memiliki keimanan dan ketaqwaan sehingga nantinya peserta didik setelah lulus dari SMA Islam Sudirman Grabag diharapkan bisa bermanfaat bagi agama dan masyarakat pada umumnya. Sedangkan misi dari SMA Islam Sudirman Grabag adalah pertama menyiapkan sumber daya manusia yang berakhlak dan professional yang berakar pada norma- norma agama dan akhlaqul karimah. *Kedua* melaksanakan bimbingan belajar yang efektif dan inovatif. *Ketiga* memotivasi seluruh warga sekolah untuk meningkatkan kepedulian dan yang *keempat* memberikan pelayanan administrasi dengan ramah, cepat dan tepat.

Berdasarkan hasil pengamatan atau observasi yang dilakukan oleh peneliti bahwasannya posisi letak SMA Islam Sudirman Grabag sangatlah strategis dan memiliki lingkungan yang cukup baik karena berdekatan dengan beberapa pondok pesantren dan koramil yang jaraknya kurang lebih hanya 100 meter. Kondisi Lingkungan yang baik ini diharapkan bisa membentuk karakter peserta didik yang berani, religious, dan cinta tanah air.

Dalam hal pembentukan karakter pada tingkat sekolah menengah atas dapat dilakukan dari hal yang sederhana seperti menjaga kebersihan diri sendiri, bergotong royong dalam menjaga kebersihan kelas, menjaga kerapian diri sendiri, sopan dan santun. Hendaknya dalam pembentukan karakter harus disesuaikan dengan kondisi lingkungan sekolah. Karena, setiap sekolah memiliki karakteristik siswa di dalamnya. Hal ini dilakukan agar mudah difahami dan tidak adanya permasalahan yang muncul dikemudian hari.

Hasil wawancara peneliti dengan Bapak Widodo Joko S.Pd selaku Kepala Sekolah di SMA Islam Sudirman Grabag adalah pendidikan karakter bisa dibentuk melalui beberapa contoh pertama adalah mengajarkan kebiasaan yang baik terhadap siswa ketika datang. Salah satu contohnya adalah mengucapkan salam dan bersalaman kepada guru maupun teman nya, kedua; membiasakan berdoa sebelum pelajaran dimulai, salah satu contoh yang diterapkan dalam pembentukan karakter di sekolah ini adalah membiasakan membaca Asmaul Husna sebelum pelajaran dimulai, ketiga; melaksanakan sholat dzhur berjamaah, dan melaksanakan mujahadah bersama di minggu ke 3 hari sabtu di jam terakhir, ke empat; memberikan kesempatan siswa untuk secara bergantian menjadi petugas upacara dan yang ke lima yang paling penting adalah pihak sekolah baik itu pendidik ataupun tenaga kependidikan harus bisa menjadi contoh atau suri tauladan bagi siswa, baik itu melalui perkataan maupun perbuatan, karena pada dasarnya guru merupakan tokoh inspirasi bagi siswa yang nantinya akan diingat siswa walaupun siswa tersebut sudah lulus dari sekolah tersebut. Selanjutnya dalam hal kaitannya dengan proses pembelajaran yang saat ini memasuki era revolusi industri 4.0 yang dimana tidak bisa lepas dari internet, komponen yang ada di sekolah sekolah mempunyai tugas dan tanggung jawab dalam memantau dan mengarahkan peserta didik agar lebih bijak dalam penggunaan teknologi. Karena bila mana seseorang tidak bijak dalam penggunaan teknologi akan berdampak kurang baik dalam pengembangan karakter pada peserta didik ke depan.

Selanjutnya mengenai prinsip pembentukan karakter siswa melalui wawancara dengan bapak Heruwadi, S.Pd selaku waka kurikulum mengatakan bahwa, Pada prinsipnya pembentukan watak dan pendidikan karakter melalui sekolah tidak bisa dilakukan oleh satu pihak, akan tetapi seluruh pihak atau komponen yang ada di dalam sekolah baik itu kepala sekolah, guru, tenaga kependidikan, siswa maupun petugas kebersihan sekalipun. Kesadaran akan tanggung jawab dalam mempersiapkan generasi yang memiliki karakter yang baik harus dimiliki oleh komponen yang berada di sekolah tersebut.

Pembina SMA Islam sudirman grabag, Bapak Sulaiman mengatakan bahwasannya pembentukan karakter siswa harus sudah dimulai dan tertanam sejak awal masuk yaitu pada tingkat kelas kelas x, beberapa langkah usaha yang dilakukan adalah menerapkan pendekatan Uswah hasanah yaitu memberikan pengarahan kepada siswa agar siswa senantiasa membiasakan berakhlak yang baik baik itu melalui ucapan maupun

perbuatan, selalu memberikan pengarahan kepada siswa secara terus menerus kepada siswa mengenai hal kebaikan hal ini bisa dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling dan guru mata pelajaran, memasukan materi yang memunculkan karakter dalam setiap proses pembelajaran. Harapannya dengan penanaman karakter yang dimulai sejak kelas x bisa dilaksanakan atau diintegrasikan nantinya baik di sekolah, keluarga maupun lingkungan masyarakat sekitar.

Peneliti dalam melakukan pengamatan atau observasi peneliti terjun langsung datang dan melihat situasi dan kondisi yang ada di SMA Islam Sudirman Grabag dimulai dari pagi hari sampai proses pembelajaran selesai hal ini dimaksudkan untuk mengukur keakuratan dari analisis dokumen dan hasilnya adalah peneliti melihat langsung, kedisiplinan siswa cukup baik dan antusias siswa dalam mengikuti kegiatan sekolah sangat baik, siswa sudah tidak usah dipaksa untuk melakukan kegiatan yang diselenggarakan oleh sekolah dengan sendirinya. siswa sadar untuk mengikuti baik proses pembelajaran ataupun kegiatan yang sudah menjadi agenda rutinitas sekolah

Dalam hal pembentukan karakter siswa, pihak sekolah juga memberikan perhatian yang khusus terhadap peserta didiknya salah satunya adalah bekerja sama dengan orang tua siswa. Hal ini dibuktikan oleh adanya data *home visit* serta menjalin komunikasi melalui media elektronik yang dilakukan pihak sekolah kepada siswa maupun orang tua. Hal ini dilakukan untuk memberikan motivasi kepada siswa agar mempunyai semangat belajar yang tinggi. Para wali murid menyadari dan antusias akan hal tersebut yang dilakukan oleh pihak sekolah, dan wali murid menyadari bahwa tanggung jawab pendidikan anaknya tidak secara penuh dibebankan oleh sekolah melainkan ada tanggung jawab wali murid. Oleh karenanya sekolah dan wali murid diharapkan saling bekerjasama demi tercapainya pendidikan yang memiliki kualitas yang baik.

Upaya SMA Islam Sudirman Grabag dalam pembentukan pendidikan karakter terlihat siswa bersalaman dengan guru dan tidak lupa mengucapkan salam, peneliti juga menjumpai serta melihat bahwasannya siswa di SMA Islam sudirman Grabag mengikuti kegiatan keagamaan yaitu membaca Asmaul husna bersama – sama dipimpin oleh guru mata pelajaran di jam pertama. Oleh karenanya pembentukan karakter yang sudah dibangun dan terlaksana dengan baik ini membuat nama SMA Islam Sudirman Grabag kembali terangkat dan bisa menjadi alternatif bagi para calon siswa untuk bersama – sama mencetak generasi penerus yang berkarakter dan religius.

KESIMPULAN

Sekolah merupakan salah satu tempat untuk pembentukan karakteristik seseorang di era revolusi industri 4.0. Pendidikan karakter di sekolah pada tingkat sekolah menengah atas dapat dilakukan dengan hal pembiasaan dan dimulai dari hal yang sederhana seperti menjaga kebersihan, menjaga kerapian, sopan dan santun. Dalam hal kaitannya dengan proses pembelajaran yang saat ini memasuki era revolusi industri 4.0 yang dimana tidak bisa lepas dari internet, komponen yang ada di sekolah sekolah mempunyai tugas dan tanggung jawab dalam memantau dan mengarahkan peserta didik agar lebih bijak dalam

penggunaan teknologi. Karena bila mana seseorang tidak bijak dalam penggunaan teknologi akan berdampak kurang baik dalam pengembangan karakter pada peserta didik ke depan.

Prinsip pembentukan watak dan pendidikan karakter melalui sekolah tidak bisa dilakukan oleh satu pihak, akan tetapi seluruh pihak atau komponen yang ada di dalam sekolah baik itu kepala sekolah, guru, tenaga kependidikan, siswa maupun petugas kebersihan sekalipun. Kesadaran akan tanggung jawab dalam mempersiapkan generasi yang memiliki karakter yang baik harus dimiliki oleh komponen yang berada di sekolah tersebut.

Secara umum tanggung jawab pendidikan tidak boleh dipesahkan secara keseluruhan kepada sekolah akan tetapi orang tua atau wali siswa pun ikut bertanggung jawab dalam hal pendidikan anaknya. Kerjasama antar pihak sekolah maupun wali siswa sangat diharapkan untuk menciptakan pendidikan yang baik dan mencetak generasi penerus yang berkarakter.

Pembentukan karakter siswa harus sudah dimulai dan tertanam sejak awal masuk yaitu pada tingkat beberapa langkah usaha yang dilakukan adalah menerapkan pendekatan Uswah hasanah yaitu memberikan pengarahan kepada siswa agar siswa senantiasa membiasakan berakhlak yang baik baik itu melalui ucapan maupun perbuatan, selalu memberikan pengarahan kepada siswa secara terus menerus kepada siswa mengenai hal kebaikan, memasukan materi yang memunculkan karakter dalam setiap proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Gunawan, Heri. Pendidikan Karakter konsep dan Implementasinya, Bandung : Alfabeta, 2008
- Lickona, Thomas Educating For Character, ter.Lita S, Pendidikan Karakter: Panduan Lengkap mendidik peserta didik menjadi Pintar dan Baik, Bandung : Nusamedia, 2013
- Nasution, S (2012) . Metode Research. Jakarta : Bumi Aksara
- Sugiyono, 2010. Metodologi penelitian pendidikan. Bandung : Alfabeta
- Zubaedi , Desain pendidikan karakter konsepsi dan aplikasinya dalam lembaga pendidikan , Jakarta : Kencana, 2012

PERAN PENDIDIKAN KARAKTER TERHADAP FAKTOR-FAKTOR PENGAMBILAN KEPUTUSAN KARIER DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

Putri Fathia Fadilla*

¹Magister Psikologi, Universitas Mercu Buana Yogyakarta Jl. Ringroad Utara Condong Catur

*E-mail: putriff@yahoo.co.uk, Telp: +62816215914

ABSTRAK

Dunia pendidikan merupakan satu aspek yang sangat penting bagi peningkatan kualitas sumber daya manusia yang berkualitas agar mampu menggerakkan semua aspek kehidupan. Menurut Badan Pusat Statistik siswa dengan rentang usia antar 16 sampai 18 tahun, yang digunakan sebagai cara menghitung angka partisipasi sekolah di Indonesia. Menurut WHO penduduk dengan rentang usia 10-19 tahun disebut remaja, sedangkan Kementerian Kesehatan (2014) menyebutkan remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-18 tahun. Pendapat dari Micucci (dalam Arjanggi, 2017) remaja menengah secara usia kalender dimulai umur 14 hingga 17 tahun dan usia tersebut merupakan usia Sekolah Menengah Atas (SMA). Masalah yang sering terjadi pada remaja antara lain keputusan siswa meninggalkan kehidupan sekolah, persoalan sistem belajar siswa, kebingungan dalam memilih jurusan, pengambilan keputusan menuju perguruan tinggi, menentukan cita-cita dan masalah interaksi sosial. Saat ini Indonesia sedang diramaikan dengan revolusi industri 4.0 yang memiliki potensi manfaat besar namun juga memiliki tantangan yang besar jika tidak bijak dalam menghadapi, maka akan menjadi ancaman besar bagi kehidupan manusia. Dengan era serba ada dan canggih ini manusia semakin dimanjakan oleh teknologi, manusia semakin berfikir dengan serba instan, dengan begitu karakter manusia semakin tergerus oleh zaman. Sehingga era industri 4.0 menjadi *disruption/problem* manusia yang tidak bijak dalam menghadapi era ini. Dengan mudahnya akses teknologi/internet jangan sampai membuat peserta didik menentukan pilihan karier hanya berdasarkan pada *trend* ataupun pemenuhan terhadap pengakuan sosial. Berdasarkan dari hasil review pada penelitian tiga tahun terakhir didapatkan hasil faktor yang mempengaruhi pengambilan keputusan karier dapat dibagi menjadi dua yaitu faktor internal terdiri dari regulasi emosi, efikasi diri, persepsi terhadap harapan orang tua, minat, pemahaman karier, self-determination dan motivasi berprestasi sedangkan faktor eksternal terdiri dari quality of school life, pola asuh otoriter, konformitas, bimbingan konseling karier, keluarga, lingkungan kampus, kelengkapan fasilitas, biaya Pendidikan, keringanan biaya, status akreditasi dan kurikulum. Mengingat banyaknya nilai-nilai yang di gerakan dalam Pendidikan karakter artinya pendidikan karakter berperan sebagai faktor eksternal, dimana Pendidikan karakter dapat yang berhasil akan melahirkan siswa yang bijak dan tepat dalam pengambilan keputusan, dalam hal ini adalah pengambilan keputusan karier. Pengambilan keputusan yang tepat akan membentuk generasi penerus bangsa yang hebat.

Kata kunci: Pendidikan Karakter, Pengambilan Keputusan Karier, Revolusi Industri 4.0

ABSTRACT

The world of education is a very important aspect for improving the quality of quality human resources in order to be able to move all aspects of life. According to the Central Statistics Agency students with a range of ages between 16 to 18 years, which is used as a way to calculate school participation rates in Indonesia. According to WHO the population aged 10-19 years is called a teenager, while the Ministry of Health (2014) mentions adolescents are residents in the age range of 10-18 years. Opinions from Micucci (in Arjanggi, 2017) middle-aged adolescents on a calendar age from the age of 14 to 17 years and that age is the age of high school (SMA). Problems that often occur in adolescents include the decision of students to leave school life,

problems of student learning systems, confusion in choosing majors, decision making towards college, determining ideals and problems of social interaction. At present Indonesia is being enlivened by the industrial revolution 4.0 which has great potential benefits but also has great challenges if it is not wise to face it, it will be a big threat to human life. With this all-round and sophisticated era, people are increasingly spoiled by technology, people are increasingly thinking instantly, so human characters are increasingly eroded by the times. So that the industrial era 4.0 becomes a disruption / problem of people who are not wise in facing this era. With easy access to technology/internet, don't make students make career choices based solely on trends or fulfillment of social recognition. Based on the results of a review of the last three years research, the results of factors affecting career decision making can be divided into two, namely internal factors consisting of emotional regulation, self-efficacy, perception of parents' expectations, interests, career understanding, self-determination and achievement motivation while external factors consist of quality of school life, authoritarian parenting, conformity, career counseling guidance, family, campus environment, completeness of facilities, Education costs, cost relief, accreditation status and curriculum. Given the many values in the movement in character education means that character education plays an external factor, where character education can succeed which will give birth to students who are wise and appropriate in decision making, in this case career decision making. The right decision making will form the next generation of a great nation.

Keyword: Character Education, Career Decision Making, Revolution Industry 4.0

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan merupakan satu aspek yang sangat penting bagi peningkatan kualitas sumber daya manusia yang berkualitas agar mampu menggerakkan semua aspek kehidupan. Salah satu tujuan pendidikan karakter adalah menanamkan jiwa kepemimpinan dan tanggungjawab siswa sebagai generasi penerus bangsa. Dalam hal ini berarti sebagai generasi penerus bangsa peserta didik dituntut untuk memiliki kemampuan pengambilan keputusan yang tepat salah satunya adalah pengambilan keputusan terhadap karier yang mana nanti akan menjadi bekal individu dalam mewujudkan tujuan Pendidikan sebagai generasi yang bermanfaat bagi masyarakat.

Menurut Badan Pusat Statistik siswa dengan rentang usia antar 16 sampai 18 tahun, yang digunakan sebagai cara menghitung angka partisipasi sekolah di Indonesia. Menurut WHO penduduk dengan rentang usia 10-19 tahun disebut remaja, sedangkan Kementerian Kesehatan (2014) menyebutkan remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-18 tahun. Pendapat dari Micucci (dalam Arjanggih, 2017) remaja menengah secara usia kalender dimulai umur 14 hingga 17 tahun dan usia tersebut merupakan usia Sekolah Menengah Atas (SMA).

Siswa SMA akan mengalami permasalahan sesuai dengan tahap perkembangannya sebagai remaja, menurut Sarwandini & Rusmawati (2019) terkait empat permasalahan yang sering dihadapi siswa antara lain keputusan siswa meninggalkan kehidupan sekolah, persoalan sistem belajar siswa, pengambilan keputusan menuju perguruan tinggi, dan masalah interaksi sosial siswa SMA. Santrock (dalam Saifuddin, Ruhaena, & Pratisti, 2017) menyatakan bahwa remaja seringkali memandang eksplorasi karier dan

pengambilan keputusan sekolah lanjut dengan disertai perasaan bimbang, ragu-ragu, ketidakpastian, bahkan stres. Wahyuni, Nurdin, & Nurbaity (2018) menyatakan bahwa siswa SMA tidak dengan mudah menyelesaikan tugas perkembangan kariernya. Siswa sering kali mempunyai permasalahan yang berhubungan dengan kelanjutan studi atau pekerjaan setelah lulus. Masalah-masalah yang sering muncul di antaranya kebingungan dalam memilih jurusan, memilih program studi di perguruan tinggi, menentukan cita-cita atau bahkan tidak memahami bakat dan minat yang dimiliki serta merasa cemas untuk mendapat pekerjaan setelah tamat sekolah.

Hasil survei *Educational Psychologist Integrity Development Flexibility* menurut Irene Guntur (dalam Harahap, 2014)) mengatakan bahwa terdapat 87% mahasiswa Indonesia salah jurusan saat kuliah. Salah jurusan dapat berdampak pada keinginan untuk pindah jurusan. Salah satu faktor yang berperan penting dalam keputusan mahasiswa untuk melakukan pindah jurusan kuliah adalah adanya kesalahan dalam pengambilan keputusan karier (Fahima & Akmal, 2018). Temuan lain dari hasil survei yang dikemukakan Putri (2018) dari perusahaan rintisan Skystar Ventures Tech Incubator Universitas Multimedia Nusantara (UMN) yakni Youthmanual, melakukan penelitian selama dua tahun untuk mendalami lebih dari 400.000 profil dan data siswa dan mahasiswa di seluruh Indonesia. Dari hasil penelitian tersebut, ditemukan fakta yang cukup menarik yakni 92% siswa SMA/SMK sederajat bingung dan tidak tahu akan menjadi apa kedepannya dan 45% mahasiswa merasa salah mengambil jurusan.

Pengambilan keputusan karier siswa SMA setelah lulus dari sekolah idealnya yaitu melanjutkan studi ke pendidikan tinggi sesuai dengan tujuan dan fungsi SMA yang tercantum pada Peraturan Pemerintah (PP) No. 17 Tahun 2010 pasal 76 ayat 1. Pada PP tersebut dijelaskan bahwa fungsi dan tujuan SMA adalah meningkatkan kesiapan fisik dan mental untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi dan atau untuk hidup mandiri di masyarakat. Jika dilihat dari fungsi dan tujuan SMA tersebut, pengambilan keputusan karier siswa SMA lebih mengarah untuk melanjutkan studi ke pendidikan tinggi. Departemen pendidikan nasional menetapkan salah satu tugas perkembangan yang harus dipenuhi oleh siswa SMA/SMK yaitu memiliki kematangan dalam pilihan karier. Hal ini berarti, setiap siswa SMA/SMK harus dibekali keterampilan dalam pilihan karier yang tepat berdasarkan pertimbangan yang matang dengan mempertimbangkan berbagai faktor internal maupun lingkungan yang berkontribusi dalam upaya pemilihan karier (Zamroni, 2017).

Saat ini Indonesia sedang diramaikan dengan revolusi industri 4.0 yang memiliki potensi manfaat besar namun juga memiliki tantangan yang besar jika tidak bijak dalam menghadapi, maka akan menjadi ancaman besar bagi kehidupan manusia. Dengan era serba ada dan canggih ini manusia semakin dimanjakan oleh teknologi, manusia semakin berfikir dengan serba instan, dengan begitu karakter manusia semakin tergerus oleh zaman. Sehingga era industri 4.0 menjadi disruption/ problem manusia yang tidak bijak dalam menghadapi era ini. Dengan mudahnya akses teknologi/internet jangan sampai

membuat peserta didik menentukan pilihan karier hanya berdasarkan pada *trend* ataupun pemenuhan terhadap pengakuan sosial.

Berdasarkan penjelasan diatas penulis bertujuan untuk membahas faktor yang mempengaruhi pengambilan keputusan karier pada siswa, adapun hasil pembahasan dapat dikembangkan dan dijadikan sebagai bahan referensi dalam membuat intervensi dalam meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan pada siswa SMA.

METODE

Metode yang digunakan penulis yaitu menganalisa faktor-faktor pengambilan keputusan karier berdasarkan pada hasil penelitian dalam kurun waktu tiga tahun terakhir, kemudian dibahas menggunakan *Social Cognitive Theory*. Adapun penelitian yang sudah ditemukan penulis adalah sebagai berikut:

No	Judul	Peneliti	Tahun	Jurnal
1	Hubungan antara <i>quality of school life</i> dengan pengambilan keputusan karier pada siswa kelas XII di SMA Negeri 2 Kebumen	Selesta Sarwandini dan Diana Rusmawati	2019	Jurnal Empati: Volume 8, Nomor 1, Halaman 117-122
2	Hubungan antara regulasi emosi dengan pengambilan keputusan karier pada siswa kelas XI SMA Negeri 22 Surabaya	Aditya Rahman dan Riza Noviana Khoirunnisa	2019	Jurnal Penelitian Psikologi: Volume 6, Nomor 1, Halaman 1-6
3	Hubungan antara pola asuh otoriter dengan pengambilan keputusan karier pada siswa SMK Teuku Umar Semarang	Shafrilla Angraini Firdaus dan Erin Ratna Kustanti	2019	Jurnal Empati: Volume 8, Nomor 1, Halaman 212-220
4	Hubungan konformitas siswa dengan pengambilan keputusan karier	Septi Vatmawati	2019	Jurnal Bimbingan dan Konseling Empati: Volume 6, Nomor 1, Halaman 55-70
5	Efektivitas konseling <i>behavioral</i> model Krumboltz untuk mengembangkan keputusan karier siswa	Wayan Udavani	2019	Jurnal Konseling Indonesia: Volume 4, Nomor 2, Halaman 63-67
6	Pengambilan keputusan menentukan jurusan kuliah ditinjau dari <i>student self-efficacy</i> dan persepsi terhadap harapan orang tua	Wisnu Prabowo, Munawir Yusuf, Rini Setyowati	2019	Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling: Volume 5, Nomor 1, Halaman 42-48
7	Hubungan antara efikasi diri dengan kemampuan pengambilan keputusan karier siswa MAN 2 Kota Bengkulu	Agus Apriansyah, Hadiwinarto dan Arsyadani Mishbahuddin	2018	Consilia: Jurnal Ilmiah Bimbingan dan Konseling: Volume 1, Nomor 3, Halaman 1-10

8	Hubungan antara pola asuh otoritatif dengan pengambilan keputusan karir pada mahasiswa tahun keempat	Josua Ferdinan Pakpahan dan Erin Ratna Kustanti	2018	Jurnal Empati: Volume 7, Nomor 3, Halaman 206-215
9	Hubungan efikasi diri pengambilan keputusan karir dan pengambilan keputusan karir pada siswa SMA	Adhi Darmasaputro dan William Gunawan	2018	Jurnal Psikologi, Volume 14, Nomor 1, Halaman 1-11
10	Pengaruh lingkungan keluarga terhadap pilihan karir siswa	Siti Marti'ah, Berta Dian Theodora dan Haryanto	2018	Jurnal SAP Volume 2, Nomor 3, Halaman 237-242
11	Konseling karir dengan menggunakan career information-processing model untuk membantu career decision-making	Fatma Nur Aqmarina, Riana Sahrani dan Rahmah Hastuti	2017	Psymphatic Jurnal Ilmiah Psikologi: Volume 4, Nomor 1, Halaman 21-34
12	Pengaruh efikasi diri terhadap pengambilan keputusan karir pada siswa kelas XII SMA Negeri 1 Kalasan	Jodi Setiobudi	2017	E-Journal Bimbingan dan Konseling: Volume 1, Nomor 6, Halaman 98-111
13	Analisis 4P (product, price, place, dan promotion) dalam pengambilan keputusan calon mahasiswa memilih Perguruan Tinggi	Rosita Yuniati dan Patria Mukti	2017	Jurnal Psikologi Perseptual: Volume 2, Nomor 1, Halaman 1-8
14	Kontribusi minat jurusan, kualitas layanan informasi karir, dan pemahaman karir terhadap kemampuan mengambil keputusan karir	Dina Lestari dan Supriyo	2016	Jurnal Bimbingan Konseling: Volume 5, Nomor 1, Halaman 47-54
15	Hubungan <i>self-determination</i> dan motivasi berprestasi dengan kemampuan pengambilan	Henny Christine Mamahit	2016	Jurnal Psikologi Psibernetika Volume 9, Nomor 2, Halaman 78-

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil review pada lima belas jurnal dalam rentang waktu 2016-2019 ditemukan faktor-faktor pengambilan keputusan karir pada siswa SMA sebagai berikut:

No	Hasil Penelitian
1	Terdapat hubungan positif yang signifikan antara <i>quality of school life</i> dengan pengambilan keputusan karir, $rxv = 0,441$ dengan nilai signifikansi 5%
2	Terdapat hubungan signifikan antara regulasi emosi dengan pengambilan keputusan karir, nilai r sebesar 0,466 dengan taraf signifikansi 5%
3	Terdapat hubungan negatif yang signifikan antara pola asuh otoriter dengan pengambilan keputusan karir, dengan nilai $r = -0,524$ taraf signifikansi 5%
4	Hubungan konformitas siswa dengan pengambilan keputusan karir termasuk dalam kategori cukup kuat, dengan nilai rxv sebesar 0,465

5	Bimbingan konseling behavioral model Krumboltz efektif untuk mengembangkan keputusan karir pada siswa, sebab hasil t hitung 8,739 lebih besar daripada t table dengan taraf signifikansi 5%
6	Terdapat hubungan antara student self efficacy dengan pengambilan keputusan menentukan jurusan kuliah ($p = 0,43 < 0,05$ $r_{xy} = 0,140$) dan terdapat hubungan antara persepsi terhadap harapan orang tua memiliki dengan pengambilan keputusan menentukan jurusan kuliah ($p = 0,000 < 0,05$; $r_{xy} = 0,549$)
7	Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan positif dan signifikan antara efikasi diri dengan kemampuan pengambilan keputusan karir dengan nilai $r_{xy} = 0,582$
8	Hasil analisis menunjukkan koefisien korelasi sebesar $r_{xy} = 0,218$ dengan tingkat signifikansi $p = 0,002$ ($p < 0,05$), artinya terdapat hubungan positif yang signifikan antara pola asuh otoritatif dengan pengambilan keputusan karir pada mahasiswa tahun keempat
9	Hasil penelitian ini menunjukkan tidak ada hubungan antara efikasi diri pengambilan keputusan karir dan pengambilan keputusan karir ($r = 0,094$, $p > 0,05$)
10	Hasil perhitungan anova memiliki nilai sig $0,000 < 0,05$, sehingga dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan kesiapan pilihan karir dari siswa yang memiliki lingkungan keluarga mendukung dan lingkungan keluarga kurang mendukung.
11	Berdasarkan hasil paired sample t-test ($t = 8,576$ dan $p < 0,01$) Dengan demikian, intervensi dalam penelitian ini dapat menjadi model intervensi untuk membantu siswa dalam <i>career decision-making</i> .
12	Efikasi diri mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan terhadap pengambilan keputusan karir pada siswa kelas XII SMA Negeri 1 Kalasan. Hal ini ditunjukkan dengan taraf signifikansi $0,000$ ($p < 0,05$) dan persamaan garis regresinya $Y = 60,047 + 0,578 X$ serta nilai determinasi (R^2) sebesar $0,351$ dapat diartikan bahwa efikasi diri memberikan sumbangan efektif sebesar yaitu $35,1\%$
13	Adapun urutan faktor yang mempengaruhi siswa dalam mengambil keputusan memilih Perguruan Tinggi dengan prosentase lebih dari 50% adalah sebagai berikut: Kondisi lingkungan kampus $80,1\%$, kelengkapan fasilitas $78,1\%$, kondisi gedung kuliah $68,5\%$, biaya pendidikan $54,2\%$, keringanan biaya $53,7\%$, pengaruh keluarga $53,2\%$, status akreditasi $52,9\%$, dan kurikulum dengan prosentase $52,2\%$
14	Hasil penelitian menunjukkan adanya kontribusi positif dari minat jurusan, kualitas layanan informasi karir, dan pemahaman karir terhadap kemampuan mengambil keputusan karir secara simultan sebesar $67,70\%$ ($F = 80,907$; $p < 0,05$). Kontribusi secara parsial untuk minat jurusan sebesar $38,70\%$ ($t = 4,523$; $p < 0,05$), kualitas layanan informasi karir sebesar $18,90\%$ ($t = 2,067$; $p < 0,05$), serta pemahaman karir sebesar $64,50\%$ ($t = 9,098$; $p < 0,05$)
15	Hasil korelasi antara variabel self-determination dan motivasi berprestasi dengan kemampuan pengambilan keputusan karir menghasilkan korelasi sebesar $0,780$ dengan signifikan sebesar $0,00$ pada level signifikansi $0,05$, hasil ini menunjukkan bahwa terdapat korelasi positif yang signifikan antara variabel self-determination dengan motivasi berprestasi terhadap kemampuan pengambilan keputusan karir dan memberikan kontribusi sebesar 78% (R^2)

A. Pengambilan Keputusan Karier

Pengambilan keputusan karier menurut Brown (2002) adalah sebuah proses yang tidak hanya meliputi pilihan karier tetapi melibatkan proses membuat komitmen untuk mengimplementasikan pilihan. Mendasar pada definisi Brown, proses pengambilan karier tidak selesai hanya pada saat seseorang telah memilih karier yang ia minati. Lebih dari itu, proses pengambilan keputusan karier juga meliputi kegiatan seseorang untuk membuat komitmen-komitmen yang harus dipatuhi dan dilaksanakan yang dapat menunjang tujuan dari pilihan karier yang telah ditentukan. Proses ini membutuhkan pengetahuan dan pola pikir progresif atau futuristik yang tidak hanya memikirkan kepentingan saat ini tetapi juga memikirkan

masa depan karier yang telah dipilih. Menurut Sampson, Peterson, Lenz, & Reardon dalam teori *Cognitive Information Processing*, aspek-aspek dalam pengambilan keputusan karier meliputi:

1) Pemahaman (Knowledge Domain)

Pada aspek pemahaman dibagi menjadi dua yaitu pemahaman diri dan pemahaman pilihan.

2) Keterampilan (Decision Making Skill Domain)

Keterampilan pemrosesan informasi untuk pengambilan keputusan dengan lima langkah yang disebut dengan *CASVE* (*Communication, Analysis, Synthesis, Valuing* dan *Execution*)

3) Pelaksanaan (Executive Processing Domain)

Domain ketiga berfokus pada bagaimana orang berpikir tentang keputusan karier sehingga dikenal dengan metakognisi. Tugas-tugas yang terkait dengan domain ini termasuk mengidentifikasi *self-talk* negatif, mengendalikannya, dan terus memonitornya. Secara khusus, ini termasuk kesadaran dan tantangan terhadap pemikiran kegagalan karier atau pemikiran negatif yang dapat menghalangi pengambilan keputusan karier. Teori ini menegaskan bahwa pikiran negative yang berada di puncak piramida ini dapat berpengaruh ke bawah dan berdampak pada setiap aspek lain dari proses pengambilan keputusan. Sebagai contoh, harga diri rendah cenderung berdampak pada bagaimana seseorang mengevaluasi minat dan kemampuan, serta pilihan karier apa yang tersedia sesuai dengan pribadi. Karena dampak potensial dari *self-talk negatif* pada kemampuan pengambilan keputusan karier seseorang, seorang konselor harus membantu klien menjadi sadar, memahami, menantang, dan memantau *self-talk* negatif selama proses pengambilan keputusan karier. Sehingga keputusan yang sudah dipilih akan dijalani dengan penuh keyakinan dan komitmen.

Aspek-aspek tersebut dapat digambarkan seperti piramida berikut ini:

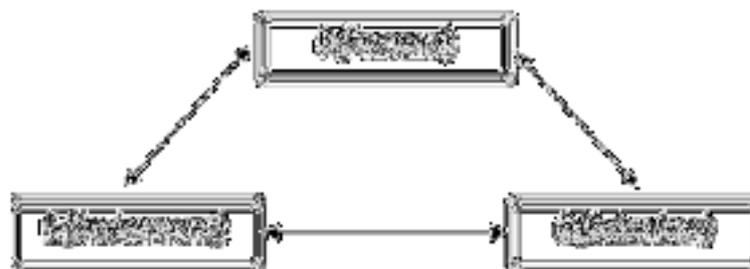


Gambar 1. Cognitive Information Processing Model

B. Faktor Pengambilan Keputusan Karier Ditinjau dari *Social Cognitive Theory*

Menurut Albert Bandura prinsip belajar tidak cukup untuk menjelaskan dan meramalkan sebuah perilaku, sebab terdapat fenomena penting yang tidak diperhatikan oleh paradigma behaviorisme, yaitu manusia memiliki kemampuan berpikir dan mengatur perilakunya sendiri. Hal ini menjadi sebuah kritikan terhadap teori behavioristik yang kemudian Bandura merumuskan *Social Learning Theory* dengan mengkontibusikan kemampuan kognitif manusia dan selanjutnya teori belajar *social* ini dikenal dengan *Social Cognitive Theory* (Abdullah, 2019). Dalam perspektif kognitif sosial, individu dipandang berkemampuan proaktif dan mengatur diri daripada sebatas mampu berperilaku reaktif dan dikontrol oleh kekuatan biologis atau lingkungan.

Dalam teori kognitif sosial terdapat model sebab akibat yang dikenal dengan *triadic reciprocal determinism*. Bandura mendeskripsikan secara lebih rinci bahwa *triadic reciprocal determinism* dijelaskan sebagai tiga variabel yang saling mempengaruhi, adapun tiga variabel tersebut adalah lingkungan, personal dan perilaku, hubungan tersebut dapat dilihat dari gambar berikut ini:



Gambar 2. *Triadic Reciprocal Determinism*

Gambar diatas menunjukkan bahwa *environment*, *personal* dan *behavior* saling mempengaruhi satu sama lain. Dalam konsep *triadic reciprocal* dijelaskan bahwa manusia berinteraksi pada struktur/sistem sosial yang menyebabkan adanya perkembangan personal dalam fungsinya sehari-hari. Masuknya informasi, arahan evaluasi dari lingkungan/orang sekitar akan menyebabkan individu berpikir reflektif yang akan menjadi pengaruh terhadap diri. Pengaruh diri akan menyebabkan individu memiliki banyak pilihan, motivasi dan memunculkan perilaku. Teori kognitif sosial berakar pada pandangan tentang *human agency* bahwa individu merupakan agen yang secara proaktif mengikutsertakan dalam lingkungan mereka sendiri dan dapat membuat sesuatu terjadi dengan tindakan mereka.

Oleh sebab itu berlandaskan pada hasil penelitian yang sudah dijelaskan diatas maka penulis membagi faktor-faktor pengambilan keputusan karier menjadi:

1) Faktor Internal

Bagian yang termasuk dalam faktor internal antara lain regulasi emosi, efikasi diri, persepsi terhadap harapan orang tua, minat, pemahaman karier, *self-determination* dan motivasi berprestasi

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal terdiri dari *quality of school life*, pola asuh otoriter, konformitas, bimbingan konseling karier, keluarga, lingkungan kampus, kelengkapan fasilitas, biaya Pendidikan, keringanan biaya, status akreditasi dan kurikulum. Mengingat banyaknya nilai-nilai yang di gerakan dalam Pendidikan karakter artinya pendidikan karakter berperan sebagai faktor eksternal, dimana Pendidikan karakter dapat yang berhasil akan melahirkan siswa yang bijak dan tepat dalam pengambilan keputusan, dalam hal ini adalah pengambilan keputusan karier. Pengambilan keputusan yang tepat akan membentuk generasi penerus bangsa yang hebat.

Pendapat diatas didukung dengan pendapat Bandura (dalam Malahayati & Wulandari, 2018) yang menuliskan bahwa perilaku seseorang dijelaskan dalam bentuk atau keadaan timbal balik interaksi atau *triadic reciprocal* antara penentu pribadi (yang termasuk faktor pribadi), perilaku, dan lingkungan. Dengan ini menerangkan bahwa perilaku pengambilan keputusan karier (pemilihan karier) dipengaruhi oleh penentu pribadi (faktor pribadi atau internal) dan faktor lingkungan (eksternal). Dalam *teori A Social Learning Theory of Career Selection* oleh Krumboltz juga disebutkan bahwa lingkungan berpengaruh terhadap pengambilan keputusan karier.

SIMPULAN

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor pengambilan keputusan karier dibagi menjadi:

1) Faktor Internal

Yang termasuk dalam faktor internal antara lain regulasi emosi, efikasi diri, persepsi terhadap harapan orang tua, minat, pemahaman karier, *self-determination* dan motivasi berprestasi

2) Faktor Eksternal

Yang termasuk dalam faktor eksternal antara lain *quality of school life*, pola asuh otoriter, konformitas, bimbingan konseling karier, keluarga, lingkungan kampus, kelengkapan fasilitas, biaya Pendidikan, keringanan biaya, status akreditasi dan kurikulum. Faktor eksternal terdiri dari *quality of school life*, pola asuh otoriter, konformitas, bimbingan konseling karier, keluarga, lingkungan kampus, kelengkapan fasilitas, biaya Pendidikan, keringanan biaya, status akreditasi dan kurikulum. Mengingat banyaknya nilai-nilai yang di gerakan dalam Pendidikan karakter artinya pendidikan karakter berperan sebagai faktor eksternal, dimana Pendidikan karakter dapat yang berhasil akan melahirkan siswa yang bijak dan tepat dalam pengambilan keputusan, dalam hal ini adalah pengambilan keputusan karier.

Diharapkan peneliti berikutnya akan mengembangkan hasil dari pembahasan ini dengan pengkajian lebih mendalam pada masing-masing faktor dan membuat sebuah intervensi dalam meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan karier berdasarkan pada faktor yang sudah dijelaskan diatas, misalnya merancang intervensi dalam bentuk pelatihan untuk meningkatkan efikasi diri dalam pengambilan keputusan karier pada siswa SMA.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, S. M. (2019). Social cognitive theory : a Bandura thought review published in 1982-2012. *Psikodimensia*, 18(1), 85–100. <https://doi.org/10.24167/psidim.v18i1.1708>
- Apriansyah, A., Hadiwinarto, & Mishbahuddin, A. (2018). Hubungan antara efikasi diri dengan kemampuan pengambilan keputusan karir siswa MAN 2 Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Dan Konseling FKIP Universitas Bengkulu*, 1(3), 1–10. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Aqmarina, F. N., Sahrani, R., & Hastuti, R. (2017). Konseling karir dengan menggunakan Career Information Processing model untuk membantu career decision-aking. *Psymphatic : Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(1), 21–34. <https://doi.org/10.15575/psy.v4i1.1265>
- Arjanggi, R. (2017). Identifikasi permasalahan pengambilan keputusan karir remaja. *Psikologika*, 22(1), 28–35.
- Brown, D. (2002). *Career choice and development fourth edition*. San Francisco: Jossey Bass.

- Darmasaputro, A., & Gunawan, W. (2018). Hubungan efikasi diri pengambilan keputusan karier dan pengambilan keputusan karier pada Siswa SMA. *14*(1), 1–11.
- Fahima, R. R., & Akmal, S. Z. (2018). Peranan kebimbangan karier terhadap intensi pindah jurusan kuliah pada mahasiswa. *Psymphathic : Jurnal Ilmiah Psikologi*, *5*(1), 83–94. <https://doi.org/10.15575/psy.v5i1.1639>
- Firdaus, S. A., & Kustanti, E. R. (2019). Hubungan antara pola asuh otoriter dengan pengambilan keputusan karier pada siswa SMK Teuku Umar Semarang. *Empati*, *8*(1), 212–220.
- Harahap, R. F. (2014). Duh 87 mahasiswa Indonesia salah jurusan. Retrieved September 9, 2019, from <https://news.okezone.com/read/2014/02/24/373/945961/duh-87-mahasiswa-indonesia-salah-jurusan>
- Kementerian Kesehatan, R. I. *Situasi Kesehatan Reproduksi Remaja*. , (2014).
- Lestari, D., & Supriyono. (2016). Kontribusi minat jurusan, kualitas layanan informasi karir, dan pemahaman karir terhadap kemampuan mengambil keputusan karir. *Jurnal Bimbingan Konseling*, *5*(1), 47–54.
- Malahayati, S., & Wulandari, L. H. (2018). Career planning training to improve career decision making self efficacy and achievement motivation in high school students. *International Research Journal of Advanced Engineering and Science*, *3*(3), 119–123.
- Mamahit, H. C., & Situmorang, D. D. B. (2016). Hubungan Self-Determination Dan Motivasi Berprestasi Dengan Kemampuan Pengambilan Keputusan Siswa Sma. *Jurnal Psikologi Psibernetika*, *9*(2), 78–92. <https://doi.org/10.30813/psibernetika.v9i2.459>
- Marti'ah, S., Theodora, B. D., & Haryanto, H. (2018). Pengaruh lingkungan keluarga terhadap pilihan karir siswa. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, *2*(3), 237–242. <https://doi.org/10.30998/sap.v2i3.2448>
- Pakpahan, J. F., & Kustanti, E. R. (2018). Hubungan antara pola asuh otoritatif dengan pengambilan keputusan karier pada Mahasiswa tahun keempat. *7*(3), 206–215.
- Prabowo, W., Yusuf, M., & Setyowati, R. (2019). Pengambilan Keputusan Menentukan Jurusan Kuliah Ditinjau Dari Student Self Efficacy Dan Persepsi Terhadap Harapan Orang Tua. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, *5*(1), 42–48. <https://doi.org/10.26858/jppk.v5i1.7460>
- Putri, N. (2018). Angka siswa yang salah pilih jurusan masih tinggi. Retrieved September 10, 2019, from <http://www.skystarventures.com/youthmanual-angka-siswa-yang-salah-pilih-jurusan-masih-tinggi/>
- Rahman, A., & Khoirunnisa, R. N. (2019). Hubungan antara regulasi emosi dengan pengambilan keputusan karier pada siswa kelas XI SMA Negeri 22 Surabaya. *Character: Jurnal Penelitian Psikologi*, *6*(1), 1–6.
- Saifuddin, A., Ruhaena, L., & Pratisti, W. D. (2017). Meningkatkan kematangan karier peserta didik SMA dengan pelatihan reach your dreams dan konseling karier. *Jurnal Psikologi*, *44*(1), 39–49. <https://doi.org/10.22146/jpsi.17378>
- Sarwandini, S., & Rusmawati, D. D. (2019). Hubungan antara quality of school life dengan pengambilan keputusan karier pada siswa kelas XII di SMA Negeri 2 Kebumen. *Jurnal Empati*, *8*(1), 117–122.

- Sastrawati, W. U., Kadek, N., Purwanti, C., Suhardita, K., Sapta, I. K., Komang, N., ... Bali, I. P. (2019). *Efektivitas konseling Behavioral model Krumboltz untuk mengembangkan keputusan karir siswa*. 4(2), 63–67.
- Setiobudi, J. (2017). Pengaruh efikasi diri terhadap pengambilan keputusan karir pada siswa kelas XII SMA Negeri 1 Kalasan. *E-Journal Bimbingan Dan Konseling*, 1.
- Vatmawati, S. (2019). Hubungan konformitas siswa dengan pengambilan keputusan karir. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Empati*, 6(1), 55–70.
- Wahyuni, C. L., Nurdin, S., & Nurbaity. (2018). Kematangan karir siswa SMA Negeri I Bandar Dua Pide Jaya. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, 3(4), 10–18.
- Yuniati, R., & Mukti, P. (2017). Analisis 4P (product, price, place, dan promotion) dalam pengambilan keputusan calon mahasiswa memilih Perguruan Tinggi. *Jurnal Psikologi Perseptual*, 2(1), 1–8.
- Zamroni, E. (2017). Urgensi career decision making skills dalam penentuan arah peminatan peserta didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 2(2), 140–152. <https://doi.org/10.24176/jkg.v2i2.700>

PEMANFAATAN KARDUS BEKAS SEBAGAI MEDIA UNTUK MENGAJAR KETERAMPILAN BERBICARA DALAM BAHASA INGGRIS

Rahayu Handayani¹, Hermayawati²

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan
Universitas Mercu Buana Yogyakarta
Rahayuhandayani19@gmail.com
hermayawati.hw56@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran dalam bentuk permainan yang disebut *Pokemon Game Media* dalam pembelajaran bahasa Inggris, khususnya untuk keterampilan berbicara. Jenis penelitian ini adalah *Research and Deveopment (R&D)* dengan menggunakan model rancangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) yang dilakukan melalui tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi pada prototype dan produknya. Penelitian ini dilakukan di kelas 9 F, MTS WI Karangduwur. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen wawancara, observasi, questionnaire, dokumentasi, dan test. Hasil wawancara awal menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media untuk membantu mereka dalam proses belajar mengajar di kelas dan mempermudah memahami materi terutama dalam keterampilan berbicara. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran bahasa Inggris khususnya pada keterampilan berbicara.

Kata kunci: Media, limbah kardus, dan keterampilan berbicara.

ABSTRACT

This study was intended to yield a product in the form of Pokemon Game Media learning media in learning English especially in speaking skills. This was a Research and Development (R&D) conducted by employing ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) model through the stages of analyzing, designing, developing, implementing and evaluating on both prototype and its product. This research involved 20 students of class 9 F of MTS WI Karangduwur. Based on the initial interview, it shows that students need media to help them in the teaching and learning process and make it easier to understand the material, especially in speaking skills. Data collection was carried out using interview, observation, questionnaire, documentation, and test instruments. The data analyses were conducted both descriptively and statistically, depended on the data types. This project revealed that the designed learning media is suitable to be used as a medium in the process of learning English, especially in speaking skills.

Keywords: Media, Waste box, and Speaking Skill.

PENDAHULUAN

Menurut Susanto (2013) media adalah alat yang berguna dalam kegiatan belajar mengajar. Tujuannya adalah untuk mewakili guru dalam menjelaskan sesuatu yang tidak dapat disampaikan melalui kata-kata atau frase. Kesulitan siswa memahami konsep-konsep dan prinsip-prinsip tertentu dapat diatasi dengan bantuan alat yang disebut media.

Bahkan media diakui dapat melahirkan umpan balik yang baik bagi siswa. Dengan memanfaatkan taktik diterima dari media ini, guru dapat membangkitkan minat siswa dalam belajar.

Media Pokemon Game (MPG) dirancang sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi siswa dalam menyampaikan pendapatnya di depan kelas. Menurut Putriningtyas & Setyowati (2013) dari 20 siswa di kelas, tidak ada satu pun yang dapat memenuhi semua kriteria dalam mengekspresikan kemampuan berbicara mereka. Penelitian Siarni, Pasaribu & Rede (2015) berjudul "Pemanfaatan Barang Bekas sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 07 Salule Mamuju Utara" menunjukkan bahwa kotak sampah dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan hasil siklus pertama Peningkatan tampak pada aktivitas guru dari 83% pada Siklus Pertama, menjadi 95% pada Siklus Kedua putaran pembelajaran. Kenaikan tersebut juga diikuti oleh peningkatan aktivitas siswa dari 75% dalam kategori cukup pada Siklus Pertama menjadi 95% dalam kategori sangat baik pada siklus kedua. Hal ini jelas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dari Siklus I dan Siklus II mengalami peningkatan jauh melebihi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yang telah ditetapkan sekolah.

Peneliti menggunakan limbah kardus sebagai media pembelajaran karena berdasarkan hasil wawancara awal dengan guru mengindikasikan bahwa untuk mengajar keterampilan berbahasa khususnya keterampilan berbicara, siswa akan lebih antusias belajarnya. Hal ini diketahui pada saat guru menggunakan media pada saat mengajar keterampilan berbicara, siswa tertarik dan mereka bisa berbicara lebih aktif.

Melalui penggunaan MPG, siswa diharapkan lebih termotivasi untuk meningkatkan kemampuan berbicara serta dapat mengeksplorasi ide-ide mereka dan pada akhirnya mereka dapat mengembangkan topik dari materi yang ada di media tersebut. Dengan menggunakan MPG, siswa diharapkan memiliki cukup waktu untuk menyampaikan pendapat mereka. Siswa tidak hanya mendapatkan hasil yang lebih baik melainkan juga mampu mengelaborasi kosakata, meningkatkan dan menjaga kerjasama antar anggota tim. Pemanfaatan MPG sangat disarankan agar siswa dapat termotivasi untuk melakukan kegiatan berbicara melalui media tersebut. Selain kebermanfaatan MPG yang dirancang menggunakan limbah kardus, manfaat lainnya adalah mengurangi limbah kardus serta mengurangi kebutuhan penggunaan karton baru yang berasal dari bubur kayu. Pemanfaatan bahan bubur kayu yang terlalu banyak dapat berdampak pada lingkungan.

Masalah kondisi lingkungan di Indonesia saat ini sudah sangat memprihatinkan karena banyaknya limbah non-organik yg tidak dapat didaur ulang. Salah satu langkah untuk mengurangi limbah tersebut adalah dengan memanfaatkannya sebagai bahan untuk membuat media pembelajaran. Untuk itu, MPG dirancang sebagai alat mengajar keterampilan berbicara sekaligus sebagai sarana mendaur ulang kardus bekas tersebut (Yunianti, 2016). Atas dasar permasalahan tersebut di muka, penelitian ini

bertujuan merancang MPG dari limbah kardus sebagai media pembelajaran serta untuk memperoleh data menyangkut kecocokan MPG untuk mengajar keterampilan berbicara. Khususnya bagi siswa MTS.

Penelitian ini terinspirasi dari konsep “Go Green” dan kondisi limbah yang dapat merusak lingkungan. Menurut Amanda Davis (2018) istilah "Go Green" adalah sebuah langkah untuk menghemat energi, mengurangi polusi dan menghemat uang. Berikut adalah beberapa langkah sederhana untuk melakukan go green. Pertama, menghemat energy, mematikan lampu ketika meninggalkan rumah atau kantoran dan mematikan air saat menggosok gigi. Kedua, mengurangi polusi melalui kegiatan ramah lingkungan, salah satunya melalui daur ulang limbah kertas dan plastik. Ketiga adalah hemat bahan sebagaimana disebutkan di atas. Perancangan MPG termasuk menjalankan salah satu upaya Program “Go Green” yang bukan hanya bermanfaat bagi pembelajaran melainkan juga untuk menjaga kelestarian lingkungan.

Menurut Brown (2004) berbicara adalah keterampilan produktif yang secara langsung dapat diamati. Pengamatan mereka yang selalu ditandai dengan keakuratan dan keefektifitas dari kemampuan mendengar, yang mempertimbangkan reliabilitas dan validitas dari produksi lisan. Harmer (2007) menegaskan tiga alasan mendasar dalam memberikan tugas kemampuan berbicara kepada siswa, yaitu sebagai berikut. Pertama, rehearsal, yaitu memberikan kesempatan kepada siswa untuk praktik berbahasa melalui diskusi di luar maupun di dalam kelas dan bermain peran menyangkut kegiatan sehari-hari. Kegiatan tersebut merupakan salah satu cara bagi siswa untuk mendapatkan nuansa berkomunikasi dalam bahasa asing dalam kehidupan nyata. Kedua, adalah feedback, melalui penugasan praktik berbicara baik dengan siswa maupun guru. Melalui feedback, baik guru maupun siswa dapat melihat seberapa jauh siswa memahami keterampilan berbicara. Bagi siswa, melalui feedback yang diberikan guru, mereka dapat mengukur kemampuan berbicara mereka yang mungkin harus ditingkatkan. Ketiga, engagement, melalui motivasi dari kegiatan berbicara yang baik. Semua siswa berpartisipasi dalam kelas dan jika guru mengatur aktivitas dengan benar maka guru dapat memberikan umpan balik yang simpatik dan bermanfaat, siswa akan mendapatkan perolehan belajar yang baik. Beberapa latihan berbicara seperti bermain peran, pemecahan masalah, dan diskusi dapat membuat siswa senang dalam belajar. Brown (2004) mengategorikan berbagai tipe dasar untuk menilai keterampilan berbicara siswa, yaitu sebagai berikut.

Pertama, tipe imitative (menirukan) yang dapat dilakukan melalui penilaian tataran fonetik atau struktur kalimat sampai siswa dapat meniru kata atau frase atau mungkin kalimat secara akurat. Pada tataran ini, MPG dapat digunakan. Peneliti akan mengetahui sejauh mana siswa dapat menghasilkan dan meniru kata-kata baru dan/atau kalimat ekspresi. Misalnya, dalam MPG ada beberapa kata kerja, guru meminta siswa untuk menghasilkan kalimat baru menggunakan kata kerja tersebut.

Kedua, tipe Intensif, dalam kategori ini siswa mampu menghasilkan ekspresi bahasa lisan yang dirancang untuk menunjukkan kompetensi dalam sebuah tata bahasa,

frase, leksikal, atau hubungan fonologi (seperti elemen-intonasi prosodi, stres, ritme, titik). Dengan menggunakan MPG siswa harus memproduksi beberapa kalimat tata bahasa, frase, leksikal, dan hubungan fonologi yang digunakan, sehingga guru dapat mengetahui tingkat pemahaman siswa tentang istilah tata bahasa, frase, leksikal, dan hubungan fonologi menggunakan media tersebut.

Ketiga, tipe Responsif. Pada kategori ini tugas-tugas penilaian responsif dapat dinilai melalui interaksi dan uji pemahaman dari percakapan singkat seperti: salam dan tegur sapa, permintaan sederhana dan komentar, dan sejenisnya. Di dalam MPG ada bagian percakapan dan interaksi sebagaimana disebutkan di atas. Dalam hal ini, MPG digunakan dengan cara meminta siswa untuk memilih topik yang tercantum di dalamnya. Melalui topik tersebut, mereka diminta membuat percakapan dengan siswa lain. Atas dasar kegiatan tersebut guru dapat menilai penguasaan keterampilan berbicara siswa.

Keempat, tipe Interaktif. Ada perbedaan antara tipe responsif dan interaktif berbicara seperti kompleksitas interaksi, yang kadang-kadang mencakup beberapa pertukaran dan/atau beberapa peserta. Interaksi mengambil dua bentuk bahasa transaksional, yang memiliki tujuan bertukar informasi tertentu, atau pertukaran interpersonal, yang memiliki tujuan memelihara hubungan sosial.

Kelima, tipe Monolog. Dalam kategori ini ada beberapa tugas melalui pertuturan secara lisan seperti pidato, presentasi, dan bercerita tentang sesuatu. Sesuai dengan konsep menyangkut kategori penilaian sebagaimana diuraikan di atas, penelitian ini menggunakan rancangan MPG untuk pembelajaran keterampilan berbicara seperti pidato, presentasi lisan, dan bercerita. Hal ini berarti bahwa jika siswa telah mampu melakukan berbagai tipe tugas berbahasa sebagaimana tersebut di atas berarti mereka sudah menguasai keterampilan berbicara.

METODE

Penelitian *Research and Development (R&D)* menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Mulyatiningsih (2011: 183) menjelaskan langkah-langkah ADDIE untuk mengembangkan LKS seperti berikut: 1) *Analysis* yaitu analisis kebutuhan untuk menentukan masalah dan solusi yang tepat serta kompetensi siswa; 2) *Design* yaitu menentukan pendekatan pembelajaran, menyusun kerangka LKS, peta kebutuhan LKS serta menyusun lembar penilaian; 3) *Development* yaitu mengembangkan LKS sesuai dengan pendekatan pembelajaran yang dipilih; 4) *Implementation* yaitu mengujicobakan LKS, melaksanakan tes, serta membagi angket respon; 5) *Evaluation* adalah melakukan analisis serta perbaikan terhadap kesalahan yang terjadi selama proses penelitian.

Berbeda dengan penelitian tersebut, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran untuk keterampilan berbicara, yang disebut MPG (Media Pokemon Game) namun menggunakan langkah-langkah yang sama dengan melibatkan 28 sis MTS

Karangduwur. Teknik pengambilan data yang digunakan pada penelitian pengembangan ini terdiri dari wawancara, observasi, angket, *pre-test* dan *post-test*. Angket yang digunakan adalah angket untuk ahli media pembelajaran, uji coba lapangan, dan angket respons siswa.

Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif terhadap data kualitatif dan kuantitatif yang ada. Data kualitatif dianalisis menggunakan kritik dan saran yang dituangkan pada lembar penilaian media pembelajaran oleh validator dan dianalisis secara deskriptif. Hasil analisis digunakan sebagai acuan untuk merevisi media pembelajaran. Data kuantitatif dianalisis menggunakan analisis kevalidan pada lembar validasi untuk ahli media dan materi pembelajaran, sedangkan analisis kepraktisan ada pada angket respons siswa. Untuk menganalisis data kuantitatif, penelitian ini menggunakan *Skala Likert* seperti berikut:

1. Data kualitatif

Data kualitatif berupa komentar dan saran pada media lembar penilaian validator kualitatif yang kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil analisis dapat digunakan sebagai acuan untuk merevisi media dikembangkan.

2. Data kuantitatif

a. Analisis Validitas Data

Validitas instrumen yang digunakan adalah kuesioner penilaian media oleh para ahli media dan uji coba lapangan. Analisis data penilaian kuesioner menggunakan analisis deskriptif dengan langkah-langkah berikut:

1) Mengubah data kualitatif menjadi data kuantitatif yang jawabannya scoring pilihan skala Likert tergantung pertanyaan atau pernyataan yang positif skor jawaban adalah SB = 5, B = 4, KB = 3, TB = 2 dan STB = 1 dan SS = 5, S = 4, KS = 3, TS = 2 dan STS = 1, sedangkan pertanyaan atau pernyataan yang jawabannya skor negatif adalah SB = 1, B = 2, KB = 3, TB = 4 dan STB = 5 dan SS = 1, S = 2, KS = 3, TS = 4 dan STS = 5.

2) Menghitung jumlah rata-rata skor yang diperoleh dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

\bar{x} adalah nilai rata-rata, n adalah jumlah validator, $\sum x$ adalah jumlah skor yang diperoleh.

3) Konversi diperoleh dari skor rerata diperoleh data kualitatif menjadi total skor setiap aspek yang diperoleh kemudian diubah menjadi data kualitatif seperti tingkat kualitas produk (MPG). Untuk mengkompilasi

skor rata-rata dari manfaat kualifikasi yang telah ditentukan terlebih dahulu disiapkan penilaian tabel klasifikasi menggunakan aturan yang sama atas dasar skor total siswa, dengan mencari nilai tertinggi, nilai terendah, jumlah ruang kelas dan interval jarak.

Skor tinggi = 5

Terendah skor = 1

Jumlah Kelas = 5

$$\text{Interval (i)} = \frac{\text{max score} - \text{min score}}{\text{Total of data}} = \frac{5-1}{5} = 0,8$$

Berdasarkan data tersebut, pedoman konversi berikut ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kategori Rating Scale Lima(Widoyoko, 2012)

No	Skor rata-rata	Klasifikasi Sikap
1.	Skor min + 4i ≤ \bar{x} < skor max	Sangat bagus
2.	Skor min + 3i ≤ \bar{x} < skor min + 4i	Baik
3.	Skor min + 2i ≤ \bar{x} < skor min + 3i	Cukup baik
4.	Skor min + i ≤ \bar{x} < skor min + 2i	Tidak baik
5.	skor min ≤ \bar{x} < skor min + i	Sangat tidak baik

Tabel 1 menunjukkan kriteria bahwa belajar dianggap valid jika memiliki nilai rata-rata antara 3,4 dan 5 dari pakar media melalui validasi dan uji coba lapangan menggunakan MPG.

Tabel 2. Validitas kriteria Media Pembelajaran

No	Skor rata-rata	Klasifikasi Media
1.	4.2 ≤ \bar{x} < 5.0	Sangat valid
2.	3.4 ≤ \bar{x} < 4.2	Valid
3.	2.6 ≤ \bar{x} < 3.4	Cukup Valid
4.	1.8 ≤ \bar{x} < 2.6	Kurang Valid
5.	1 ≤ \bar{x} < 1.8	Cacat/Gagal

b. Analisis Kepraktisan

Instrumen yang digunakan untuk menganalisis kepraktisan adalah respons siswa yang tertuang dalam kuesioner. Analisis kepraktisan dilakukan dengan langkah-langkah yang sama dengan validitas analisis di atas, dengan rerata hasil respons siswa yang tercantum pada Tabel 3. Bahan Pengajaran dikatakan praktis jika memiliki skor rerata antara 3-5.

Tabel 3. Kriteria Kepraktisan Media Pembelajaran

No	Rentang Skor Rerata	Klasifikasi Kepraktisan
1.	$4.2 \leq \bar{x} < 5.0$	Sangat praktis
2.	$3.4 \leq \bar{x} < 4.2$	Praktis
3.	$2.6 \leq \bar{x} < 3.4$	Cukup praktis
4.	$1.8 \leq \bar{x} < 2.6$	Kurang praktis
5.	$1 \leq \bar{x} < 1.8$	Tidak praktis

c. Analisis efektivitas

Instrumen yang digunakan untuk menganalisis efektivitas adalah hasil post-test siswa. Siswa dapat dinyatakan berhasil tesnya jika mendapat skor lebih besar atau sama dengan 70, yang merupakan skor KKM (Kriteria Ketuntasan Minimaum) sekolah yang bersangkutan. Media dikatakan efektif jika nilai rata-rata siswa hasil post-test memiliki nilai antara 60 dan 100 dan jika memiliki nilai rata-rata 3,4 hingga 5 pada kuesioner untuk kategori kreativitas siswa.

Tabel 4. Kriteria Efektivitas Hasil Media Pembelajaran Berdasarkan hasil Post-test

No.	Rentang Skor Rerata	Klasifikasi Efektivitas
1.	$80 \leq \bar{x} < 100$	Sangat efektif
2.	$60 \leq \bar{x} < 80$	Efektif
3.	$40 \leq \bar{x} < 60$	Cukup efektif
4.	$20 \leq \bar{x} < 40$	Kurang efektif
5.	$0 \leq \bar{x} < 20$	Tidak efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Analisis

Tahap analisis dilakukan melalui kegiatan menganalisis kebutuhan berupa kurikulum, tujuan pembelajaran, dan tugas-tugas pada materi speaking. Berdasarkan tahap *analysis*, peneliti mengembangkan media pembelajaran menggunakan limbah kardus berupa pokemon game mediadengan model pembelajaran yang sesuai pada RPP yaitu model *contextual teaching and learning* pada mata pelajaran bahasa Inggris khususnya speaking sesuai dengan masalah-masalah yang ditemukan serta sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kebutuhan pengembangan seperti kurikulum yang berlaku dan tujuan pembelajaran pada materi speaking.

Tahap Desain

Tahap kedua adalah tahap desain atau rancangan awal. Tahap desain dilakukan dengan merancang media pembelajaran menggunakan limbah kardus berupa pokemon game media pada mata pelajaran bahasa Inggris, media pembelajaran ini dibuat dengan memperhatikan unsur-unsur go green yaitu menghemat energy, mengurangi polusi, dan menghemat biaya. Rancangan instrumen penelitian yang terdiri dari lembar penilaian media pembelajaran menggunakan limbah kardus berupa pokemon game media, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, soal *post-test*, dan angket respon siswa. Tahap perancangan mencakup dua aspek, yaitu:

a. Rancangan Tampilan Media Pembelajaran

Untuk membuat rancangan tampilan peneliti mengadopsi tampilan dari permainan papan lempar busu. Sehingga rancangan yang dibuat terlihat lebih menarik dengan kombinasi warna dan navigasi soal. Hasil rancangan tampilan media pembelajaran dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Hasil Rancangan Tampilan Media Pembelajaran

b. Rancangan Materi Pada Media Pembelajaran

Pada rancangan ini pemilihan dan penentuan bahan dimaksudkan untuk memenuhi salah satu kriteria bahwa media pembelajaran harus menarik selain dapat membantu siswa untuk mencapai kompetensi. Oleh sebab itu, media pembelajaran dibuat sesuai dengan kebutuhan dan kecocokan dengan kompetensi dasar yang akan diraih oleh peserta didik.

Tahap Pengembangan

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan produk yaitu dengan menyelesaikan rancangan perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian yang selanjutnya divalidasi terlebih dahulu oleh tim ahli yaitu guru sebelum diujicobakan.

Tahap Implementasi

Tahap keempat adalah tahap implementasi atau tahap uji coba pengembangan produk, melaksanakan *post-test* setelah menggunakan produk, dan membagi angket

respon kepada siswa yang dilaksanakan di kelas IX F pada tanggal 19 Agustus- 28 Agustus tahun 2019.

Tahap Evaluasi

Tahap kelima adalah tahap evaluasi yaitu tahap akhir untuk melakukan perhitungan dan penilaian terhadap perangkat yang dikembangkan. Aspek yang dinilai adalah aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Aspek kevalidan diperoleh dari hasil penilaian media pembelajaran menggunakan limbah kardus berupa pokemon game media, aspek kepraktisan diperoleh dari angket respon siswa, dan aspek keefektifan diperoleh dari hasil *post-test* siswa.

Berdasarkan validasi dari ahli media diperoleh skor total sebesar 66 dengan rerata skor total sebesar 4,13. Hasil penilaian termasuk dalam kategori $3,4 \leq \bar{x} < 4,2$ artinya media pembelajaran menggunakan MPG dinyatakan valid, serta layak digunakan untuk mediapembelajaran.

Berdasarkan angket uji coba lapangan diperoleh skor total penilaian dari validator uji coba lapangan dengan skor 69 dengan rerata skor total sebesar 4,31. Hasil penilaian termasuk dalam kategori $4,2 \leq \bar{x} < 5,0$, artinya media pembelajaran menggunakan MPG dinyatakan sangat valid, serta layak digunakan sebagai mediapembelajaran. Namun ada sedikit komentar dan saran untuk perbaikan terhadap media pembelajaran menggunakan pemanfaatan barang bekas berupa Pokemon Game ini. Adapun komentar dan saran dari uji coba lapangan yaitu: Media pembelajaran yang digunakan dapat menumbuhkan sikap aktif siswa dalam belajar sehingga siswa terlibat penuh saat proses pembelajaran.

Setelah dikatakan valid oleh ahli media dan guru bahasa Inggris, produk yang dikembangkan kemudian diujicobakan kepada siswa kelas IX F MTS WI Karangduwur yang berjumlah 28 siswa. Berdasarkan hasil *post-test* diperoleh jumlah nilai hasil rerata skor *post-test* sebesar 80,64. Pada tabel 4.10 juga diperoleh hasil *post-test* tertinggi adalah 90 dan terendah sebesar 70. Dari 28 siswa yang mengikuti tes hasil belajar dengan KKM yang telah ditentukan oleh sekolah yaitu ≥ 70 , maka secara keseluruhan siswa kelas IX F dinyatakan tuntas dengan presentase ketuntasan 100%. Jadi, dari hasil *post-test* yang telah dilakukan diperoleh rerata skor sebesar 82,72 termasuk dalam kategori $80 \leq \bar{x} < 100$ artinya media pembelajaran dengan pemanfaatan limbah kardus berupa pokemon game media berdasarkan hasil *post-test* sangat praktis untuk digunakan, hal ini didukung dengan presentase siswa yang tuntas sebanyak 100%.

Berdasarkan hasil penilaian angket respon siswa diperoleh rerata skor sebesar 4,56. Jadi, hasil penilaian angket respon siswa terhadap media pembelajaran dengan pemanfaatan limbah kardus berupa pokemon game media termasuk dalam kategori $4,2 \leq \bar{x} < 5,0$ artinya respon siswa terhadap media pembelajaran dengan pemanfaatan limbah kardus berupa pokemon game media pada materi speaking berada dalam rentang rerata skor $4,2 \leq \bar{x} < 5,0$ dinyatakan sangat efektif.

Berdasarkan penilaian dari validator, yaitu guru bahasa Inggris diperoleh skor rata-rata untuk media pembelajaran adalah $(4,13 + 4,31) : 2 = 4,22$, yang termasuk dalam rentang rerata skor $4,2 \leq \bar{x} < 5,0$ dengan kriteria sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa unsur-unsur *Go Green* yang diterapkan dalam rancangan MPG ternyata memenuhi kualifikasi sangat valid.

Setelah dikatakan sangat valid oleh guru bahasa Inggris, produk yang dikembangkan kemudian diujicobakan kepada siswa kelas IX F yang berjumlah 28 siswa. Terlebih dahulu dilakukan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan penalaran awal siswa dan diperoleh hasil dengan tingkat ketuntasan sebesar 21,88% dan rata-rata hasil *pre-test* siswa sebesar 48,25 dengan kategori rendah karena masih dibawah KKM yang telah ditentukan, yaitu ≥ 70 .

Kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan rancangan RPP yaitu menggunakan media pembelajaran berupa Media Pokemon Game (MPG) yang dikembangkan dengan *setting* pembelajaran diskusi dan tanya jawab. Pokemon game MPG adalah hasil pengembangan dari media pembelajaran sebelumnya yang telah diujicobakan dalam penelitian Hayuningtyas (2014) berupa Pemanfaatan Sumber Belajar Dengan Limbah Kardus untuk Mengembangkan Konsep Matematika Dasar bagi Anak Usia 5-6 Tahun. *Setting* pembelajaran berumenggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL).

Sejalan dengan penelitian tersebut di atas, langkah pembelajaran dalam penelitian ini terdiri dari kegiatan klarifikasi masalah, pengungkapan gagasan, evaluasi seleksi, dan implementasi. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa diberikan permasalahan yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari dan peneliti bertindak sebagai guru dengan ditemani satu observer untuk menilai apakah kegiatan pembelajaran berlangsung dengan baik dan sesuai dengan kegiatan yang terdapat dalam lembar observasi keterlaksanaan kegiatan pembelajaran. Setelah menggunakan MPG siswa diberikan angket "Respons Siswa" untuk menilai kepraktisan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil yang diperoleh dari angket tersebut menunjukkan rerata skor total sebesar 4,56, yang termasuk dalam kategori $4,2 \leq \bar{x} < 5,0$. Artinya, penilaian angket respon siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikajidengan menggunakan unsur-unsur *Go Green* memiliki kualitas sangat praktis untuk digunakan.

Pada pertemuan terakhir pembelajaran menggunakan MPG, siswa diberi soal *post-test* menggunakan media yang tersebut. Hasil *post-test* menunjukkan rata-rata nilai sebesar 80,64, yang termasuk dalam kategori $80 \leq \bar{x} < 100$. Artinya, media yang dikaji mampu memudahkan siswa dalam belajar dan memahami materi yang disampaikan dengan presentase 100% siswa dapat mencapai KKM. Hal ini menunjukkan mediatersebut memiliki kualitas sangat efektif.

SIMPULAN

Penelitian ini telah menghasilkan suatu produk media pembelajaran menggunakan pemanfaatan limbah kardus berupa pokemon game media yang mengacu pada unsur-unsur go green, dalam mata pelajaran bahasa Inggris di kelas IX F terutama pada materi speaking. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut. Pertama, prosedur pengembangan media pembelajaran menggunakan pemanfaatan limbah kardus berupa MPG meliputi kegiatan: a) menganalisis kebutuhan untuk menentukan masalah dan solusi yang tepat dan kompetensi siswa; b) menentukan pendekatan pembelajaran, menyusun kerangka media pembelajaran, serta menyusun lembar penilaian; c) mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan pendekatan pembelajaran yang dipilih; d) mengujicobakan media pembelajaran, melaksanakan tes, serta membagi angket respon; e) melakukan analisis serta perbaikan terhadap kesalahan yang terjadi selama proses penelitian. Kedua, melakukan validasi terhadap produk MPG yang dilakukan oleh ahli yang relevan, yaitu pakar pembelajaran Bahasa Inggris. Hasil tes dan validasi ahli menunjukkan rerata skor $(4,13 + 4,31) : 2 = 4,22$, yang tergolong pada kriteria penilaian sangat valid. Sedangkan penilaian dari angket, respons siswa terhadap MPG menunjukkan rerata skor sebesar 4,56 yang termasuk dalam kategori $4,2 \leq x < 5$. Hal ini berarti bahwa produk MPG untuk pembelajaran speaking dapat memudahkan siswa dalam belajar, karena memiliki kualitas sangat praktis.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa MPG sangat valid dan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran speaking. Ketentuan validitas MPG diperkuat dengan hasil penilaian terhadap soal *post-test* diperoleh rerata skor sebesar 80,64 termasuk dalam kategori $80 \leq \bar{x} < 100$. Artinya MPG yang dikembangkan berhasil memudahkan siswa dalam belajar dan memahami materi yang disampaikan dengan presentase ketuntasan siswa 100% siswa mendapatkan nilai ≥ 70 .

Berdasarkan simpulan hasil penelitian dan pembahasan seperti yang telah disebutkan di atas, disarankan hal-hal berikut:

1. Rancangan media pembelajaran dengan memanfaatkan limbah kardus berupa media Pokemon Game dapat digunakan sebagai media pembelajaran, karena perlunya media yang dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa sehingga siswa aktif dalam kegiatan belajar serta dapat membantu guru dalam kegiatan pembelajaran;
2. Peneliti juga menyarankan untuk dilakukan pengembangan dan penelitian selanjutnya terhadap media pembelajaran menggunakan pemanfaatan limbah kardus berupa pokemon game media untuk pembelajaran keterampilan berbahasa yang lain;
3. Meskipun MPG mampu meningkatkan hasil belajar keterampilan speaking, masih ada kelemahannya, di antaranya adalah produk MPG dalam penelitian ini hanya

dapat digunakan untuk pembelajaran speaking dan tidak dapat digunakan sebagai media untuk pengembangan keterampilan berbahasa yang lain. Masih perlu kajian lanjutan untuk pengembangannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Brown, H. (2004). Bahasa Prinsip Penilaian dan Praktek Kelas.
- Davis, A. (2018). The Definiton Of Go Green. <https://www.livestrong.com/article/159603-the-definition-of-go-green/>.
- Gustafson, KL, & Cabang, RM (2002). Survei Of Instruksional Pengembangan Model Keempat Penambahan.
- Harmer, J. (2007). Cara Mengajar Bahasa Inggris.
- Hayuningtyas, H. (2014). Pemanfaatan Sumber Belajar Mencari Google Artikel Limbah Kardus Untuk Mengembangkan KONSEP Matematika Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun (Studi Eksperimen di TK Taman Indria Semarang).
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Pinter, A. (2011). Anak-anak Belajar Bahasa Kedua.
- Putriningtyas, & Setyowati. (2013). Pengaruh PENGGUNAAN Media Wayang Dupleks Komunikasi Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Kelompok B.
- Siarni, Pasaribu, M., & Rede, A. (2015). Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 07 Salule Mamuju Utara. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 3 (2).
- Susanto, H. (2013). Media Pembelajaran. <https://bagawanabiyasa.wordpress.com/2013/05/26/media-pembelajaran/>.
- Widoyoko, E. (2012). Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Yeboah, Asante, EA, & Opoku-Asa, NA (2016). Pengajaran Pelajaran Seni Interaktif dengan Bahan Daur Ulang Limbah sebagai Sumber Instruksional. Ghana: Departemen Umum Studi Seni.
- Yunianti, PE (2016). Penggunaan Bahan Authentic Prosedur Teks di Berbicara Class dan Persepsi Mahasiswa di The Second Grade SMA Negeri 15 Bandarlampung.

PENDIDIKAN KARAKTER BERBASIS MULTIPLE INTELLIGENCE SEBAGAI DESAIN PEMBELAJARAN DI ERA DISRUPSI

Rahmi Diana^{1*}, Faidatul Hasanah, Restu Presta Mori, Nurul Mailani

¹Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, St. Ir. Soekarno 34 Dadaprejo kota Batu,
Indonesia

*Email: rahmidiana123krc@gmail.com, Telp: +6282374316355

ABSTRAK

Untuk menyiapkan generasi emas yang dibekali keterampilan abad 21 dalam Menghadapi berbagai kondisi degredasi norma, etika, dan budi pekerti, Pendidikan di Era Disrupsi Baik itu pendidikan di sekolah Negeri maupun Swasta harusnya memperhatikan segala aspek perkembangan peserta didik. Namun, tidak semua pendidikan di Indonesia yang pada penerapannya memperhatikan pendidikan karakter dan keberagaman jenis kecerdasan siswa. Perkembangan model pendidikan mengubah sudut pandang sebagian besar pelaku pendidikan. Perubahan yang banyak ditemui adalah munculnya sekolah-sekolah yang menerapkan pendidikan berbasis Multiple Intelligences sebagai desain pendidikan di era Digital. Penerapan pendidikan ini berdasar pada meningkatnya tingkat kesadaran bahwa anak terlahir dengan kecerdasan dan bakatnya masing-masing. Berdasarkan beberapa literasi yang mengungkapkan tentang keberagaman jenis kecerdasan yang ada serta penerapannya pada berbagai tingkatan sekolah di Indonesia, maka model pembelajaran berbasis multiple intelligences atau kecerdasan majemuk ini sangat diperlukan. Mengacu pada maraknya pendidikan berbasis kecerdasan majemuk (Multiple Intelligences), maka Tujuan dari Penelitian ini adalah untuk mengungkapkan Konsep Pendidikan Karakter Berbasis Multiple Intelligence sebagai tawaran pendidikan di Era Disrupsi. Metode yang digunakan adalah Studi Literatur.

Kata Kunci: Pendidikan Karakter, Multiple Intelligence, Pembelajaran Era Disrupsi

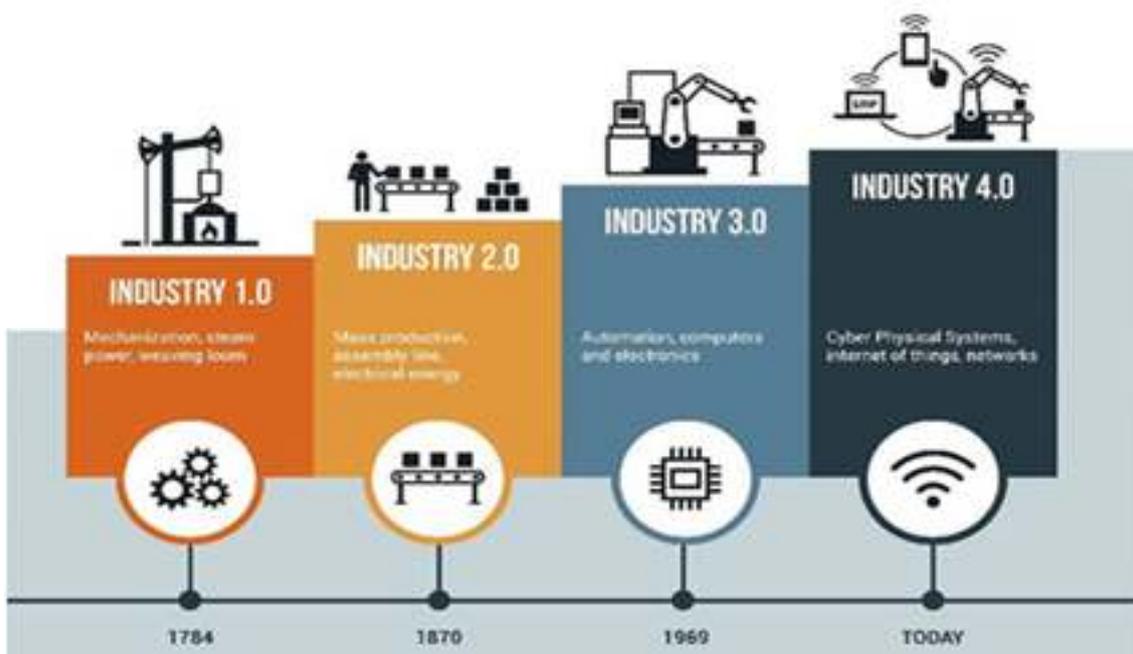
ABSTRACT

Prepare a golden generation equipped with 21st century skills in Dealing with various conditions of degeneration of norms, ethics, and manners, Education in the Age of Disruption Both in public and private schools should pay attention to all aspects of student development. However, not all education in Indonesia which in its application pay attention to character education and the diversity of types of student intelligence. The development of the education model changed the point of view of most education practitioners. The change that is mostly found is the emergence of schools that implement Multiple Intelligences-based education as an educational design in the Digital era. The application of this education is based on the increasing level of awareness that children are born with their own intelligence and talents. Based on several literacies that reveal the diversity of types of intelligence that exist and their application at various levels of schools in Indonesia, the learning model based on multiple intelligences or multiple intelligences is very necessary. Referring to the rise of multiple intelligencebased education, the purpose of this study is to reveal the concept of Multiple Intelligence-Based Character Education as an educational offer in the Disruption Era. The method used is Literature Study.

Keyword: Character Education, Multiple Intelligence, Learning In Erruption Era

PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan di dunia tidak lepas dari adanya perkembangan dari revolusi industri yang terjadi di dunia, karena secara tidak langsung perubahan tatanan ekonomi turut merubah tatanan pendidikan di suatu negara. Revolusi industri dimulai dari 1) Revolusi Industri 1.0 terjadi pada abad ke 18 melalui *penemuan mesin uap*, sehingga memungkinkan barang dapat diproduksi secara masal, 2) Revolusi Industri 2.0 terjadi pada abad ke 19-20 melalui *penggunaan listrik* yang membuat biaya produksi menjadi murah, 3) Revolusi Industri 3.0 terjadi pada sekitar tahun 1970an melalui penggunaan *komputerisasi*, dan 4) Revolusi Industri 4.0 sendiri terjadi pada sekitar tahun 2010an melalui rekayasa *intelegensia dan internet of thing* sebagai tulang punggung pergerakan dan konektivitas manusia dan mesin (Prasetyo & Trisyanti, 2018).



Gambar 1. Perkembangan Revolusi Industry 4.0

Seperti dijelaskan dalam (RISTEKDIKTI, 2018) Ciri-ciri Era Disrupsi dapat dijelaskan melalui (VUCA) yaitu Perubahan yang masif, cepat, dengan pola yang sulit ditebak (Volatility), Perubahan yang cepat menyebabkan ketidak pastian (Uncertainty), Terjadinya kompleksitas hubungan antar faktor penyebab perubahan (Complexity), Kekurangnya arah perubahan yang menyebabkan ambiguitas (Ambiguity). Pada Era ini teknologi informasi telah menjadi basis atau dasar dalam kehidupan manusia termasuk dalam bidang pendidikan di Indonesia, bahkan di dunia saat ini tengah masuk ke era revolusi sosial industri 5.0. Pada Era Revolusi industri 4.0 beberapa hal terjadi menjadi tanpa batas melalui teknologi komputasi dan data yang tidak terbatas, hal ini terjadi karena dipengaruhi oleh perkembangan internet dan teknologi digital yang masif sebagai tulang punggung pergerakan dan konektivitas manusia dan mesin. Era ini juga

akan mendisrupsi berbagai aktivitas manusia, termasuk di dalamnya bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek) serta pendidikan tinggi.

Di era globalisasi ini, dunia menjadi terbuka seolah tanpa batas (*borderless*) sehingga sangat mudah mengetahui kekurangan dan keunggulan. Masing-masing individu ingin lebih dari individu yang lain untuk mengejar kualitas bagi dirinya sendirinya. Kecepatan perubahan dunia menuntut dan mensyaratkan kemampuan belajar yang lebih cepat. Kompleksitas dunia yang terus meningkat juga menuntut kemampuan yang sesuai untuk menganalisa setiap situasi secara logis dan memecahkan masalah secara kreatif. Kesuksesan pendidikan tergantung pada anak-anak mengembangkan ketrampilan-ketrampilan yang tepat untuk menguasai kekuatan kecepatan, kompleksitas dan ketidakpastian yang saling berhubungan satu sama lain.

Sistem sekolah saat ini masih memusatkan pada bagaimana memutuskan apa yang harus dipelajari oleh anak-anak dan bagaimana mereka harus berpikir (*Kognitif*). Di era yang sedang berubah dengan cepat ini, yang paling penting adalah mengajarkan anak-anak bagaimana belajar dan bagaimana cara berpikir. Dua kemampuan inilah yang akan membuat anak-anak mampu untuk mengatasi perubahan dan kompleksitas serta mampu menjadi individu yang mandiri.

Untuk menguasai perubahan yang berlangsung cepat, dibutuhkan cara belajar cepat (*accelerated learning*), yaitu kemampuan untuk menyerap informasi dengan cepat. Cara belajar yang tradisional atau yang disebut sebagai '*back to basic*' atau yang biasanya disebut juga *teacher centered* atau guru mengajar di depan siswa yang pasif adalah suatu gaya pembelajaran yang tidak sesuai karena tidak menuntut para siswa untuk berpikir bagi kepentingan diri mereka sendiri. Jalaludin mengatakan salah satu tujuan pendidikan adalah memaksimalkan potensi manusia, membantu manusia untuk berkembang mencapai tingkat kesempurnaan. *Accelerated Learning* merupakan metode pembelajaran yang dipercepat dan menggunakan *games* pendukung pembelajaran. *Accelerated Learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang lebih memperhatikan keadaan psikologi siswa dalam belajar. Konsep pembelajaran ini ditemukan oleh *Lozanov*. *Lozanov* mengatakan bahwa otak manusia digunakan sebagai alat utama belajar akan efektif digunakan apabila berada dalam keadaan tidak dalam tekanan, lepas, dan nyaman dan melibatkan seluruh diri (*wholebrain*).

Pernyataan tersebut sebenarnya juga menekankan bahwa pendidikan hendaknya tidak lagi hanya memfokuskan diri pada segi kognitif (misalnya Nilai *Ebtanas Murni*) yang lebih mengembangkan *Intelligence Quotient (IQ)*, tetapi juga kecerdasan secara majemuk, yakni *Multiple Intelligences (MI)* oleh *H. Gardner (1983)*, *Emotional Intelligences (EI)* oleh *Daniel Goldman (1994)*, *Spiritual Intelligence (SI)* oleh *Danah Zohar (2003)*, *Adversity Quotient (AQ)* oleh *P.G. Stoltz (2003)* (*Efendi, 2005:135,163,205; A. Nggermanto, 2003:80-83*).

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian studi literatur dengan mencari referensi teori yang relevan dengan kasus atau permasalahan yang ditemukan. Referensi teori yang diperoleh dengan jalan penelitian studi literatur dijadikan sebagai fondasi dasar dan alat utama bagi praktek penelitian ditengah lapangan.

B. Metode Pengumpulan Data

Jenis data yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah data primer dengan melakukan observasi dan data sekunder yaitu data yang diperoleh dari jurnal, buku dokumentasi, dan internet.

1. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode untuk mencari dokumen atau data-data yang dianggap penting melalui artikel koran/majalah, jurnal, pustaka, brosur, buku dokumentasi serta melalui media elektronik yaitu internet, yang ada kaitannya dengan diterapkannya penelitian ini.

2. Studi Literatur

Studi literatur adalah cara yang dipakai untuk menghimpun data-data atau sumber-sumber yang berhubungan dengan topik yang diangkat dalam suatu penelitian. Studi literatur bisa didapat dari berbagai sumber, jurnal, buku dokumentasi, internet dan pustaka.

3. Observasi

Pengumpulan data dengan observasi langsung atau dengan pengamatan langsung adalah cara pengambilan data dengan menggunakan mata tanpa ada pertolongan alat standar lain untuk keperluan tersebut. Kami melakukan observasi di Sekolah yang menerapkan Multiple Intelligence di Kota Malang.

C. Metode Analisis Data

Data-data yang sudah diperoleh kemudian dianalisis dengan metode analisis deskriptif. Metode analisis deskriptif dilakukan dengan cara mendeskripsikan fakta-fakta yang kemudian disusul dengan analisis, tidak semata-mata menguraikan, melainkan juga memberikan pemahaman dan penjelasan secukupnya.

PEMBAHASAN

Pendidikan karakter

Karakter adalah hal yang utama dari manusia berkualitas. Jika kekayaan sirna, sesungguhnya tidak ada yang hilang karena karakter mengutamakan kekayaan budi

pekerti. Jika kesehatan yang hilang, sesuatu telah hilang karena karakter memerlukan kesehatan jiwa dan raga. Jika karakter yang hilang, segalanya telah hilang karena karakter adalah roh kehidupan.

Karakter merupakan pendukung utama dalam pembangunan bangsa, kata Bung Karno. Beliau (Soedarsono, 2009:46) mengatakan: “Bangsa ini harus dibangun dengan mendahulukan pembangunan karakter (character building). Karena character building inilah yang akan membuat Indonesia menjadi bangsa yang besar, maju dan jaya serta bermartabat. Kalau character building tidak dilakukan, maka bangsa Indonesia akan menjadi bangsa kuli”. Dalam perspektif filosofis dikatakan bahwa *education without character, this is sins the basis for misery in the world, The essence of education is to recognize truth. Let your secular education go hand in hand with spiritual education* (Sathya, 2002:83).

Pendidikan karakter dapat dilakukan dengan dua pendekatan yakni pendekatan praktis dan pendekatan esensial. Pendekatan praktis melatih sifat-sifat yang diharapkan menjadi perilaku peserta didik. Pendekatan esensi menyiapkan kepribadian sebagai rumahnya karakter. Kemendikbud membuat desain pendidikan karakter dengan membuat daftar sifat-sifat yang harus diimplementasikan kepada peserta didik. Ada delapan belas sifat untuk pendidikan karakter dan sembilan sifat pendidikan anti korupsi.

Pendidikan karakter di satuan pendidikan fokus pada sikap, pola pikir, komitmen dan kompetensi berbasis pada kecerdasan (IESQ). Penyelenggaraan Kegiatan intra dan ekstra kurikuler bahkan atmosfir kelembagaan secara keseluruhan ikut serta membangun karakter. Artinya, kepala sekolah, guru, pegawai dan juga peserta didik dengan segala interaksinya mempunyai peran masing-masing membangun karakter.

Esensi dan Strategi Pendidikan Karakter

Plato, mengatakan bahwa: “If you ask what is the good of education, in general, the answer is easy, that education makes good men, and that good men act nobly”. Prayitno dan Manullang (2011) mengatakan bahwa “The end of education is character”. Jadi, seluruh aktivitas pendidikan semestinya bermuara kepada pembentukan karakter. Kegiatan intra dan ekstra kurikuler sebagai inti pendidikan di satuan pendidikan harus dilakukan dalam konteks pengembangan karakter. Warga negara Indonesia berkualitas memiliki karakter Pancasila, artinya ukuran berkualitas (terdidik) bagi seluruh warga NKRI adalah apakah dirinya memiliki nilai-nilai Pancasila serta nilai-nilai kemanusiaan. Kekeringan nilai Pancasila dari kepribadian akan merupakan ancaman bagi NKRI. Karakter Generasi Emas diharapkan menunjukkan sosok kepribadian yang utuh, dan orisinal, di mana ucapan sesuai dengan perbuatan.

Karakter Generasi Emas dapat dibangun secara utuh dan orisinal, apabila berbasis IESQ (kecerdasan intelektual-IQ, emosional-EQ dan spiritual-SQ). IQ merujuk kepada kecepatan dan ketepatan aktivitas kognitif dalam memahami, menyelesaikan berbagai

masalah, tantangan maupun tugas-tugas. Cerdas intelektual berarti cepat dan tepat melakukan aktivitas mental, berfikir, penalaran, dan pemecahan masalah.

Aspek-aspek karakter di Indonesia khususnya bersifat sikap (merupakan perwujudan kesadaran diri) banyak yang sebenarnya merupakan bagian aktivitas sehari-hari manusia. Secara teoritik aspek sikap atau ranah afektif lebih efektif jika dikembangkan melalui kebiasaan sehari-hari. Misalnya disiplin pada mahasiswa akan lebih mudah dikembangkan jika disiplin telah menjadi kebiasaan sehari-hari di kampus. Jujur, kerja keras, saling toleransi dan sebagainya akan mudah dikembangkan jika aspek-aspek tersebut sudah menjadi kebiasaan sehari-hari di kampus. Dalam konteks pendidikan kejuruan penumbuhan iklim kerja industri menjadi langkah yang dirasa efektif dalam upaya menumbuhkan sikap kerja siswa yang diharapkan nantinya sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh industri. Kerjasama dengan berbagai stakeholders akan memberikan pengalaman langsung bagi mahasiswa sehingga dengan sendirinya akan tumbuh sikap maupun etos kerja seseuai dengan harapan dunia kerja (Jurnal Pendidikan Karakter, Tahun III, Nomor 1, Februari 2013).

Pendidikan karakter harus didasarkan pada sebelas prinsip berikut (Moelyadi: 2008):

- a) Mempromosikan nilai-nilai dasar etika sebagai basis karakter.
- b) Mengidentifikasi karakter secara komprehensif supaya mencakup pemikiran, perasaan dan perilaku.
- c) Menggunakan pendekatan yang tajam, proaktif dan efektif untuk membangun karakter.
- d) Menciptakan komunitas sekolah yang memiliki kepedulian.
- e) Memberi ruang kepada santri untuk menunjukkan perilaku yang baik.
- f) Memiliki cakupan terhadap kurikulum yang bermakna dan menantang yang menghargai semua santri, membangun karakter mereka dan membantu mereka untuk sukses.
- g) Mengusahakan tumbuhnya motivasi diri pada para santri.
- h) Memfungsikan seluruh staf pesantren sebagai komunitas moral yang berbagi tanggung jawab untuk mendidik karakter dan setia pada nilai dasar yang sama.
- i) Adanya pembagian kepemimpinan moral dan dukungan luas dalam membangun inisiatif pendidikan karakter.
- j) Memfungsikan keluarga dan anggota masyarakat sebagai mitra dalam usaha membangun karakter.
- k) Mengevaluasi karakter sekolah, fungsi staf sekolah sebagai guru karakter, dan manesfetasi karakter positif dalam kehidupan siswa.

Dinamika *Multiple Intelligence*

Fenomena multiple intelligences telah menjadi topik pembicaraan dan penelitian yang hangat dikalangan praktisioner pendidikan. Awalnya, kecerdasan seseorang hanya diukur dengan menggunakan tes IQ. Penelitian ilmiah pertama yang pernah dilakukan oleh Stein & Book (2000) membandingkan kecerdasan emosional (emotional intelligence) dengan cognitive intelligence (IQ), dilakukan dengan mengukur prestasi kerja menggunakan Baron Emotional Quotient Inventory (EQ-i). Hasil penelitian menunjukkan bahwa cognitive intelligence (IQ) berpengaruh sekitar 1% performansi kerja actual. EI (emotional intelligence) berpengaruh sebesar 27% dan 72%, sedang lainnya dipengaruhi oleh hal-hal lain. Stein & Book (2000) menyatakan bahwa IQ dapat digunakan untuk memperkirakan sekitar 1-20% (rata-rata 6%) keberhasilan dalam pekerjaan tertentu. EQ di sisi lain ternyata berperan sebesar 27-45%, dan berperan langsung dalam keberhasilan pekerjaan tergantung pada jenis pekerjaan yang diteliti.

Pada tahun 1983, Howard Gardner, seorang tokoh muda dalam bidang psikologi di Amerika, telah memberikan banyak sumbangan terhadap psikologi khususnya tentang pengukuran psikologi anak. Hingga pada akhirnya Gardner mengembangkan kesembilan jenis kecerdasan yang dikenal hingga saat ini. Dewasa ini, banyak sekolah di Indonesia mulai mengembangkan ketujuh kecerdasan ini, dalam konteks pendidikan maupun pelatihan, serta pengembangan sumber daya manusia (Rizki, 2013).

Implementasi Pendidikan Berbasis *Multiple Intelligences* di Indonesia

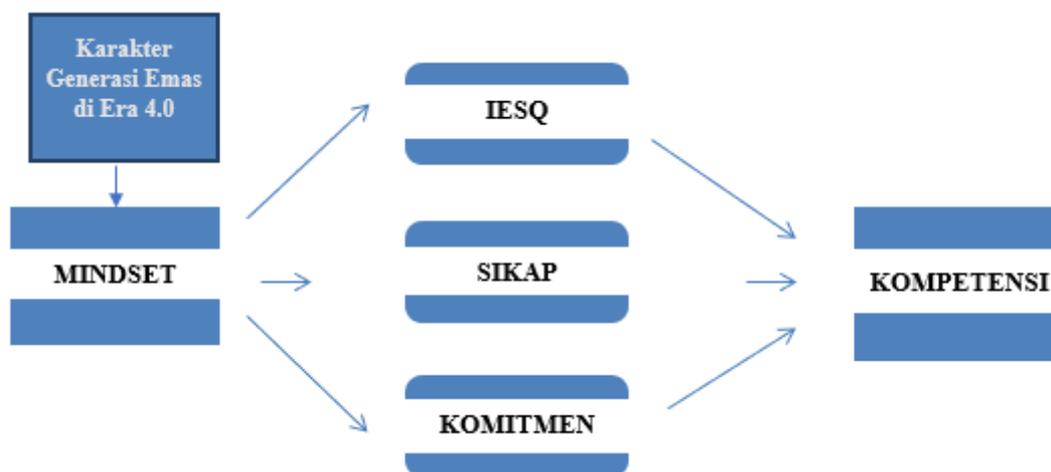
Dalam penelitian Purwanti (2013) diketahui bahwa SDN Sakalan Lor, Kalasan, Sleman menerapkan metode MI dalam kegiatan pembelajaran, terutama pada mh 1 dan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). SD Muhammadiyah dan SDIT Ihsanul Fikri kota Magelang juga menerapkan pembelajaran berbasis multiple intelligences. Menurut Muflihatuh (2013), kepala sekolah dan guru di kedua sekolah tersebut sudah cukup mengenal konsep kecerdasan majemuk sehingga kedua sekolah tersebut mengimplementasikan pendekatan multiple intelligences pada aktivitas pembelajaran sehari-hari. Pendekatan Multiple intelligences diterapkan pada kegiatan ekstrakurikuler dengan menyeleksi bakat dan minat siswa. Sedangkan pada kegiatan intrakurikuler, pihak sekolah menerapkan berbagai macam metode pembelajaran guna memfasilitasi siswa yang memiliki jenis kecerdasan yang berbeda.

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Malang diketahui juga secara aktif menerapkan kegiatan pembelajaran berbasis multiple intelligences (Ika, 2011). Model pembelajaran ini sangat perlu diterapkan pada sekolah kejuruan karena sekolah kejuruan pada umumnya memiliki berbagai jenis jurusan sehingga memerlukan pendekatan pembelajaran yg berbeda untuk siswa-siswi. Pendidikan berbasis multiple intelligences juga diterapkan di tingkat pendidikan yang lebih rendah. Salah satu Taman Kanak-Kanak di Situbondo juga teridentifikasi memiliki tiga kelas yang menerapkan kegiatan pembelajaran yang berbeda, yaitu kinestetik, audio, dan visual. Untuk itu, para peserta didik diwajibkan untuk mengikuti tes finger print untuk memetakan potensi gaya belajar

siswa sebelum dikelompokkan ke dalam ketiga kelas yang ada dan mengikuti kegiatan pembelajaran yang berbeda.

Desain Pendidikan Karakter Berbasis *Multiple Intelligence*

Strategi pengembangan IESQ di satuan pendidikan dapat dilakukan dengan mengendalikan seluruh program dan kegiatan intra dan ekstra-kurikuler, serta atmosfer kelembagaan. Kepala sekolah dalam kepemimpinan, guru dalam pembelajaran, pegawai dalam pelayanan administratif, unit-unit kegiatan pelayanan yang lain, atmosfer kelembagaan, seluruhnya terkendali untuk membangun IESQ. Pembangunan IESQ secara komprehensif merupakan prasyarat untuk membangun sikap positif, polapikir esensial, komitmen normatif dan kompetensi abilitas. Harrel (2004:10) menyebut karakter sebagai *“attitude”*. *In your life attitude is everything. Your attitude today, determine your success tomorrow. What ever you do in life, if you have positive attitude, you’ll always be 100 percent.* Sikap adalah persepsi positif atau negatif yang menjadi motivasi perbuatan. Sikap positif melahirkan sifat optimis, sabar, tekun dan selalu siap bekerja.



Gambar 2. Desain Pendidikan Karakter Berbasis *Multiple Intelligence*

KESIMPULAN

Berdasarkan kemajemukan jenis kecerdasan yang dicetuskan oleh Gardner (1983) dan Armstrong (2011), maka sangat diperlukan pemetaan terhadap kecerdasan yang dimiliki siswa. Dengan demikian, setiap siswa mendapatkan porsi pembelajaran serta metode yang tepat dan tidak ada lagi siswa yang dicap tidak kompeten di kelas. Selain itu, peran orang tua sangat besar dalam mengenali potensi kecerdasan anak. Orang tua sebagai pendidik pertama di rumah diharapkan mampu memotivasi dan memfasilitasi gaya belajar anak.

Sebagai desain pembelajaran di era Disrupsi, Strategi pengembangan IESQ di satuan pendidikan dapat dilakukan dengan mengendalikan seluruh program dan kegiatan intra dan ekstra-kurikuler, serta atmosfer kelembagaan. Kepala sekolah dalam

kepemimpinan, guru dalam pembelajaran, pegawai dalam pelayanan administratif, unit-unit kegiatan pelayanan yang lain, atmosfir kelembagaan, seluruhnya terkendali untuk membangun IESQ. Pembangunan IESQ secara komprehensif merupakan prasyarat untuk membangun sikap positif, polapikir esensial, komitmen normatif dan kompetensi abilitas. Harrel (2004:10) menyebut karakter sebagai “*attitude*”. *In your life attitude is everything. Your attitude today, determine your success tomorrow. What ever you do in life, if you have positive attitude, you’ll always be 100 percent.* Sikap adalah persepsi positif atau negatif yang menjadi motivasi perbuatan. Sikap positif melahirkan sifat optimis, sabar, tekun dan selalu siap bekerja.

DAFTAR PUSTAKA

- Prasetyo, B., & Trisyanti, U. (2018). REVOLUSI INDUSTRI 4.0 DAN TANTANGAN PERUBAHAN SOSIAL. In Prosiding SEMATEKSOS 3 “Strategi Pembangunan Nasional Menghadapi Revolusi Industri 4.0.”
- RISTEKDIKTI. (2018). Pengembangan Iptek dan Pendidikan Tinggi di Era Revolusi Industri 4.0. Retrieved from <https://www.ristekdikti.go.id/siaran-pers/pengembangan-iptek-dan-pendidikan-tinggi-di-era-revolusi-industri-4-0/>
- Andran, C. (2014). Sistem Pendidikan. Retrieved February 4, 2019, from <https://www.kompasiana.com/andreancan/54f76a90a33311b0368b47ea/sistempendidikan>
- Suparno Paul SJ, 2002, Reformasi Pendidikan Sebuah Rekomendasi, Yogyakarta : Kanisius.
- Panitia Penyelenggara FIP–UNP. 2005. “Laporan Kegiatan Seminar Internasional Pendidikan dan Pertemuan FIPJIP se-Indonesia Tahun 2005. Dalam Jurnal Pendidikan Karakter, Tahun III, Nomor 1, Februari 2013 Rangka Dies Natalis UNP ke-51”. Mendidik Memang Tidak Memerlukan Ilmu Pendidikan. Padang: UNP.
- Efendi Agus, 2005, Revolusi Kecerdasan Abad 21, Kritik MI, EI, AQ dan Successful Intelligence atas IQ, Bandung : Alfabeta.
- Nggermanto Agus, 2003, Quantum Quotient, Kecerdasan Quantum, Cara Praktis Melejitkan IQ, EQ, dan SQ yang Harmonis, Bandung: Yayasan Nuansa Cendekia.
- Soedarsono, Soemarno. 2009. Karakter Mengantar Bangsa, dari Gelap Menuju Terang. Jakarta: Elex Media Komputindo, Kompas Gramedia.
- Sathya, Sai. 2002. A Compilation of The Teaching of Sathya Sai Baba on Education. Sathya Sai Book Center of America.
- Prayitno & Belferik Manullang. 2011. Pendidikan Karakter dalam Pembangunan Bangsa. Jakarta: Grasindo.
- Mulyadi, Seto, dkk, Character Building: Bagaimana Mendidik Anak Berkarakter, cetakan I, (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2008).
- Stein, S. J. dan Book, H. E. 2000. The EQ Edge: Emotional Intelligence and Your Success. Kanada: Multi-Health Systems.
- Rizki, R. A. 2013. Strategi Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences. (Online) (<http://ririnayurizki.blogspot.co.id/2013/03/strategi-pembelajaran-berbasismultiple.html>), diunduh pada 29 Juli 2016.

Muflihatuh, T. 2013. Implementasi Multiple Intelligences dalam Pembelajaran pada SD Berbasis Islam di Kota Magelang (Study Kasus di SD Muhammadiyah 1 Alternatif dan SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang). Skripsi: STAIN Salatiga.

Harrel, Keith. 2004. Attitude is Everything. NY: Collins Business.

Jurnal Pendidikan Karakter, Tahun III, Nomor 1, Februari 2013

PENGARUH METODE PROYEK DAN EKSPERIMEN TERHADAP KREATIVITAS DAN SIKAP ILMIAH SISWA PADA PEMBELAJARAN FISIKA

Ratna Hapsari EP¹, Widha Sunarno², Sukarmin²

1 Program Studi S2 Pendidikan Fisika, Pascasarjana Universitas Sebelas Maret

2 Program Studi Pendidikan Fisika, Pascasarjana Universitas Sebelas Maret

Jl. Ir. Sutami no.36 Ketingan, Surakarta

Email: ratnahapsari44@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode proyek dan eksperimen pada pembelajaran fisika terhadap kreativitas dan sikap ilmiah siswa pada materi dinamika rotasi, sebab materi dinamika rotasi merupakan materi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Penelitian dilakukan di SMA Negeri 1 Slahung, Kabupaten Ponorogo tahun pelajaran 2019/2020. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI IPA, kemudian sampel penelitian diambil dengan metode *cluster random sampling* dan terpilih kelas XI IPA 3 dan XI IPA 4 sebagai sampel penelitian. Data kreativitas dan sikap ilmiah siswa diperoleh dari lembar observasi kreativitas dan sikap ilmiah siswa yang diamati oleh observer selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil diperoleh data ketercapaian aspek kreativitas tiap aspek yaitu : aspek kelancaran (*fluency*) sebesar 69%, keluwesan (*flexibility*) sebesar 72%, kerincian (*elaboration*) sebesar 74% dan orisinalitas (*originality*) dalam berpikir 70 %. Rata-rata kreativitas siswa sebesar 71,2 % yang masuk kategori tinggi. Sedangkan hasil ketercapaian sikap ilmiah tiap aspek adalah ; sikap ingin tahu 69%, sikap terbuka 70% , sikap kritis 73%, sikap luwes 73%, sikap jujur 68% dan sikap teliti 70% . Rata-rata sikap ilmiah siswa mencapai skor 71% dengan kategori tinggi.

Kata Kunci: Metode Proyek, Metode Eksperimen, Dinamika Rotasi, Kreativitas, Sikap Ilmiah

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of the use of project and experimental methods on physics learning on students' creativity and scientific attitudes on rotational dynamics material, because rotational dynamics material that is close to daily life. The study was conducted at Slahung 1 High School, Ponorogo Regency in the academic year 2019/2020. The study population was all students of class XI IPA, then the study sample was taken by cluster random sampling method and selected class XI IPA 3 and XI IPA 4 as research samples. Data on students' creativity and scientific attitudes were obtained from observation sheets during learning. Based on the results obtained creativity data; aspects of fluency by 69%, flexibility by 72%, elaboration by 74% and originality in thinking 70%. The average creativity of students is 71.2% which is included in the high category. While the results of scientific attitude in every aspect is; curiosity attitude 69%, open attitude 70%, critical attitude 73%, flexible attitude 73%, honest attitude 68% and conscientious attitude 70%. The average scientific attitude of students reaches a score of 71% with a high category.

Keywords: Project Method, Experiment Method, Rotational Dynamics, Creativity, Scientific Attitude

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan dan memberikan kebebasan kepada siswa dalam mempelajari bahan ajar sesuai dengan minat dan kemampuannya sehingga siswa lebih mudah mengorganisasikannya menjadi pola yang bermakna untuk mencapai tujuan pembelajaran. Namun sebagaimana yang sering kita temui saat ini, pola pembelajaran yang diterapkan atau diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar masih bersifat transmitif, pengajar menransfer dan menggerojokkan konsep-konsep secara langsung pada peserta didik. Pembelajaran hanya sekedar menyampaikan fakta, konsep, prinsip dan keterampilan kepada siswa. Soedjadi (2000), menyatakan bahwa dalam kurikulum sekolah di Indonesia terutama pada pembelajaran eksak (matematika, fisika dan kimia) dalam pengajarannya selama ini terpatriti kebiasaan dengan urutan sajian pembelajaran sebagai berikut: 1) diajarkan teori, 2) diberikan contoh, 3) diberi latihan soal (Trianto, 2009).

Permasalahan tersebut juga terjadi pada pembelajaran fisika di sekolah, padahal fisika merupakan ilmu pengetahuan sains yang berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, berupa penemuan, penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, atau prinsip, serta proses pengembangan lebih lanjut dalam menerapkan pengetahuan di dalam kehidupan sehari-hari. Fisika merupakan ilmu yang lahir dan berkembang lewat langkah-langkah observasi, perumusan masalah, penyusunan hipotesis, pengujian hipotesis melalui eksperimen, penarikan kesimpulan, serta penemuan teori dan konsep (Trianto, 2010).

Menurut (O'Malley & Fierce, 1996) saat ini terjadi kecenderungan terjadinya pergeseran filosofi pembelajaran, yaitu dari paradigma transmisi menuju pada aktivitas kelas yang berpusat pada pembelajar. Pergeseran filosofi tersebut berorientasi pada pembelajaran yang lebih memperhatikan perkembangan siswa meliputi pertumbuhan fisik, sosial, emosional, dan intelektual (Taufik, 2010).

Dalam pembelajaran dibutuhkan suatu metode yang mendorong siswa untuk membangun pemahamannya sendiri. Beberapa metode yang berdasarkan prinsip konstruktivisme adalah metode proyek dan metode eksperimen. Pembelajaran dengan metode proyek dapat pula meningkatkan kreativitas mahasiswa (Oon-Seng Tan, 2009). Kreatifitas dalam pembelajaran fisika diperlukan dalam mengamati, mengambil alat dan bahan, merangkai alat dan bahan, menganalisis data, menyelesaikan soal-soal fisika dan sebagainya. Sebagai contoh, siswa dengan kreativitas tinggi jika diberi soal yang bersifat aplikatif akan lebih cekatan dalam menentukan langkah-langkah penyelesaian masalah (Yasin, 2009). Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Munandar, U (2004 :27) yang menyatakan bahwa ada kombinasi antara intelegensi dan kreativitas lebih efektif sebagai prediktor prestasi sekolah daripada masing-masing ukuran sendiri. Kreativitas siswa yang tinggi jika dipadukan dengan metode pembelajaran yang bersifat konstruktif seperti metode proyek dan eksperimen maka akan memberikan hasil yang baik dalam mencapai tujuan pembelajaran serta hasil belajar siswa yang maksimal.

Selain metode proyek, penggunaan metode lain yang dapat digunakan adalah metode eksperimen. Metode eksperimen adalah metode mengajar yang mengajak siswa untuk melakukan percobaan guna untuk membuktikan teori yang sudah dipelajari (Suparno,1997). Dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan metode eksperimen ini siswa diberi kesempatan untuk mengalami sendiri,mengikuti proses, mengamati, menganalisis, hingga mampu menarik kesimpulan. Semakin sering melakukan eksperimen, melalui berbagai topik dalam pembelajaran fisika maka bimbingan guru sedikit demi sedikit dapat dikurangi sampai siswa dapat menemukan sendiri secara mandiri. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Sri Purwati (2015) yang menyatakan bahwa sikap ilmiah adalah sikap yang melekat dalam diri seseorang setelah mempelajari sains, kondisi seseorang dalam merespon, menanggapi, dan berperilaku berdasarkan ilmu pengetahuan dan etika ilmiah yang telah diakui kebenarannya. Seseorang dengan sikap ilmiah yang tinggi mampu berpikir dengan logis selama melakukan pembelajaran, dengan pemikiran terbuka ia mampu menerima pendapat orang lain, mengatakan apa yang sebenarnya, menyimpulkan sesuatu dengan pertimbangan sebab-akibat, objektif. Hal ini juga terlihat selama penelitian, siswa aktif dalam pembelajaran melakukan percobaan dengan serius. Dialog antar anggota kelompok terjadi dengan baik proses diskusi berlangsung dengan saling menghargai pendapat satu sama lain. Penggunaan metode proyek dan eksperimen diharapkan mampu mendorong kreativitas dan sikap ilmiah siswa sehingga dapat mencapai hasil belajar yang maksimal.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Analisis data meliputi kegiatan mereduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi (Sudiyono, 2010). Subjek penelitian dilakukan pada siswa kelas XI IPA 3 dan XI IPA4 dengan jumlah siswa sebanyak 58 siswa . Penelitian dilaksanakan di salah satu SMA negeri di wilayah kabupaten Ponorogo. Penelitian dilakukan pada semester gasal tahun ajaran 2019/2020.

Data yang digunakan adalah data hasil observasi selama kegiatan pembelajaran dengan metode proyek dan ekseperimen berlangsung. Data hasil observasi berisi poin-poin pencapaian siswa yang mencakup indikator kreativitas dan sikap ilmiah. Indikator kreativitas dan sikap ilmiah dapat dilihat pada tabel berikut:

Table 1: Indikator Kreativitas

Nomor	Aspek
1	Kelancaran (<i>Fluency</i>)
2	Keluwesasan (<i>Flexibility</i>)
3	Kerincian (<i>Elaboration</i>)
4	Orisinalitas (<i>Originality</i>)

Table 2: Indikator Sikap Ilmiah

Nomor	Aspek
1	Sikap Ingin Tahu
2	Sikap Terbuka
3	Sikap Kritis
4	Sikap Luwes
5	Sikap Jujur
6	Sikap Teliti

Berdasarkan indikator kreativitas dan sikap ilmiah diatas dapat dihitung presentase tiap aspek berdasarkan persamaan berikut:

$$Px = \frac{Rx}{n \cdot Sx} \times 100$$

Keterangan:

Px : Presentase Aspek

Rx = Perolehan Skor

Sx = Skor Maksimal

n = Jumlah siswa

x = aspek 1,2,3,4

Perolehan presentase aspek tersebut kemudian diberikan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3: Kategori Siswa

No	Interval	Kategori
1	$X > \text{Mean} + \text{SD}$	Tinggi
2	$\text{Mean} + \text{SD} \leq X \leq \text{Mean} + \text{SD}$	Sedang
3	$X < \text{Mean} + \text{SD}$	Rendah

(Pratiwi, 2016)

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Data Kreativitas

Data kreativitas siswa diperoleh dari nilai hasil observasi yang dilakukan pada kelas dengan metode proyek dan metode eksperimen. Data kreativitas siswa terdiri dari beberapa aspek, diantaranya ; 1) kelancaran (*fluency*), 2) keluwesan (*flexibility*), 3) kerincian (*elaboration*) dan 4) orisinalitas (*originality*) dalam berpikir (Utami Munandar, 2009). Kemudian data observasi tersebut diolah sehingga diperoleh presentase masing-masing aspek. Data kreativitas siswa pada kelas dengan metode proyek dan eksperimen dideskripsikan dalam Tabel 4.

Tabel 4. Persentase Ketercapaian Kreativitas Tiap Aspek

Aspek	Presentase
Kelancaran (<i>Fluency</i>)	69%
Keluwesasan (<i>Flexibility</i>)	72%
Kerincian (<i>Elaboration</i>)	74%
Orisinalitas (<i>Originality</i>)	70%

Berdasarkan tabel 4. dapat digambarkan histogram persentase ketercapaian kreativitas tiap aspek sebagai berikut.



Gambar 4.1 Persentase Ketercapaian Kreativitas Tiap Aspek

Berdasarkan gambar 4.1 diperoleh bahwa persentase ketercapaian aspek kreativitas siswa yaitu; aspek kelancaran (*fluency*) sebesar 69%, keluwesan (*flexibility*) sebesar 72%, kerincian (*elaboration*) sebesar 74% dan orisinalitas (*originality*) dalam berpikir 70 %. Rata-rata kreativitas siswa sebesar 71,2 % yang masuk kategori tinggi.

Distribusi data kreativitas untuk masing-masing kelas dengan metode proyek dan eksperimen disajikan dalam Tabel 5 dan Gambar 5.1.

Tabel 5 Distribusi Data Kreativitas Siswa Tiap Kelas

Skor	Kategori	Metode Eksperimen		Metode Proyek	
		Jumlah	Frekuensi	Jumlah	Frekuensi
Skor > Mea+Stdev	Tinggi	5	17%	11	37%
Skor =Mean-Stdev	Sedang	20	67%	18	60%
Skor < Mean-Stdev	Rendah	5	17%	1	3%

Gambar 5.1 Histogram Data Kreativitas Siswa Tiap Kelas



Pada tabel dan histogram diatas dapat dilihat bahwa pada kelas dengan metode eksperimen terdapat 17 % siswa kategori tinggi, 67% siswa kategori sedang dan 17 % siswa pada kategori rendah. Pada kelas dengan metode proyek terdapat 37% siswa kategori tinggi, 60% siswa kategori sedang dan 3% siswa kategori rendah.

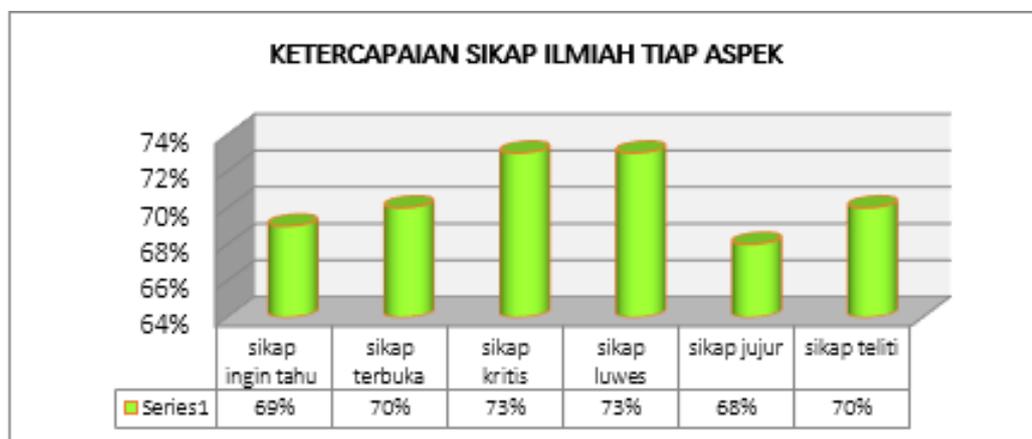
B. Data Sikap Ilmiah Siswa

Data sikap ilmiah siswa diperoleh dari nilai hasil observasi pada kelas yang diberikan metode eksperimen dan metode proyek. Indikator sikap ilmiah yang digunakan terdiri dari enam aspek, yaitu : 1) sikap ingin tahu, 2) sikap terbuka,3) sikap kritis, 4) sikap luwes, 5) sikap jujur dan 6) sikap teliti. Data sikap ilmiah siswa untuk kedua kelas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6 Persentase Ketercapaian Sikap Ilmiah Tiap Aspek

Aspek	Persentase
Sikap Ingin Tahu	69%
Sikap Terbuka	70%
Sikap Kritis	73%
Sikap Luwes	73%
Sikap Jujur	68%
Sikap Teliti	70%

Berdasarkan tabel 6 dapat digambarkan histogram persentase ketercapaian sikap ilmiah tiap aspek sebagai berikut.



Gambar 6.1 Persentase Ketercapaian Sikap Ilmiah Tiap Aspek

Berdasarkan gambar 4.3 diperoleh bahwa persentase ketercapaian sikap ilmiah tiap aspek adalah ; sikap ingin tahu 69%, sikap terbuka 70% , sikap kritis 73%, sikap luwes 73%, sikap jujur 68% dan sikap teliti 70% . Rata-rata sikap ilmiah siswa mencapai skor 71% dengan kategori tinggi.

Distribusi data sikap ilmiah siswa kelas metode eksperimen dan proyek disajikan dalam Tabel 7 dan Gambar 7.1

Tabel 7 Distribusi Data Sikap Ilmiah Siswa Tiap Kelas

Skor	Kategori	Metode Eksperimen		Metode Proyek	
		Jumlah	Frekuensi	Jumlah	Frekuensi
Skor > Mean+Stdev	Tinggi	17	37%	14	47%
Skor > Mean-Stdev	Sedang	10	53%	11	37%
Skor < Mean-stdev	Rendah	3	10%	5	17%

Gambar 7.1 Histogram Data Sikap Ilmiah Siswa Tiap kelas



Pada tabel dan gambar diatas dapat dilihat bahwa kelas metode eksperimen terdapat 10% siswa pada kategori tinggi , 53% siswa kategori sedang dan 37 % siswa pada kategori rendah. Pada kelas dengan metode proyek terdapat 17% siswa pada kategori tinggi, 37% siswa kaetgori sedang dan 47 % siswa pada kategori rendah.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan hasil bahwa penggunaan metode proyek dan metode eksperimen berpengaruh baik terhadap kreativitas siswa, dan sikap ilmiah siswa, dibuktikan dengan perolehan rata-rata kreativitas siswa sebesar 71,2% dan rata-rata sikap ilmiah sebesar 71% dengan kategori tinggi. Penggunaan metode proyek dan eksperimen dalam pembelajaran berpengaruh baik terhadap kreativitas dan sikap ilmiah siswa sehingga diharapkan mampu berpengaruh baik pula pada hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Penggunaan metode pembelajaran yang bersifat konstruktivis seperti metode proyek dan eksperimen diharapkan mampu memfasilitasi siswa untuk memiliki kreativitas dan sikap ilmiah yang tinggi. Dalam penelitian ini didapatkan data perolehan kreativitas siswa yaitu aspek kelancaran (*fluency*) sebesar 69%, keluwesan (*flexibility*) sebesar 72%, kerincian (*elaboration*) sebesar 74% dan orisinalitas (*originality*) dalam berpikir 70 %. Rata-rata kreativitas siswa sebesar 71,2 % yang masuk kategori tinggi. Selain kreativitas data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data sikap ilmiah siswa yaitu : sikap ingin tahu 69%, sikap terbuka 70% , sikap kritis 73%, sikap luwes 73%, sikap jujur 68% dan sikap teliti 70% . Rata-rata sikap ilmiah siswa mencapai skor 71% dengan kategori tinggi.

Kreativitas dan sikap ilmiah siswa yang tinggi diharapkan mampu mendorong hasil belajar siswa yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, Taufik. (2010). Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning Bagaimana Pendidik Memberdayakan Pelajar Di Era Pengetahuan. Jakarta; Kencana
- Munandar, U. 2004. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta
- Oon-Seng Tan, Chua-Tee Teo, and Stefanie Chye. 2009. Problems and Creativity. *Problembased Learning and Creativity Book*, p.1-13
- Pratiwi, P H. (2016). Pengaruh Kemandirian Belajar dan Ragam Bentuk Tes Terhadap Hasil Belajar Sosiologi. *Jurnal Ilmu Sosial (SOCIA)*, 15 (1), 145-166.
- Purwati, Sri. 2015. Analisis Pengaruh Model Problem Solving Dan Sikap Ilmiah Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa. *Jurnal Unimed.Ac.Id. Vol 4(1)*.
- Sudijono, Anas. (2005). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Paja Grafindo
- Suparno, Paul. (2013). Miskonsepsi dan Perubahan aKonsep Pendidikan Fisika. Jakarta: PT. Grasindo
- Trianto. (2009). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara
- Yasin, Ruhizan Muhammad, dkk. 2009. Promoting Creativity through Problem Oriented Project Based Learning in Engineering Education at Malaysian Polytechnics: Issues and Challenges. *Proceedings of the 8th WSEAS International Conference on Education and Educational Technology*, p.253-258

IMPLIKATUR PERCAKAPAN SANTRI PUTRI SEBAGAI UPAYA PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER PONDOK PESANTREN GENERASI 4.0

Risnawati¹, Rizky Ardika Vitasari²

Pascasarjana Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Negeri Malang, Jalan Semarang No.5,
Sumbersari, Kota Malang, Jawa Timur.

e-mail: wrisnawati12@gmail.com, telp: +6283857304300

rizkyvitasari60@gmail.com, telp: +6282142793979

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memberi penjelasan tentang wujud dan fungsi implikatur di pondok pesantren sebagai penguatan pendidikan karakter generasi 4.0. Generasi 4.0 memerlukan adanya penguatan karakter yang tidak didapatkan dalam pendidikan formal saja melainkan lingkungan sosial juga memiliki pengaruh yang besar. Penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan informasi yang ada dalam tuturan percakapan santri di pondok pesantren. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian ini berkaitan dengan pragmatik yang menekankan pada makna dan konteks tuturan. Data berupa tuturan santri putri di pondok pesantren. Analisis data penelitian ini terdiri dari tiga tahapan (1) reduksi data, (2) penyajian data, dan (3) penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini, yaitu 1). Wujud verbal dan 2) fungsi wujud verbal. Wujud verbal mengarah pada tuturan imperatif yang memiliki empat fungsi, yaitu (a) melarang, (b) menasehati, (c) memerintah, dan (d) mawas diri.

Kata kunci: implikatur, interaksi, santri, generasi 4.0, imperatif.

ABSTRACT

This study aims to provide an explanation of the appearance and function of the implicature in Islamic boarding schools as a reinforcement of the 4.0 generation of character education. Generation 4.0 requires the strengthening of character that is not found in formal education but the social environment also has a great influence. This research was conducted to describe the information contained in the speech conversations of students in Islamic boarding schools. This research uses a qualitative approach. This research is related to pragmatics which emphasizes the meaning and context of speech. Data in the form of female students' speech in Islamic boarding school. The data analysis of this research consisted of three stages (1) data reduction, (2) data presentation, and (3) conclusion drawing. The results of this study, namely 1). Verbal form and 2) function of verbal form. Verbal form refers to imperative speech which has four functions, namely (a) prohibiting, (b) advising, (c) commanding, and (d) introspective.

Keywords: implicature, interaction, santri, generation 4.0, imperative.

PENDAHULUAN

Bahasa adalah alat komunikasi yang digunakan masyarakat untuk menunjukkan ekspresi. Selain itu bahasa juga digunakan untuk percakapan sehari-hari. Pengungkapan maksud dan tujuan yang ada dalam pikiran akan tersampaikan kepada orang lain jika menggunakan bahasa sebagai pengantarnya. Dalam peristiwa percakapan santri dalam interaksi di pondok pesantren ketika mengungkapkan maksud dan tujuan ada yang

menggunakan bahasa yang mudah dimengerti dan memiliki makna yang sama dengan yang dituturkan, akan tetapi ada juga yang diungkapkan dengan bahasa yang sulit dimengerti atau memiliki makna tersirat yang disebut implikatur. Patriadi, Bakar, dan Hamat (2015:101) mengungkapkan bahwa setidaknya ada dua alasan penting untuk menggali kontribusi Pesantren untuk melindungi manusia, pertama mengingat bahwa keamanan manusia telah menjadi perhatian publik di seluruh dunia, penting untuk membuka potensi lembaga yang memiliki komitmen pada keamanan manusia, serta alasan kedua lebih berkaitan dengan isu Religio-ideologis. Implikatur percakapan biasanya disarankan, diartikan, digunakan, dan dimaksudkan penutur memiliki makna yang berbeda dengan yang diungkapkan. Penggunaan implikatur khususnya di pondok pesantren untuk memperhalus kata, kesantunan, dan menjaga tata krama. Implikatur percakapan digunakan dalam interaksi santri putri karena memiliki makna implisit. Adanya hal tersebut mengharuskan penutur dan mitra tutur memahami konteks percakapan yang melatarbelakanginya.

Pondok pesantren merupakan lembaga yang bergerak dalam bidang pendidikan dengan menanamkan karakter keislaman yang sangat kuat. Wiranata (2019:3) mengungkapkan bahwa sejatinya, pesantren dengan berbagai elemen pendidikannya adalah lembaga yang mampu mengembangkan pendidikan karakter secara lebih maksimal yang dapat dilihat pada cerminan dari penanaman nilai teoretis yang didapati dari kajian-kajian kedalam bentuk praktik-praktik keseharian. Penanaman karakter tidak sakad dalam pendidikan akan tetapi juga melalui tata krama dan kesantunan dalam bertutur maupun bertindak. Mereka dapat mentransfer nilai-nilai teoretis yang didapatinya dari kajian-kajian ke dalam bentuk praktik secara simultan.

Pendidikan karakter dimaknai sebagai pendidikan nilai, budi pekerti, pendidikan moral, pendidikan watak yang tujuannya untuk mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memberikan keputusan baik buruk, mewujudkan kebaikan dalam kehidupan sehari-hari dengan sepenuh hati sebagai cita-cita luhur dalam dunia pendidikan. Farida (2016:1) menyatakan bahwa dalam pendidikan karakter harus melibatkan aspek seperti: kognitif, afektif, konatif, dan psikomotorik yang harus dikembangkan sebagai suatu keutuhan (holistik) dalam konteks kultural. Oleh sebab itu, maka pendidikan karakter akan terlaksana jika selaras dengan system pendidikan nasional.

Generasi 4.0 merupakan generasi yang dekat dengan teknologi. Revolusi industri memengaruhi adanya pemikiran “serba instan” yang membuat generasi lebih dekat dengan teknologi khususnya gawai mengingat fungsinya yang serba canggih dan cepat. Hal itu sejalan dengan Benesova dan Jiri Tupa (2017:2196), teknologi dalam revolusi industri 4.0 memiliki efek besar pada gaya hidup dan pendidikan seseorang., bahkan visi utama dalam industri 4.0 adalah memunculkan pabrik pintar. Adanya hal tersebut membuat pengaruh dalam dunia pendidikan. Pabrik pintar yang dimaksud dalam revolusi industri tidak sepenuhnya membuat kualitas diri individu menjadi bermutu dari sisi karakter. Hal itu sejalan dengan Ellah, Moin, dan Adel (2019:700), revolusi industri

memengaruhi setiap aspek kehidupan manusia seluruh akademisi harus memerhatikan dan memperbaharui diri generasi. Pembaharuan yang dimaksud adalah persiapan diri untuk menghadapi generasi yang dekat dengan teknologi dimana semuanya tidak hanya memiliki dampak positif akan tetapi juga dampak negatif. Pentingnya pendidikan karakter pada generasi 4.0 untuk menanamkan nilai moral dan kesopanan yang tidak dapat diperoleh dari teknologi. Penanaman nilai moral dan kesopanan tersebut dapat dilakukan melalui interaksi sosial dan lingkungan hidup, khususnya di pondok pesantren.

METODE

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan ini dipilih untuk menjelaskan wujud verbal implikatur dan fungsi wujud verbal implikatur percakapan. Wujud verbal implikatur berupa tuturan imperatif. fungsi wujud verbal implikatur, yaitu (1) melarang, (2) memerintah, (3) menasehati, dan (4) mewawas diri. Penelitian ini berkaitan dengan pragmatik yang membahas bahasa dari segi makna dan konteks tuturan.

Data penelitian ini berupa tuturan santri putri di pondok pesantren Al Irtiqo' Malang. Data penelitian diambil di Pondok Pesantren Al Irtiqo' Malang dibawah Yayasan Ariosan pada tanggal 14 September-20 September. Sumber data penelitian sebanyak 6 santri putri dan 2 ustadzah. Pemilihan sumber data didasarkan pada (a) santri pondok pesantren Al Irtiqo' Malang, (b) bertempat tinggal di pondok, dan (c) bagian dari Yayasan.

Instrumen penelitian ini adalah panduan observasi, panduan catatan lapangan, dan panduan analisis data.. Teknik pengumpulan data menggunakan rekaman video dan rekaman suara. Pengambilan data dilakukan setelah administrasi perizinan selesai dilakukan. Administrasi perizinan dimulai dari perizinan kampus, kementerian agama Kota Malang, dan perizinan yayasan Ariosan, dan Pondok Pesantren Al Irtiqo Malang. Pengambilan data berupa perekaman, observasi, dan pencatatan lapangan dilakukan sendiri oleh peneliti untuk memastikan keabsahan data.

Analisis data penelitian ini menggunakan tiga tahapan (1) reduksi data, (2) penyajian data, (3) penarikan kesimpulan. Pertama, tahap mereduksi data dilakukan dengan cara mentranskrip data yang diperoleh, baik dari rekaman. Kedua, menyeleksi data sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu wujud dan fungsi implikatur. Ketiga, memberi kesimpulan sesuai data yang dibutuhkan. Data yang sudah dipadukan diinterpretasi untuk memudahkan dalam penyajian data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini ditemukan wujud verbal implikatur berupa tuturan imperatif. Fungsi wujud verbal implikatur, yaitu (1) melarang, (2) memerintah, (3) menasehati, dan (4) mewawas diri. Hasil tersebut akan dipaparkan pada pembahasan berikut.

Imperatif Melarang

Pada bagian ini diungkapkan hasil penelitian yang menunjukkan tuturan imperatif melarang dengan aktivitas dialog. Impikatur dalam percakapan memunculkan makna lain dari apa yang dituturkan hal itu dibuktikan dalam kutipan percakapan sebagai berikut.

- D : Kalau aku di rumah biasanya sendiri dan tinggal sama tante, karena sering ditinggal ibu kerja di Malaysia.
- Q : Bilang saya, Yan. (berbisik)
- D : Oh, iya Saya maksudnya. Maaf, Ustadzah.

(P/D08/T15)

Pada data di atas terdapat suatu implikatur percakapan dengan wujud verbal tuturan imperatif yang berfungsi melarang. Implikatur tersebut terlihat pada dialog (P/D08/T15) yang sedang melakukan percakapan antara dua santri dan satu ustadzah berinisial Q dan D. Percakapan itu membahas tentang aktivitas dan kejadian yang ada di rumah asal. Q dan D merupakan santri baru yang berasal dari luar Jawa, Q dari Kalimantan dan D dari Lombok Timur. Oleh karena itu Q dan D masih perlu adanya adaptasi mengenal lingkungan pondok pesantren. Proses implikasi pertuturan penutur (Q) sebenarnya bermaksud melarang lawan tutur(D) untuk tidak menggunakan kata “aku” ketika berbicara dengan guru, akan tetapi tidak disampaikan secara langsung. Dalam dialog tersebut ketika santri berasal dari Lombok Timur mengatakan “aku” kepada seorang yang lebih tua di daerah asalnya itu sudah dianggap sopan. Namun ketika di Jawa mengatakan “aku” kepada seorang yang lebih tua, khususnya guru dianggap tidak sopan.

Pada percakapan tersebut dapat dilihat ada seorang santri yang menegur agar tidak mengatakan “aku” kepada guru. Suatu keharusan sebagai sesama teman untuk mengingatkan agar mampusaling mengondisikan diri, sertamampumembedakandanmengetahuistrategi yang harusdiambilketika bertutur (Wekke, 2015:288). Dengan adanya hal tersebut terlihat bahwa sesama santri saling memberi informasi tentang budaya hidup di Jawa melalui bahasa yang digunakan. Selain itu, sesama santri tersebut juga saling mengontrol diri agar tidak melakukan kesalahan yang sama dengan cara menegur menggunakan bahasa yang bermakna tersirat atau implikatur berwujud imperatif larangan.

Imperatif Memerintah

Imperatif memerintah merupakan tuturan yang berisi tentang komando untuk melakukan sesuatu secara halus dengan makna tersirat.. Data di bawah ini menunjukkan adanya tuturan imperatif memerintah dalam suatu percakapan atau dialog antara ustadzah dan santri di pondok pesantren.

- UL : apa makanan khasnya?
- D : apa ya Ustadzah, hmm di sana banyak ikan-ikan, seafood juga

UL : Iya banyak?

D : Iya Ustadzah, biasanya kita gak beli banyak yang kasih dari kapal-kapal gitu

UL : iya ta? Di sini satunya 45 ribu udang itu.

(P/D10/T15)

Pada data kedua terlihat seseorang sedang membicarakan tentang makanan khas suatu daerah. Seorang santri menyebutkan makanan khas daerahnya, yaitu berbagai macam ikan dan *seafood*. Di daerah santri tersebut juga mengatkan jika tidak perlu beli mahal karena diberi oleh nelayan. Setelah itu ustadzah menjawab jika di Malang harga udang itu mahal. Dari percakapan tersebut secara tidak langsung ustadzah memberi kode agar dibawakan dari daerah santri tersebut. Jadi, percakapan tersebut termasuk wujud verba implikatur dengan fungsi imperative memerintah.

Pembicaraan di lingkungan pesantren memang banyak menyampaikan maksud tidak secara langsung. Mereka hanya memberikan ungkapan yang bukan arti sebenarnya. Dengan pembiasaan seperti itu para santri akan terbiasa memahami ungkapan secara implisit. Hal tersebut juga akan dibawa ketika mereka kembali pada kehidupan sebenarnya di tengah masyarakat luas. Sahlan (2014:119) menyimpulkan bahwa kebijakan pembangunan budaya keagamaan seharusnya menjadi strategi dalam meningkatkan kualitas dan kepentingan masyarakat. Oleh karena itu, pendidikan karakter sangat penting ditanam kan pada generasi 4.0 dan dapat diperoleh banyak dari pondok pesantren.

Imperatif Mewawas Diri

Tuturan imperatif mewawas diri merupakan kalimat yang berisi suatu kesadaran diri sendiri atas kesalahannya tanpa harus diberitahu secara langsung. Di bawah ini adalah data yang menunjukkan adanya imperatif mewawas diri dalam percakapan tanpa adanya kata-kata yang diucapkan melainkan melakukan suatu tindakan.

A : e Kak Zii kemarin aku waktu tidur di kamar mbak Andin lelap banget, sampai mbak Andin bilang gak tau apa saya Cuma bilang hm hem gitu aja terus pas saya sadar saya merasa bersalah banget, merasa berdosa gitu. (P/D14/T15)

Pada data di atas terlihat ada seorang santri sedang bercerita kepada temannya bahwa ia merasa tidak enak karena tidur terlelap di kamar temannya dan yang punya kamar hanya melihatnya tanpa berkata apapun dan langsung pergi. Hal tersebut sudah memberikan contoh implikatur. Santri tersebut bias mengakui kesalahan tanpa temannya mengatakan bahwa ia merasa terganggu dengan teman yang menempati tempat tidurnya. Padahal orang yang punya tempat tidur hanya melihatnya lalu pergi. Hal tersebut sejalan dengan Nugroho (2013:3) bahwa kebenaran isi implikatur tidak tergantung pada apa yang

dikatakan, tetapi dapat diperhitungkan dari bagaimana tindakan mengatkan apa yang dikatakan.

Dalam percakapan di atas termasuk imperative mewawas diri. Mewawas diri maksudnya adalah sikap peka untuk introspeksi diri mengakui kesalahan tanpa diberitahu secara langsung. Percakapan di atas sudah termasuk implikatur karena ujaran yang menyiratkan makna berbeda dengan maksud sebenarnya dan dibuktikan dengan seorang santri yang hanya “hem hem” lalu pergi. Kejadian di atas juga memberikan bukti bahwa pendidikan karakter yang ditanamkan di pesantren telah berhasil. Pendidikan karakter tersebut penting dimiliki seorang anak generasi 4.0 karena dapat mewawas drunya sendiri dan introspeksi dirinya sendiri telah melakukan kesalahan. Selain itu data di atas juga menunjukkan adanya kesadaran atas ketidaksopanan yang telah dilakukan santri. Santri menyadari bahwa dirinya tidak sopan karena bukan memiliki kamar tetapi menempatnya. Kesadaran santri atas ketidaksopannya adalah salah satu nilai moral yang harus dimiliki karena kesopanan adalah ciri dari pondok pesantren, dan adanya ketidaksopanan membuat lingkungan sosial lainnya terganggu. Hal itu sejalan dengan pendapat Sifianou (2019:50), adanya ketidaksopannya menimbulkan rasa tidak nyaman pada lingkungan sosial dan menghambat kemajuan sosial.

Imperatif Menasehati

Tuturan imperatif menasehati merupakan tuturan memberikan arahan dan nilai moral yang baik untuk diterapkan dalam kehidupan. Pondok pesantren adalah tempat menguatkan karakter keislaman dan karakter dari sisi religius dan kesopanan. Hal itu sejalan dengan Wekke dan Sanusi (2012:585) pondok pesantren adalah lembaga yang berfokus pada religi, pembentukan karakter siswa, dan meningkatkan kualitas. Peningkatan kualitas dapat dilakukan melalui pembelajaran di sekolah, lingkungan sosial, maupun melalui nasihat teman sebaya. Tuturan imperatif nasihat dibuktikan pada kutipan sebagai berikut.

UL : Din, ngomong terus, hafalanmu.

D : Ustadzah gimana sih biar bisa cepat hapal quran banyak gitu?

UL : Ya harus telaten, murojaahnya harus sering. Adoh-adoh kok masak gak bisa bawa pulang hapalan ke orang tua. (P/D17/T15)

Pada kutipan tuturan di atas konteks tuturannya terdapat santri (D) dan ustadzah (UL) yang sedang menunggu sholat magrib di masjid pondok pesantren. Dalam keadaan menunggu tersebut santri dan ustadzah berinteraksi. Santri awal mulanya berbicara banyak hal menceritakan tentang daerah tempat tinggalnya yang memiliki banyak perbedaan dengan di Malang. Pada interaksi santri dan beberapa teman-temannya ustadzah datang menghampiri dan ikut mendengarkan percakapan. Santri (D) mengalihkan pembicaraan ketika ustadzah datang dan memberi pertanyaan. Pertanyaan ustadzah bermakna menasehati untuk santri jangan banyak berbicara. Selain itu jawaban ustadzah atas

pertanyaan santri mengadung pesan implisit atau tersirat yang menunjukkan adanya nasihat agar santri belajar bersungguh-sungguh dan mampu membahagiakan orang tua dengan cara mampu menghafal al-quran. Hal tersebut dikuatkan dengan pendapat Yusuf dan Ismail (2015:139) dalam penerapan agama dan karakter guru memiliki peran penting akan tetapi lingkungan dan budaya juga memiliki pengaruh penting untuk menjadikan adanya karakter keagamaan dan mengembangkan budaya keislaman.

SIMPULAN

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam revolusi industri 4.0 memberi pengaruh pada semua komponen kehidupan manusia, salah satunya adalah pendidikan. Penerapan dan penguatan pendidikan karakter harus dipersiapkan dan ditanamkan pada generasi untuk mempersiapkan menghadapi tantangan 4.0. dalam pendidikan pondok pesantren santri sudah mulai ditanamkan adanya pendidikan karakter dari segala sisi, baik dari pendidikan, lingkungan sosial, dan teman sekitarnya. Pembelajaran terbaik dan penanaman karakter akan lebih mengena jika diberikan dari santri ke santri yang lain, mengingat hubungan pertemanan memiliki emosional yang erat daripada antar guru dan santri. Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dalam penanaman karakter dapat ditemukan wujud dan fungsi implikatur melalui tuturan interaksi santri putri yang disampaikan melalui bahasa yang implisit dengan tujuan kesopanan dan menjaga “tata krama”.

DAFTAR RUJUKAN

- Benesova, A. Tupa, J. Requirement for Education and Qualification of People in Industry 4.0. *Procedia Manufacturing*. 11. Halaman 2196. doi:10.1016/j.promfg.2017.07.366.
- Ellahi R.M et al. Redesigning Curriculum in line with Industry 4.0. *Procedia Computer Science* 151 (2019) 699–708.
- Farida, S. 2016. Pendidikan Karakter dalam Perspektif Islam. *Journal of Social Community*. 1 (1). Halaman 1.
- Muhammad, Y and Ismail S.W. 2015. Active Learning on Teaching Arabic for Special Purpose in Indonesian Pesantren. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 191 (2015) 137 – 141
- Nugroho, R.A. 2008. Analisis Implikatur Percakapan dalam Tindakan Komunikasi di Kelompok Teater Peron FKIP UNS (makalah)
- Patriadi, B. Y, Bakar, M. Z. A, Hamat, Z. 2015. Human security in local wisdom perspective: Pesantren and its responsibility to protect People. *Procedia-Environmental Sciences*. 28. Halaman 103. doi:10.1016/j.proenv.2015.07.015.
- Sahlan, A. 2014. Enhancement of Culture in Education: Research on Indonesian High School. *Procedia-Social and Behavioral Science*. 143. Halaman 119. doi: 10.1016/j.sbspro.2014.07.371
- Sifianou, M. 2019. Im/politeness and in/civility: A neglected relationship?. *Journal of Pragmatics* 147 (2019) 49e64.

- Wekke, I.S. 2015. Arabic Teaching and Learning: A Model From Indonesian Muslim Minority. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*. 191 (2015) 286-290. Halaman 288. doi: 10.1016/j.sbspro.2015.04.236.
- Wekke, I.S dan Sanusi. 2013. Technology on Language Teaching and Learning: A Research on Indonesian Pesantren. *Social and Behavioral Sciences* 83 (2013) 585 – 589
- Wiranata, R. S. 2019. Tantangan, Prospek dan Peran Pesantren dalam Pendidikan Karakter di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam*. 8(1), 3-4.

RAGAM SALURAN KOMUNIKASI ADOPSI PROGRAM ADIWIYATA PADA ANAK MURID, ORANG TUA, DAN GURU SD ISLAM AMALINA DI TANGERANG SELATAN

Rosmawaty Hilderiah Pandjaitan^{1*}, Yoyoh Hereyah², Suratani Bangko³, dan Maria Pertiwi⁴

¹Magister Ilmu Komunikasi, Universitas Mercu Buana, Jakarta

*bundarossa@mercubuana.ac.id, Telp: +6281932682695

ABSTRAK

Hasil penelitian ini merupakan output riset hibah tesis tahun 2019. Dilatarbelakangi masalah tidak mudah membangun karakter anak murid, orang tua, maupun guru agar peduli pada lingkungan. Meski sudah ada program Adiwiyata yang menjadi regulasi pemerintah bagi semua sekolah di Indonesia, sebagaimana dicetuskan dalam Peraturan Menteri Lingkungan Hidup nomor 5 tahun 2013, tentang Pedoman Pelaksanaan Program Adiwiyata. Padahal karakter peduli lingkungan tersebut sudah menjadi bagian dari 18 karakter bangsa yang difokuskan kepada seluruh sekolah di Indonesia, oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Namun tidak demikian halnya dengan Sekolah Dasar (SD) Islam Amalina (IA) di Tangerang Selatan (Tangsel). SD ini berhasil dan konsisten dalam menerapkan program Adiwiyata, dan terintegrasi dalam kurikulum mereka. Bahkan berhasil mendapatkan penghargaan sampai tingkat nasional. Tentu ada sejumlah cara sebagai ragam saluran komunikasi pada anak murid, orang tua, maupun guru sehingga mereka bersedia mengadopsi program Adiwiyata tersebut, sebagaimana ditegaskan dalam teori Difusi Inovasi milik Everett M. Rogers dan Shoemaker (1971), yang menjelaskan tentang ragam saluran komunikasi difusi inovasi yang efektif. Inilah yang menjadi latarbelakang sekaligus fokus penelitian ini yaitu, bagaimana ragam saluran komunikasi adopsi program adiwiyata pada anak murid, orang tua, dan guru SD IA di Tangsel, melalui perspektif studi kasus ? Tujuan yang ingin dicapai, selain dapat menjawab dan menjelaskan ragam saluran komunikasi inovasi program adiwiyata pada anak murid, orang tua, dan guru SD IA di Tangsel, juga sebagai cara untuk mencari solusi dan model bagi upaya dan sekolah sejenis. Menggunakan metode penelitian studi kasus dengan pendekatan kualitatif bersifat deskriptif, dalam paradigma konstruktivis. Menghimpun data primer dengan wawancara tidak terstruktur dan kuesioner terbuka pada 15 informan. Hasil dan solusi yang dapat dipahami yaitu, ragam saluran komunikasi adopsi program Adiwiyata pada anak murid, orang tua, dan guru berbeda, sehingga diperlukan banyak ragam. Mulai dari media saluran antarpribadi sampai media massa, semua dapat dimanfaatkan sebagai ragam saluran komunikasi adopsi program Adiwiyata, baik untuk membangun pengetahuan, keputusan, persuasi, implementasi, konfirmasi, sampai rasa bangga. Jadi ragam saluran komunikasi adopsi program adiwiyata pada anak murid, orang tua, dan guru SD Islam Amalina di Tangerang Selatan bersifat tidak terbatas.

Kata kunci: Ragam saluran Komunikasi, Adiwiyata, Sekolah Dasar

ABSTRACT

The results of this study are the 2019 thesis grant research output. Against the background of the problem is not easy to build the character of students, parents and teachers to care for the environment. Even though there is an Adiwiyata program which is a government regulation for all schools in Indonesia, as stated in Minister of Environment Regulation number 5 of 2013, about the Adiwiyata Program Implementation Guidelines. Though the character of environmental care has become part of 18 national characters that are focused on all schools in Indonesia, by the Ministry of Education and Culture. But this is not the case with Amalina Islamic

Elementary School (SD IA) in South Tangerang (Tangsel). This elementary school was successful and consistent in implementing the Adiwiyata program, and integrated in their curriculum. Even succeeded to get an award up to the national level. Of course there are a number of ways as various communication channels for students, parents, and teachers so that they are willing to adopt the Adiwiyata program, as confirmed in Everett M. Rogers and Shoemaker's (1971) theory of Innovation Diffusion, which explains the variety of effective innovation diffusion communication channels. This is the background as well as the focus of this research, namely, how are the various channels of communication adoption of the adiwiyata program for students, parents and elementary school teachers in South Tangerang, through a case study perspective? The objectives to be achieved, besides being able to answer and explain various adiwiyata program innovation communication channels for students, parents and elementary school teachers in South Tangerang, also as a way to find solutions and models for efforts and similar schools. Using the case study research method with a descriptive qualitative approach, in a constructivist paradigm. Collecting primary data with unstructured interviews and open questionnaires to 15 informants. The results and solutions that can be understood, namely, the various channels of communication adoption of the Adiwiyata program for students, parents, and teachers are different, so that it requires a lot of variety. From interpersonal channels to mass media, all can be used as a variety of communication channels for the adoption of the Adiwiyata program, both to build knowledge, decisions, persuasion, implementation, confirmation, and even pride. So the variety of communication channels for the adoption of the adiwiyata program for students, parents and teachers of Amalina Islamic Elementary School in South Tangerang is unlimited.

Keywords: *Communication Channels, Adiwiyata, Elementary School*

PENDAHULUAN

Sejak tahun 2013, Kementerian Lingkungan Hidup (LH) dalam Peraturan Menteri LH nomor 5 tahun 2013 telah mencetuskan tentang program Adiwiyata (Iswari dan Suyud, 2017, p.36). Program ini bertujuan membentuk karakter peduli lingkungan, mulai dari memelihara sampai mengelola lingkungan hidup melalui tata kelola sekolah yang baik untuk mendukung pembangunan berkelanjutan (Hidayati, 2013, p.150). Bahkan, oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, karakter peduli lingkungan tersebut sudah ditetapkan menjadi bagian dari 18 karakter bangsa yang difokuskan kepada seluruh sekolah di Indonesia.

Namun faktanya, tidak mudah membuat program tersebut diadopsi dan dilaksanakan murid secara konsisten oleh pihak sekolah, baik oleh anak murid, guru, maupun orang tua (Iswari dan Suyud, p.35-36). Beragam alasan muncul, sebagaimana dijelaskan dalam riset Hidayati (2013, p.150). Tidak heran bila sampai saat ini, masih banyak sekolah yang belum mampu mengadopsi program tersebut.

Tidak demikian halnya dengan Sekolah Dasar (SD) Islam Amalina (IA) di Tangerang Selatan (Tangsel). Meski juga mengalami banyak masalah, namun sejak tahun 2013, SD ini mampu konsisten dalam menerapkan program Adiwiyata, dan berhasil mengintegrasikannya dalam kurikulum mereka. Bahkan sekolah ini berhasil mendapat penghargaan sampai tingkat nasional, dan pernah ditunjuk sebagai salah satu delegasi

Republik Indonesia untuk memperkenalkan program Adiwiyata di Kantor UNESCO Dakar, Senegal, 2016. (Nuraini, R., 2016)

Tentu ada sejumlah cara sebagai ragam saluran komunikasi adopsi bagi anak murid, orang tua, maupun guru SD IA sehingga mereka bersedia mengadopsi program Adiwiyata tersebut. Agar dapat mengungkap dan menjelaskan tentang ragam saluran komunikasi adopsi program adiwiyata tersebut, sebagai alat analisis digunakan teori Difusi Inovasi milik Everett M. Rogers dan Shoemaker (1971), yang menjelaskan tentang ragam saluran komunikasi difusi inovasi yang efektif. Menurut Rogers (1995, p.160-164), suatu pesan, ide baru dapat disampaikan melalui saluran komunikasi, yang dapat digunakan sesuai dengan tahapan proses difusi dan khalayak sasaran yang hendak dicapai, serta ketersediaan media yang ada, yang dapat dipandang bersifat subyektif. Selain itu, juga merupakan alat yang digunakan untuk membangun pengetahuan, persuasi, keputusan, penerapan, sampai konfirmasi.

Adapun tujuan yang ingin dicapai, sekaligus kebaruan dari penelitian ini yaitu, dihasilkannya penjelasan tentang ragam saluran komunikasi adopsi program Adiwiyata pada anak murid, orang tua, dan guru SD IA di Tangsel, yang juga dapat menjadi solusi dan model bagi upaya dan sekolah sejenis. Alasan inilah yang menjadi latarbelakang penelitian ini. Itulah sebabnya, yang menjadi fokus penelitian ini yaitu, bagaimana ragam saluran komunikasi adopsi program adiwiyata pada anak murid, orang tua, dan guru SD IA di Tangsel, melalui perspektif studi kasus ? Jadi dapat ditegaskan, adapun judul penelitian ini yaitu, ragam saluran komunikasi adopsi program Adiwiyata pada anak murid, orang tua, dan guru SD IA di Tangerang Selatan.

METODE PENELITIAN

Kajian Pustaka

1. Teori Difusi Inovasi

Teori ini dicetuskan oleh Everett M. Rogers (1995). Mulai dari menjelaskan tentang pengertian difusi dan inovasi, sampai pada tahapan dan saluran komunikasi adopsi inovasi. Menurut Rogers, difusi adalah sebuah proses yang mengkomunikasikan sebuah informasi tentang ide baru yang dipandang secara subyektif. Proses tersebut juga menjadi medium inovasi yang digunakan oleh *agent of change* ketika berupaya membujuk seseorang agar mengadopsi suatu inovasi. Jadi artinya, difusi juga dapat dipahami sebagai tipe khusus dari proses komunikasi, yang isinya pesan tentang ide baru.

Mengenai tahapannya, menurut Rogers (p.164-181), ada lima tahapan. Mulai dari tahap pengetahuan, persuasi, keputusan, implementasi, sampai konfirmasi. Menurut Rogers, pada tahap pengetahuan tersebut, perlu ditekankan pentingnya seorang individu mengetahui adanya suatu inovasi, mengerti fungsinya, ada unsur ketertarikan, kebutuhan, ataupun sikap individu untuk melakukan inovasi. Namun pada tahap persuasi, lebih diarahkan pada pembentukan sikap agar menyukai atau

tidak menyukai sesuatu inovasi. Sedangkan pada tahap keputusan, sebaiknya individu sudah diarahkan pada melakukan kegiatan yang mengarah pada suatu pilihan untuk menerima ataupun menolak suatu inovasi, dibantu dukungan teman sejawat/profesi (*peer group*) dan peranan agen perubahan, juga pemuka pendapat (*opinion leader*). Adapun pada tahap implementasi, hanya terjadi jika individu sudah menggunakan inovasi tersebut, sekalipun proses keputusan inovasi masih bersifat mental, atau individu masih mengalami ketidakpastian dalam keputusannya, meskipun ia telah mengambil keputusan untuk menghadapi inovasi. Selanjutnya baru tahap konfirmasi sebagai tahap akhir. Pada tahap ini, individu sudah mencari pemantapan (*reinforcement*) atas keputusan-keputusan yang diperbuatnya.

2. Komunikasi Pendidikan

Menurut Goenawan (2014), komunikasi dalam kelas melibatkan seluruh murid dengan guru, yang meski dapat bebas berinteraksi satu sama lain, dominan dipimpin atau dikuasai oleh guru, yaitu sekitar 70%. Dominasi komunikasi tersebut muncul, karena guru lebih mendominasi peran sebagai komunikator dan murid mendominasi peran sebagai komunikan. Selain itu, seperti kata DeVito, (2007, p.16). pesan-pesan non-verbal lebih sering digunakan sebagai cara untuk mendukung pesan verbal yang disampaikan, karena pesan non-verbal dirasa lebih memudahkan murid-murid dalam memahami pesan yang disampaikan, khususnya bagi murid yang belum mengerti.

Sedangkan metode komunikasi dalam komunikasi pendidikan, menurut hasil penelitian Wisman (2017, p.646) ada tiga. *Pertama*, komunikasi informatif, untuk menyampaikan hal-hal yang baru. *Kedua*, komunikasi persuasif, untuk mempengaruhi sikap, pandangan, dan perilaku seseorang, dengan cara membujuk dan mengajak, agar muncul kesadaran diri. *Ketiga*, komunikasi instruktif yang juga disertai komunikasi koersif, sebagai perintah yang disertai sanksi ancaman bersifat paksaan. Pemahaman metode ini penting, sebab metode komunikasi yang dipakai dalam dunia pendidikan juga menentukan tingkat efektifitas komunikasi.

3. Ragam Saluran Komunikasi

Menurut Rogers (1995, p.160-164), ragam saluran komunikasi dapat berupa saluran media massa (*mass media channels*) dan saluran antarpribadi (*interpersonal channels*), yang menjadi alat suatu pesan sampai dari sumber ke penerima. Dapat digunakan sesuai dengan tahapan proses difusi dan khalayak sasaran yang hendak dicapai, serta ketersediaan media yang ada. Selain itu, merupakan alat yang dapat dipergunakan untuk membangun pengetahuan, persuasi, keputusan, penerapan, sampai konfirmasi.

Adapun contoh ragam saluran media massa tersebut seperti radio, televisi, film, surat kabar dan sebagainya. Ragam saluran komunikasi antarpribadi yaitu

semua saluran interaksi tatap muka (*face to face exchange*), antara dua individu atau lebih. Ragam saluran ini efektif dalam menghadapi khalayak yang bertahan (*resistan*) ataupun apatis dalam menghadapi penyebarluasan suatu inovasi, karena dapat memungkinkan pertukaran ide secara timbal-balik, sehingga dapat untuk membujuk dan mengubah ataupun membentuk sikap yang teguh. Sedangkan media massa, hanya untuk perubahan pengetahuan.

Jadi menurut Rogers, saluran komunikasi antarpribadi lebih memiliki tingkat selektif yang tinggi, dapat memberikan umpan balik dengan segera, dan efektif untuk mengubah sikap, meskipun kecepatan dalam menjangkau khalayak lebih rendah. Sedangkan saluran komunikasi masa, meski memiliki kecepatan menjangkau khalayak lebih luas, namun memiliki tingkat selektif yang rendah, karena ada media yang mengantarai (*interposed*), dan lebih efektif untuk perubahan pengetahuan.

Metodologi Penelitian

Penelitian ini dilatarbelakangi cara berpikir induktif, menggunakan metode penelitian studi kasus dengan pendekatan kualitatif jenis deskriptif, dalam paradigma konstruktivis. Sebagai cara menentukan informan, selain menggunakan teknik purposif, dan teknik keseimbangan dan kekayaan informasi, juga digunakan teknik variasi maksimum.

Punya tiga bentuk obyek penelitian, yaitu : *Satu*, obyek fisik, seperti aneka peralatan yang digunakan oleh SD IA agar program Adiwiyata dapat diadopsi, baik oleh anak murid, orang tua, maupun guru SD IA. *Dua*, obyek abstrak, seperti semua ide dan kreativitas yang telah dilakukan sejak tahun 2013, agar program Adiwiyata dapat diadopsi, baik oleh anak murid, orang tua, maupun guru sampai saat penelitian ini dilakukan. *Tiga*, obyek sosial, seperti berupa bahasa verbal maupun non verbal dan informasi subjektif, serta kepedulian dan sikap toleransi, juga sistem hubungan dan kedekatan yang dibangun sebagai cara untuk membuat anak murid, orang tua, dan guru SD IA mau mengadopsi program Adiwiyata tersebut.

Mengenai sumber data penelitian ada dua, yaitu data primer dan data sekunder. Cara mendapatkan data primer, selain melalui wawancara mendalam dan tidak terstruktur, juga dengan menggunakan kuesioner terbuka terhadap 15 informan. Untuk menjelaskan tentang ragam saluran komunikasi adopsi program adiwiyata pada anak murid SD IA di Tangsel, digunakan hasil wawancara dari 5 informan, terdiri dari 3 informan anak murid perempuan, dan 2 informan anak murid laki-laki, yang semuanya berusia antara 11–12 tahun, sudah duduk pada bangku kelas 6. Ada yang memiliki etnis Jawa, ada juga yang etnis Sumatera. Adapun untuk menjelaskan tentang ragam saluran komunikasi adopsi program adiwiyata pada orang tua murid SD IA di Tangsel, digunakan hasil wawancara dari 5 informan, yang semuanya perempuan atau kaum ibu. Ada 3 orang ibu yang berusia antara 30–39 tahun, dan 2 lagi yang berusia antara 40–49 tahun. Mayoritas tidak bekerja, hanya satu informan yang bekerja sebagai guru. Namun semua memiliki pendidikan strata

satu dari etnis Jawa. Sedangkan untuk menjelaskan tentang ragam saluran komunikasi adopsi program adiwiyata pada guru SD IA di Tangsel, digunakan hasil wawancara dari 5 informan guru, yang terdiri dari 3 guru perempuan dan 2 guru laki-laki. Semuanya berusia di antara 30–39 tahun, etnis Jawa, dan berpendidikan strata satu.

Sebagai metode analisis data, selain menggunakan teknik analisis data triangulasi, juga penafsiran data dengan teknik interaktif. Mengenai teknik keabsahan atau keakuratan data, yang juga penting dan merupakan unsur yang tidak terpisahkan dari tubuh pengetahuan penelitian kualitatif, digunakan teknik keakuratan data memenuhi syarat kecukupan dan kesesuaian data (*criteria of adequacy and appropriateness of data*). seperti dikutip dari Denzin dan Lincoln (2009, p.292). Dalam penelitian kualitatif, kecukupan (*adequacy*) merujuk pada sekumpulan data, bukan sejumlah subyek seperti dalam penelitian kuantitatif. Kecukupan terpenuhi jika data yang memadai dapat dihimpun, sedangkan jenis dan variasinya dapat ditafsirkan sekaligus dipahami. Adapun kesesuaian (*appropriateness*) lebih merujuk pada pilihan informasi sesuai dengan tuntutan teoretis dalam penelitian dan model yang muncul belakangan. Hal ini dapat menjadi data pendukung sekaligus penguat serta menjamin kecocokan data. Selain itu juga seperti dikutip dari Moleong (2004, p.175-188), yaitu dengan derajat kepercayaan atau kredibilitas (*credibility*), yang dilakukan dengan teknik pemeriksaan mulai dari teknik perpanjangan keikutsertaan, triangulasi, pengecekan sejawat, dan dengan pengecekan anggota. Selain itu juga dengan derajat kepastian (*confirmability*), yang dilakukan dengan teknik pemeriksaan “audit kepastian”.

Penelitian ini dilakukan selama tiga bulan, dari bulan Maret sampai Juni 2019. Tempat penelitian di Sekolah Dasar Islam Amalina, di jalan Raya Pondok Aren, Tangerang Selatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Sekolah Dasar Islam Amalina di Tangerang Selatan

Sekolah Dasar Islam Amalina (SD IA) terletak di Jl Raya Pondok Aren No. 8, Tangerang Selatan, di atas lahan seluas 4.440 meter persegi. Beroperasi sejak tahun 2001 di bawah naungan Yayasan Amalina, didirikan oleh Bpk H. Andi Juwandi dan Ibu Hj. Yeti Kusyety, dengan SK Pendirian Sekolah: 120 Tanggal SK Pendirian: 1992-05-20 SK Izin Operasional: 421.1.420.2/1344/DISDIK Tanggal SK Izin Operasional: 2002-07-30, dan NPSN: 20613775, dan saat ini sudah memiliki Akreditasi A.

Sekolah ini bersifat *full day school* selama lima hari. Punya sarana dan prasarana yang baik dan terawat. Bahkan punya masjid, kebun sekolah, *green house*, dan kolam ikan (budidaya ikan), serta halaman yang luas tempat anak murid bermain basket dan bola, juga udara yang bersih, dan nyaman, serta lingkungan

yang aman. Meski berada di tepi jalan raya, namun karena sedikit menjorok ke dalam, maka sekolah ini tidak berisik dengan suara mesin kendaraan.

Secara geografis letak sekolah ini strategis. Selain mudah dijangkau dengan kendaraan umum dan pribadi, hanya butuh 10 menit dari pintu Tol JORR Pondok Aren dan 15 menit dari CBD Ciledug, juga dekat dengan Kantor Kelurahan Pondok Aren dan Puskesmas, serta dikelilingi banyak kompleks perumahan, seperti kompleks perumahan Bintaro Jaya, Graha Raya, Arinda Permai, Taman Mangu Permai, Puri Bintaro Hijau, dan lainnya.

Memiliki visi terwujudnya mutu lulusan yang menghasilkan generasi unggul dalam kemampuan IQ Kecerdasan (Intelegensi), EQ (Kecerdasan Emosional), SQ (Kecerdasan Spiritual), dan berbudaya lingkungan serta menjadi sekolah terbaik di Indonesia tahun 2020. Sebagai misi, mulai dari meningkatkan mutu pendidikan sesuai dengan tuntutan masyarakat dan perkembangan dunia pendidikan, meningkatkan prestasi dalam segala bidang; menyelenggarakan program pendidikan yang senantiasa berakar pada sistem nilai, adat istiadat, agama dan budaya masyarakat dengan tetap mengikuti perkembangan dunia luar; meningkatkan sumber daya guru dari masa ke masa; meningkatkan sarana dan prasarana sekolah sesuai dengan perkembangan jaman; mengembangkan pendidikan yang berwawasan lingkungan; meningkatkan mutu dalam pelayanan; mengembangkan Sekolah Dasar bersih dan sekolah sehat; mengembangkan pendidikan tentang *reuse, reduce, and recycle*; sampai turut mengembangkan pembelajaran pengembangan lingkungan hidup. Semua ini dilakukan sebagai wujud keselarasan dengan tujuan pendidikan dasar yaitu meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta ketrampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.

Saat ini SD IA memiliki jumlah guru 32 orang, semuanya berpendidikan sarjana (S1), seperti tampak pada Tabel 1., dan hanya 8 orang yang berlatar belakang pendidikan yang tidak sesuai dengan tugas mengajar, seperti tampak pada Tabel 2., yang dikutip dari data Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) SD IA, tahun 2018-2019.

Tabel 1.
 Distribusi Kualifikasi Pendidikan, Status, Jenis Kelamin, dan Jumlah Guru
 SD Islam Ar-Ranana, Tahun 2018-2019

No.	Urutur Kualifikasi	Jumlah dan Status Guru				Jumlah
		GTY/PNS		GTT/Guru-Bantu		
		L	P	L	P	
1.	S3/S2	-	-	-	-	0
2.	S1	8	14	1	9	32
3.	≤ D-4	-	-	-	-	0
	Jumlah	8	14	1	9	32

Sumber : KTSP SD Islam Ar-Ranana, 2018-2019

Tabel 2.
 Mendidik Tanpa Batas Dengan Tujuan Menjamin Sesuai/ Tidak Sesuai Dengan Latah Pelajaran
 Pendidikan (Kendaraan, Fasilitas, dan/atau Anggaran, Tahun 2018-2019)

No.	Guru	Jumlah guru dengan latar belakang pendidikan sesuai dengan tugas mengajar			Jumlah guru dengan latar belakang pendidikan yang TITIK sesuai dengan tugas mengajar			Jumlah
		2018	2019	2020	2018	2019	2020	
1.	Guru Kelas	-	11	-	-	7	-	18
2.	Pendidikan Agama	-	3	-	-	-	-	3
3.	PAIK	-	1	-	-	1	-	2
4.	Belajar Mengajar	-	3	-	-	-	-	3
5.	Pendidikan Anak	-	2	-	-	-	-	2
6.	TIK	-	1	-	-	-	-	1
	Jumlah							31

Sumber : RTRP SD-Tangsel, Angkasa, 2018-2019

2. Program Adiwiyata Sekolah Dasar Islam Amalina di Tangerang Selatan

Sekolah Adiwiyata adalah sekolah yang telah menerapkan program Adiwiyata, yaitu sistem kurikulum yang dipadukan dengan program-program pemeliharaan dan pengelolaan lingkungan hidup, dengan maksud untuk mewujudkan warga sekolah yang bertanggung jawab dalam upaya perlindungan dan pengelolaan lingkungan hidup melalui tata kelola sekolah yang baik untuk mendukung pembangunan berkelanjutan. Program ini awalnya dicetuskan oleh Kementerian Lingkungan Hidup dan berlanjut oleh Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan yang bertujuan untuk mewujudkan sekolah yang peduli dan berbudaya lingkungan hidup melalui kegiatan pembinaan, penilaian, dan pemberian penghargaan Adiwiyata kepada sekolah, yang pedoman pelaksanaannya diatur dalam Peraturan Menteri LH Nomor 5 tahun 2013.

Program ini baru diterapkan pada SD IA di Tangsel pada tahun 2013. Dibantu oleh Sekolah Cikal Harapan Serpong Tangerang, sebagai pembina bagi sekolah-sekolah lainnya, yang juga mempunyai kewajiban untuk menerapkan kurikulum yang terintegrasi dengan lingkungan. Berikut contoh program Adiwiyata yang telah dilakukan oleh SD IA di Tangsel, seperti tampak pada Tabel 3. Selain itu, sebagai sekolah Adiwiyata, SD IA juga berupaya menerapkan program tersebut di lingkungan eksternal sekolah. Antara lain seperti terlibat pada aksi "Clean-UP GBK" pada penyelenggaraan Asian Games 2018, "Amalina Clean-Up Action Car Free Day" di Serpong, "Amalina Sedekah Pohon", dan bahkan menjadi pembina program Adiwiyata di beberapa sekolah di sekitar wilayah Pondok Aren. Hal lainnya, tidak hanya menerapkan program Adiwiyata saja, SD IA juga berupaya mengikuti kompetisi guna mendapatkan penghargaan sebagai sekolah Adiwiyata. Adapun bukti penghargaan sebagai sekolah Adiwiyata yang telah berhasil diraih, seperti tampak pada Tabel 4.

Tabel 3.

Matriks Contoh Kegiatan Program Adiwiyata SD Islam Amalina s.d. Tahun 2019

NO	KEGIATAN / KREATIVITAS
1	Menjaga lingkungan sekolah agar bersih, hijau, nyaman, dan segar
2	Meminimalis fungsi dan penggunaan AC, dengan memanfaatkan udara yang bersih, melalui jendela yang lebar dan bisa dibuka tutup
3	Menghias kelas dengan tanaman hijau yang segar
4	Memenuhi perpustakaan dengan buku-buku lingkungan hidup yang dapat membantu anak dalam demonstrasi dan eksplorasi tentang lingkungan hidup
5	Menjaga pepohonan rindang yang ada di sekeliling sekolah
6	Meminimalis penggunaan listrik dan lampu sebagai pencahayaan
7	Memperbanyak tanaman gantung
8	Menjaga kebersihan toilet, agar terlihat bersih, tidak licin, tidak bau, dan cukup air bersih, serta dapat berfungsi dengan baik
9	Melatakan tanaman hijau yang mampu menyerap bau di toilet
10	Melakukan inspeksi lingkungan sekolah, inspeksi kelas, dan lingkungan sekitar sekolah, sebagai media belajar bagi siswa.
11	Melakukan aksi perbaikan dan pemertanian lingkungan.
12	Melakukan upaya menanam dan merawat tanaman, serta mengaitkan orang tua sebagai mitra dalam kegiatan ini.
13	Mengajak anak belajar, baik di dalam kelas, maupun di luar kelas, sebagai media belajar bagi siswa.
14	Melakukan aksi menanam dan merawat tanaman di luar lingkungan sekolah, sebagai media belajar bagi siswa.
15	Mengajak orang tua terlibat langsung dalam aksi sosial, dan pengabdian masyarakat.
16	Mengajak anak untuk berkebun, dan menanamkan nilai-nilai lingkungan hidup yang baik, serta menanamkan nilai-nilai lingkungan hidup yang baik.
17	Melakukan program aksi peduli lingkungan, kegiatan yang dilaksanakan di dalam lingkungan sekolah, sebagai media belajar bagi siswa.
18	Mengajak anak untuk menanam dan merawat tanaman di dalam lingkungan sekolah, sebagai media belajar bagi siswa.
19	Mengajak anak belajar baik di dalam kelas, maupun di luar kelas, sebagai media belajar bagi siswa.
20	Melakukan aksi menanam dan merawat tanaman di dalam lingkungan sekolah, sebagai media belajar bagi siswa.
21	Melakukan aksi menanam dan merawat tanaman di dalam lingkungan sekolah, sebagai media belajar bagi siswa.
22	Melakukan aksi menanam dan merawat tanaman di dalam lingkungan sekolah, sebagai media belajar bagi siswa.
23	Melakukan aksi menanam dan merawat tanaman di dalam lingkungan sekolah, sebagai media belajar bagi siswa.
24	Melakukan aksi menanam dan merawat tanaman di dalam lingkungan sekolah, sebagai media belajar bagi siswa.
25	Melakukan aksi menanam dan merawat tanaman di dalam lingkungan sekolah, sebagai media belajar bagi siswa.
26	Melakukan aksi menanam dan merawat tanaman di dalam lingkungan sekolah, sebagai media belajar bagi siswa.
27	Melakukan aksi menanam dan merawat tanaman di dalam lingkungan sekolah, sebagai media belajar bagi siswa.
28	Melakukan aksi menanam dan merawat tanaman di dalam lingkungan sekolah, sebagai media belajar bagi siswa.
29	Melakukan aksi menanam dan merawat tanaman di dalam lingkungan sekolah, sebagai media belajar bagi siswa.
30	Melakukan aksi menanam dan merawat tanaman di dalam lingkungan sekolah, sebagai media belajar bagi siswa.
31	Melakukan aksi menanam dan merawat tanaman di dalam lingkungan sekolah, sebagai media belajar bagi siswa.
32	Melakukan aksi menanam dan merawat tanaman di dalam lingkungan sekolah, sebagai media belajar bagi siswa.
33	Melakukan aksi menanam dan merawat tanaman di dalam lingkungan sekolah, sebagai media belajar bagi siswa.
34	Melakukan aksi menanam dan merawat tanaman di dalam lingkungan sekolah, sebagai media belajar bagi siswa.
35	Melakukan aksi menanam dan merawat tanaman di dalam lingkungan sekolah, sebagai media belajar bagi siswa.
36	Melakukan aksi menanam dan merawat tanaman di dalam lingkungan sekolah, sebagai media belajar bagi siswa.
37	Melakukan aksi menanam dan merawat tanaman di dalam lingkungan sekolah, sebagai media belajar bagi siswa.
38	Melakukan aksi menanam dan merawat tanaman di dalam lingkungan sekolah, sebagai media belajar bagi siswa.
39	Melakukan aksi menanam dan merawat tanaman di dalam lingkungan sekolah, sebagai media belajar bagi siswa.
40	Melakukan aksi menanam dan merawat tanaman di dalam lingkungan sekolah, sebagai media belajar bagi siswa.
41	Melakukan aksi menanam dan merawat tanaman di dalam lingkungan sekolah, sebagai media belajar bagi siswa.
42	Melakukan aksi menanam dan merawat tanaman di dalam lingkungan sekolah, sebagai media belajar bagi siswa.
43	Melakukan aksi menanam dan merawat tanaman di dalam lingkungan sekolah, sebagai media belajar bagi siswa.
44	Melakukan aksi menanam dan merawat tanaman di dalam lingkungan sekolah, sebagai media belajar bagi siswa.
45	Melakukan aksi menanam dan merawat tanaman di dalam lingkungan sekolah, sebagai media belajar bagi siswa.
46	Melakukan aksi menanam dan merawat tanaman di dalam lingkungan sekolah, sebagai media belajar bagi siswa.
47	Melakukan aksi menanam dan merawat tanaman di dalam lingkungan sekolah, sebagai media belajar bagi siswa.
48	Melakukan aksi menanam dan merawat tanaman di dalam lingkungan sekolah, sebagai media belajar bagi siswa.
49	Melakukan aksi menanam dan merawat tanaman di dalam lingkungan sekolah, sebagai media belajar bagi siswa.
50	Melakukan aksi menanam dan merawat tanaman di dalam lingkungan sekolah, sebagai media belajar bagi siswa.

25	Mengontrol anak-anak dalam proses membuang sampah pada tempatnya.
26	Melakukan aksi bersama untuk membawa makanan dan minuman dengan tempat bekal dari rumah, dan mengganti tissue dengan lap atau handuk.
27	Mewajibkan guru kerja bakti, simutapos, piket kelas, dan lain-lain.
28	Menumbuhkan kebiasaan anak untuk tidak mengandalkan orang lain, budaya mandiri, budaya empati, dan budaya peduli, sebagai proses belajar.
29	Mengajak anak untuk melakukan kegiatan operasi semut pada saat santai, istirahat, saat bermain, atau sepulang sekolah
30	Menggunakan slide pada materi pembelajaran bahkan juga menonton film sebagai metode pembelajaran program Adiwiyata

Tabel 1.
 Efektivitas Jumlah Penghargaan Dalam Mendukung Program Adiwiyata
 Pada SD Islam Amalina, Tahun 2013-2019

Tahun	Penghargaan
2014	Mendapatkan penghargaan sebagai sekolah Adiwiyata Tingkat Propinsi dan Pemenuhan Kota Tangerang Selatan.
2015	Mendapatkan gelar sebagai sekolah Adiwiyata Tingkat Nasional, dan Kementerian Lingkungan Hidup
2016	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Berhasil menjadi <i>member of Education Sustainable Development (ESD) di UNESCO</i>, yang merupakan sistem sistem program Adiwiyata ✓ Mendapatkan penghargaan sebagai <i>Partner of the Whole Institution Approach to Climate Change</i>, untuk mengimplementasikan program Adiwiyata di Kantor UNESCO Paris
2019	Mendapatkan gelar sebagai sekolah Adiwiyata Mandiri Tingkat Propinsi, dan Gubernur Banten

Pembahasan

1. Ragam saluran Komunikasi Adopsi Program Adiwiyata Pada Anak murid SD Islam Amalina di Tangerang Selatan

Menurut Rogers, agar sebuah ide baru dapat diterima, maka butuh ragam saluran komunikasi, yang dapat dipandang secara subjektif, dan yang dapat digunakan oleh *agent of change* ketika berupaya membujuk seseorang agar mengadopsi suatu inovasi. Demikian halnya pada SD IA, dimana guru dan kepala sekolah dapat berperan sebagai *agent of change* yang berupaya membujuk anak murid SD IA agar mengadopsi program Adiwiyata.

Berikut gambaran ragam saluran komunikasi adopsi program Adiwiyata yang menurut anak murid SD IA dapat membangun pengetahuan, persuasi, keputusan, implementasi, sampai konfirmasi mereka. Hal ini penting dipahami, sebagaimana ditegaskan oleh Rogers, sebuah proses adopsi memiliki lima tahapan. Mulai dari tahap pengetahuan, persuasi, keputusan, implementasi, sampai konfirmasi.

Menurut anak murid SD IA, saluran komunikasi yang mampu membangun sikap untuk melakukan, menurut mereka adalah yang paling penting. Seperti praktek langsung bersih-bersih lingkungan sekolah misalnya. Selain itu, kebutuhan untuk melakukan, meskipun dilatarbelakangi motif ingin mendapatkan bintang sebagai simbol penghargaan dari guru di sekolah. Jadi artinya, saluran komunikasi

yang bersifat praktek langsung dan kebutuhan untuk melakukan bagi anak murid SD IA di Tangsel, dapat menjadi saluran komunikasi adopsi program adiwiyata. Hal ini tentu saja wajar, seperti dikatakan oleh Alim (2009:82), bahwa karakteristik anak murid usia SD umumnya memang lebih senang akan aktivitas yang bersifat fisik, seperti bermain, bergerak, dan praktek langsung. Demikian pendapat Stork, Steve dan Stephen W. Sanders (2008: 197-199), yang menegaskan bahwa aktivitas fisik sangat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan secara keseluruhan pada anak murid.

Dalam teorinya, Rogers juga menjelaskan tentang teknik persuasi yang merupakan faktor penting dalam sebuah ragam saluran komunikasi adopsi inovasi. Seperti dengan menekankan adanya keuntungan relatif, kesesuaian keserasian, dapat dicoba, dan dapat dilihat. Ketika hal ini ditanyakan kepada informan anak murid SD IA di Tangsel, ternyata mayoritas informan menjawab bahwa, dapat dicoba dan dapat dilihat adalah persuasi yang penting bagi anak murid dalam upaya adopsi program adiwiyata.

Faktor lain yang juga dijelaskan oleh Rogers yaitu faktor keputusan. Seperti pada tahap menerima ataupun melanjutkan. Pada anak murid SD IA di Tangsel, ternyata dukungan dari teman sejawat (*peer group*) sangat penting pada tahap menerima proses adopsi program Adiwiyata, selain penerimaan oleh diri sendiri. Jadi artinya, lingkungan pertemanan penting bagi anak murid dalam adopsi program Adiwiyata. Namun ketika ditanyakan tentang keinginan mereka melanjutkan program Adiwiyata tersebut sampai nanti mereka SMP ataupun SMA, mayoritas anak murid masih tampak ragu-ragu. Maka artinya, proses pendampingan adopsi Adiwiyata pada anak murid secara terus menerus masih tetap dibutuhkan, sekalipun anak murid sudah lulus SD.

Selain itu, membahas tentang saluran komunikasi, faktor lain yang juga penting menurut Rogers yaitu faktor implementasi. Misalnya mulai dari saat menggunakan, adanya keputusan yang bersifat mental, sampai ketidakpastian dalam keputusan. Pada anak murid SD IA, setelah dilakukan wawancara, dapat dipahami bahwa, faktor mulai menggunakan adalah saat penting bagi anak murid dalam adopsi program adiwiyata. Jadi artinya, semua ragam saluran komunikasi yang dapat digunakan sebagai cara mengajak anak murid untuk mulai menggunakan program adiwiyata adalah hal yang sangat penting untuk diperhatikan.

Berikutnya yaitu faktor konfirmasi, yang menurut Rogers merupakan bentuk tahap keputusan sudah mantap (*reinforcement*). Bagi anak murid, ternyata hal ini tidak begitu mereka pahami dan pikirkan. Hal ini tentu saja dapat dimengerti, karena usia anak murid masih dibawah 13 tahun, belum dewasa, dan tentunya masih banyak memiliki keinginan. Sama seperti cita-cita, mayoritas anak murid di bawah

usia 13 tahun, masih belum mantap, sehingga butuh upaya penguatan secara terus menerus.

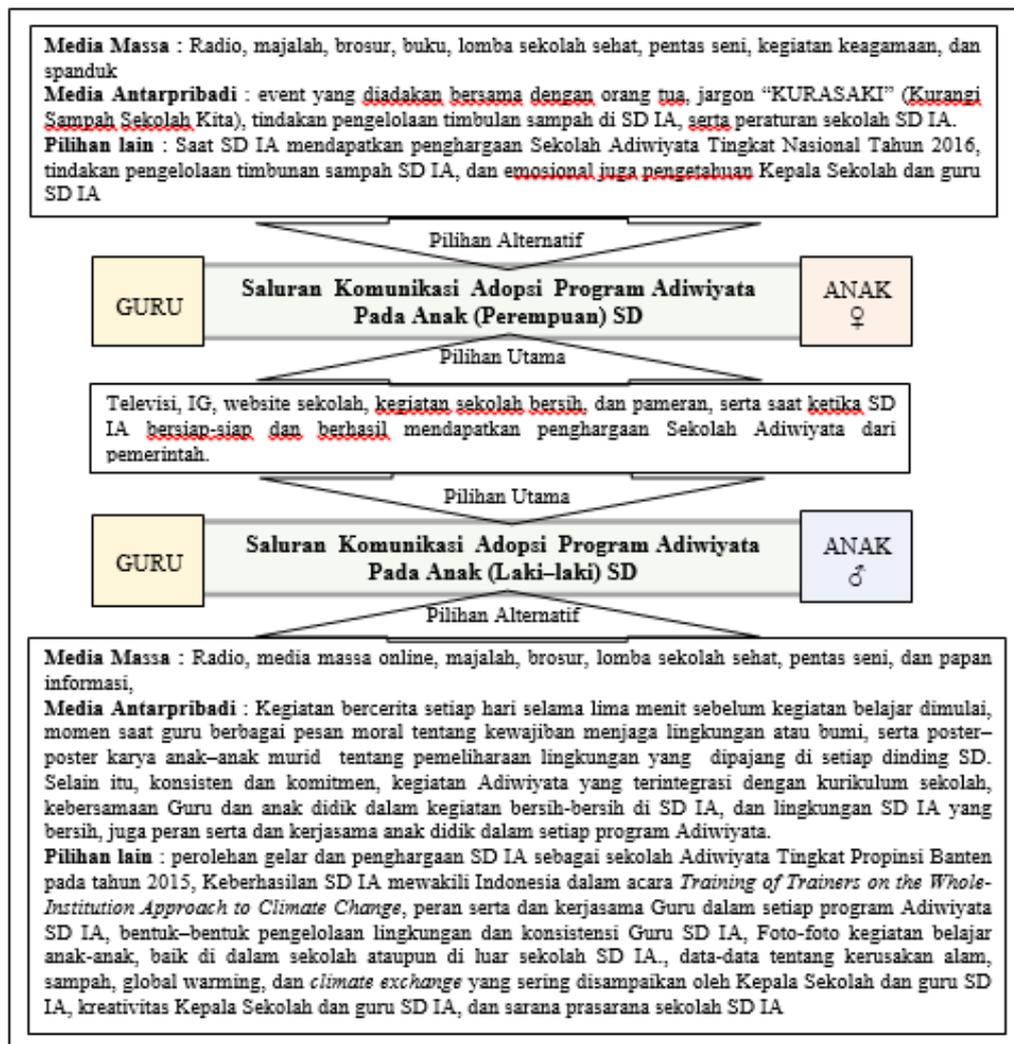
Hal lain yang juga dapat dipahami sebagai saluran komunikasi, tentunya media massa. Ada media elektronik, media cetak, media sosial & media chatting, juga media online, media massa tradisional, media luar ruang, sampai media lini bawah. Seperti ditegaskan oleh Rogers (p.160-164), saluran komunikasi adalah alat yang membuat suatu pesan sampai dari sumber ke penerima. dan digunakan sesuai dengan tahapan proses difusi dan khalayak sasaran yang hendak dicapai, serta ketersediaan media yang ada. Selain itu, merupakan alat yang dipergunakan untuk membangun pengetahuan, persuasi, keputusan, penerapan, sampai konfirmasi. Ternyata dari hasil riset dapat dipahami, ada perbedaan pilihan media massa pada anak murid laki-laki dan perempuan, seperti tampak pada Gambar 1. Adapun ragam bentuk media massa yang sama dipilih yaitu, televisi, IG, Website sekolah, kegiatan sekolah bersih, dan pameran. Namun sebagai alternatif media lain yaitu, pada anak murid perempuan, mereka lebih memilih radio, majalah, brosur, buku, lomba sekolah sehat, pentas seni, kegiatan keagamaan, dan spanduk. Sedangkan pada anak murid laki-laki, sebagai alternatif lain, mereka lebih memilih radio, media massa online, majalah, brosur, lomba sekolah sehat, pentas seni, dan papan informasi.

Selain media massa, tentunya juga ada media antarpribadi, seperti melalui kegiatan tatap muka ataupun melalui media tulis. Bila melalui kegiatan tatap muka, anak murid perempuan lebih memilih kegiatan aksi bersama dengan orang tua, misalnya saja saat selesai acara atau event yang diadakan bersama dengan orang tua. Demikian halnya saat kegiatan perayaan Parent's Day di SD IA, juga menjadi media yang mampu membuat anak murid mengadopsi program Adiwiyata. Berbeda halnya dengan anak murid laki-laki, mereka lebih memilih kegiatan bercerita setiap hari selama lima menit sebelum kegiatan belajar dimulai, yang dilakukan oleh guru-guru di aula bersama-sama dengan seluruh siswa. Selain itu, bagi anak murid laki-laki, momen saat guru berbagai pesan moral tentang kewajiban menjaga lingkungan atau bumi, juga penting, dan cukup membuat anak murid paham tentang program Adiwiyata. Namun pada dasarnya, baik anak murid perempuan maupun laki-laki, ketika ditanyakan tentang kegiatan bercerita setiap hari selama lima menit sebelum kegiatan belajar dimulai, yang dilakukan oleh guru-guru di aula bersama-sama dengan seluruh siswa, serta momen saat guru berbagai pesan moral tentang kewajiban menjaga lingkungan atau bumi, semua menjawab senang dengan sikap yang sangat antusias. Adapun tentang media tulis, pada anak murid perempuan, jargon "KURASAKI" (Kurangi Sampah Sekolah Kita) yang dibuat SD IA pada tahun 2017, salah satu ragam saluran komunikasi anak murid dalam adopsi program Adiwiyata. Namun pada anak murid laki-laki, jargon "KURASAKI" tersebut adalah pilihan alternatif. Adapun pilihan utama anak murid laki-laki yaitu poster-poster karya anak murid-anak murid tentang

pemeliharaan lingkungan yang dipajang di setiap dinding SD IA. Hal lain yang unik dari media antarpribadi ini yaitu, baik anak murid perempuan maupun laki-laki, mereka sama-sama memilih bahwa buku kegiatan harian atau buku Amalan Anak murid SD IA juga membantu mereka dalam upaya proses adopsi program Adiwiyata.

Adapun varian ragam saluran komunikasi lainnya yang juga menjadi pilihan anak murid perempuan yaitu, ketika SD IA bersiap-siap dan berhasil mendapatkan penghargaan Sekolah Adiwiyata Tingkat Nasional Tahun 2016, dan adanya upaya tindakan pengelolaan timbulan sampah di SD IA, serta peraturan sekolah SD IA, semua dapat menjadi motivasi bagi anak murid dalam adopsi program Adiwiyata. Pada anak murid laki-laki sedikit berbeda, mereka lebih melihat pada moment SD IA memperoleh gelar dan penghargaan sebagai sekolah Adiwiyata Tingkat Propinsi Banten pada tahun 2015. Meski berbeda, namun sebenarnya ada kemiripan, yaitu sama-sama sebuah bentuk penghargaan bagi SD IA sebagai Sekolah Adiwiyata dari pihak pemerintah, yang ternyata bagi anak murid hal tersebut juga penting. Selain itu, ternyata anak murid laki-laki lebih kritis. Bagi anak murid laki-laki, konsisten dan komitmen yang terus dijaga juga penting dalam membuat anak murid mengadopsi program Adiwiyata. Demikian halnya dengan kegiatan Adiwiyata yang terintegrasi dengan kurikulum sekolah, kebersamaan Guru dan anak murid didik dalam kegiatan bersih-bersih di SD IA, dan lingkungan SD IA yang bersih, serta peran serta dan kerjasama anak murid didik dalam setiap program Adiwiyata, semua penting dalam proses adopsi program Adiwiyata pada anak murid didik laki-laki di SD IA Tangsel.

Demikian beberapa ragam saluran komunikasi adopsi program Adiwiyata pada anak murid SD IA di Tangsel yang juga dapat dijadikan alternatif referensi bagi upaya dan pada sekolah sejenis. Hal ini penting seperti dikatakan oleh Ruffin (2013: 350-353), bahwa pada setiap usia anak murid, ada berbagai perkembangan berlangsung, dan pada setiap anak murid, perkembangan tersebut tidak sama. Jadi paham tentang ragam saluran komunikasi yang dipilih anak murid adalah penting, agar dapat merencanakan kegiatan dan stimulasi yang tepat dalam memperkaya pengalaman dan mendorong proses belajar dan adopsi program Adiwiyata pada anak murid SD.



Gambar 1. Model Ragam Saluran Komunikasi Adopsi Program Adiwiyata Pada Anak SD IA Di Tangel.

2. Ragam saluran Komunikasi Adopsi Program Adiwiyata Pada Orang Tua Murid SD Islam Amalina di Tangerang Selatan

Hasil penelitian Tobin (2017) menjelaskan bahwa, sangat penting bagi orang tua untuk terlibat dalam proses belajar anak murid di rumah. Namun untuk melibatkan orang tua dalam proses memutuskan sebuah kebijakan, masih harus dipertimbangkan, mengingat latar belakang budaya dan pendidikan orang tua sangat beragam. Itulah sebabnya sekolah berupaya mengundang orang tua dalam event khusus untuk mendengarkan ide-ide mereka dalam proses belajar. Demikian halnya yang dilakukan oleh pihak SD IA. Sebagai cara untuk melibatkan orang tua dalam proses adopsi program Adiwiyata pada anak murid, maka orang tua murid juga diberi pemahaman dan arahan oleh pihak sekolah agar mampu mengadopsi program Adiwiyata. Hal ini juga sebagai cara untuk menjadikan orang tua sebagai teman sejawat (*peer group*) dan agen perubahan bagi anak dalam proses adopsi program Adiwiyata. Sebagaimana ditegaskan oleh Rogers, butuh dukungan teman

sejawat (*peer group*) dan peranan agen perubahan, selain pemuka pendapat (*opinion leader*), pada tahap keputusan. Dalam hal ini, Kepala Sekolah adalah pemuka pendapat (*opinion leader*), dan guru adalah agen perubahan.

Namun sebelum menjelaskan tentang ragam saluran komunikasi yang menurut orang tua dapat membantu mereka dalam upaya proses adopsi program Adiwiyata, seperti tampak pada Gambar 2., terlebih dahulu akan dijelaskan tentang tahapan adopsi program Adiwiyata, menurut orang tua murid SD IA. Menurut orang tua murid SD IA, pada tahap awal, hal yang paling penting harus disampaikan yaitu, sebaiknya orang tua diberi tahu terlebih dahulu, baru diberi pengertian. Khususnya pengetahuan tentang kebutuhan program Adiwiyata, juga tentang sikap-sikap dan karakter yang mencerminkan Adiwiyata. Baru tentang daya tarik program Adiwiyata, dan sikap orang tua dan anak murid terhadap kebutuhan program Adiwiyata.

Sedangkan tentang faktor persuasi, menurut orang tua, yang paling menarik bila dapat dicoba, dapat dilihat, dan ada keuntungan relatif yang diungkap, serta tentang kesesuaian dan keserasian program Adiwiyata. Empat hal ini menurut orang tua murid IA, menjadi faktor penting yang menarik bagi orang tua dalam proses adopsi program Adiwiyata.

Adapun tentang keputusan orang tua dalam menerima program Adiwiyata, menurut mereka juga penting dalam proses adopsi program Adiwiyata anak murid maupun pada diri orang tua murid. Demikian halnya dukungan dari teman sejawat/profesi (*peer group*) juga penting. Namun pada tahap penerimaan ini, menurut orang tua, yang paling penting adalah adanya keinginan untuk melanjutkan. Sebab tanpa adanya keinginan untuk melanjutkan, maka proses adopsi program Adiwiyata tidak akan berhasil.

Hal lain yang juga dibahas yaitu tentang faktor implementasi orang tua. Ternyata bagi orang tua murid SD IA, faktor mental merupakan hal yang sangat penting dalam proses adopsi program Adiwiyata, baik mental orang tua maupun mental anak murid. Baru kemudian keinginan untuk mulai menggunakan program Adiwiyata.

Mengenai konfirmasi orang tua, menurut mereka lebih dikarenakan adanya keputusan guru yang sudah mantap. Jadi bagi orang tua, keputusan guru yang sudah mantap menjadi faktor penting bagi orang tua dalam proses adopsi program Adiwiyata.

Mengenai media massa, ternyata pilihan orang tua ada kemiripan dengan pilihan anak murid-anak murid. Adapun pilihan utama orang tua, yaitu seperti televisi, buku pelajaran, IG, website sekolah, kegiatan sekolah bersih, papan informasi yang ada di SD IA, bazar, sampai penjelasan yang terinci dari Kepala Sekolah dan Guru SD IA.

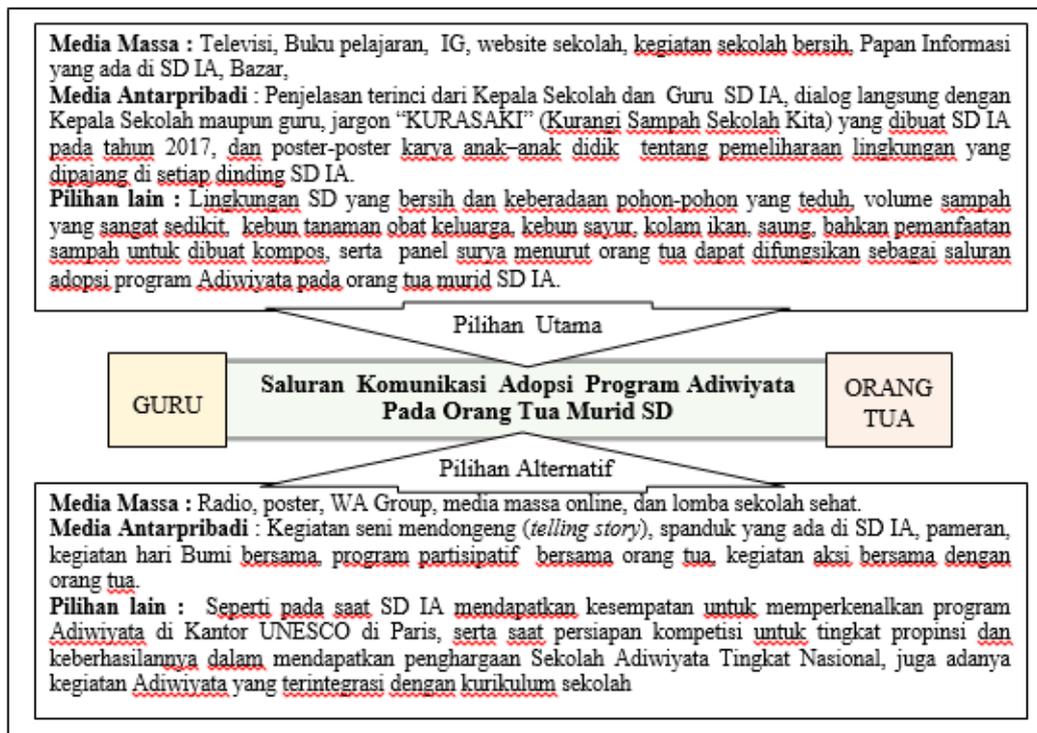
Tentang media antarpribadi, seperti melalui kegiatan tatap muka, ternyata orang tua murid lebih suka bila diberi kesempatan dialog langsung dengan Kepala Sekolah maupun guru. Alasannya agar bisa mendapatkan penjelasan yang terinci dari Kepala Sekolah dan Guru SD IA. Tentu saja hal ini baik, sebagai tanda adanya kesadaran dan inisiatif yang baik dari orang tua murid, agar paham tentang program Adiwiyata. Sebab komunikasi yang buruk antara orang tua dan sekolah, juga dapat menjadi penghambat penting dalam meningkatkan pencapaian pendidikan anak murid dan sekolah, sebagaimana dijelaskan dalam riset Berlinski dan Matias Busso, dkk (2016).

Berikutnya tentang media tulis, ternyata orang tua memiliki pilihan yang sama dengan anak murid, yaitu Jargon “KURASAKI” (Kurangi Sampah Sekolah Kita) yang dibuat SD IA pada tahun 2017, dan poster-poster karya anak murid–anak murid didik tentang pemeliharaan lingkungan yang dipajang di setiap dinding SD IA. Menurut orang tua, semua itu dapat menjadi ragam saluran adopsi program Adiwiyata bagi orang tua murid juga.

Ternyata untuk pilihan lain juga ada kesamaan dengan pilihan anak murid. Seperti perolehan gelar dan penghargaan SD IA sebagai sekolah Adiwiyata Tingkat Propinsi Banten pada tahun 2015, merupakan pilihan lain yang juga dipilih dalam proses adopsi program Adiwiyata bagi orang tua murid SD IA. Berikutnya yaitu Lingkungan SD IA yang bersih dan keberadaan pohon-pohon yang teduh, volume sampah yang sangat sedikit, kebun tanaman obat keluarga, kebun sayur, kolam ikan, saung, bahkan pemanfaatan sampah untuk dibuat kompos, serta panel surya adalah komponen-komponen yang menurut orang tua dapat difungsikan sebagai ragam saluran adopsi program Adiwiyata pada orang tua murid SD IA. Adapun alternatif lainnya seperti pada saat SD IA mendapatkan kesempatan untuk memperkenalkan program Adiwiyata di Kantor UNESCO di Paris, serta saat SD IA kembali melakukan persiapan kompetisi untuk tingkat propinsi dan keberhasilannya dalam mendapatkan penghargaan Sekolah Adiwiyata Tingkat Nasional Tahun 2016. Sedangkan mengenai kegiatan Adiwiyata yang terintegrasi dengan kurikulum sekolah SD IA, masih ada orang tua yang tidak begitu sepakat, namun tetap menganggap bahwa hal tersebut juga mendukung dalam upaya adopsi program Adiwiyata pada orang tua. Untuk mempercepat pemahaman bersama, dapat dilihat Gambar 2, sebagai alat bantu visual.

Demikian penjelasan tentang pilihan ragam saluran komunikasi adopsi program Adiwiyata pada orang tua murid SD IA. Hal ini penting dipahami oleh guru SD, sebagai solusi bagi upaya adopsi program Adiwiyata pada orang tua murid. Sebagaimana ditegaskan oleh Patrikakou (2015), pihak sekolah harus dapat membangun kemitraan dua arah dengan keluarga anak murid, sebagai bagian dari upaya belajar anak murid di rumah, terutama ketika harus mengerjakan pekerjaan rumah (PR) yang diberikan oleh guru sekolah. Demikian juga ditegaskan

oleh Moore (2015), bahwa berkomunikasi dan bermitra dengan orang tua murid juga sebagai cara untuk mengelilingi anak murid–anak murid dengan dukungan yang diperlukan untuk mencapai potensi terbesar mereka.



Gambar 2. Model Ragam Saluran Komunikasi Adopsi Program Adiwiyata Pada Orang Tua Murid SD IA Di Tangsel.

3. Ragam saluran Komunikasi Adopsi Program Adiwiyata Pada Guru SD Islam Amalina di Tangerang Selatan

Seperti telah dijelaskan, pada awal SD IA berdiri, yaitu tahun 2001, belum diterapkan program Adiwiyata. Baru pada tahun 2013, program Adiwiyata diterapkan dan diintegrasikan kedalam kurikulum SD IA. Jadi artinya, tidak semua guru siap dan paham tentang program Adiwiyata tersebut. Sudah pasti ada proses penyesuaian identitas diri guru terhadap keputusan atau kebijakan SD IA tersebut, agar mampu bersikap profesional dan menjadi cermin tempat mereka bekerja. Menurut Smit & Elzette Fritz (2008), ada banyak faktor yang membuat guru menempa identitas profesional mereka sebagai cermin tempat mereka bekerja, dan sebagai salah satu identitas sosial yang melebihi pendidikan ataupun tingkat kualifikasi (identitas pribadi) mereka sendiri. Demikian halnya dengan guru SD IA di Tangsel, meski sebelumnya banyak di antara mereka yang tidak paham tentang program Adiwiyata, namun begitu SD IA menerapkan program Adiwiyata yang terintegrasi dengan kurikulum sekolah pada tahun 2013, maka semua guru SD IA juga harus mampu mengadopsi program Adiwiyata tersebut bagi diri mereka sendiri. Selain agar bisa bersikap profesional, dan menjadi salah satu identitas sosial

mereka, juga dapat menjadi cermin tempat mereka bekerja, baik di hadapan anak murid maupun orang tua murid.

Bila mengutip pendapat Rogers dan Shoemaker (1995), maka diyakini adanya komunikasi dan saluran komunikasi antar anggota suatu masyarakat, adalah cara agar suatu proses adopsi inovasi dapat masuk. Berikut penjelasan tentang kegiatan komunikasi yang sekaligus menjadi pilihan saluran komunikasi adopsi program Adiwiyata pada guru SD IA, agar mereka mampu bersikap profesional sebagai cermin SD IA tempat mereka mengajar. Namun sebelum menjelaskan tentang hal tersebut, terlebih dahulu akan dijelaskan tentang tahapan adopsi program Adiwiyata menurut guru SD IA, sebagaimana ditegaskan oleh Rogers dan Shoemaker (1995, p.164-181), bahwa ada lima tahapan dalam proses difusi inovasi yakni, tahap pengetahuan, persuasi, keputusan, implementasi, dan konfirmasi.

Menurut para guru, baik guru perempuan maupun guru laki-laki, pada tahap membangun pengetahuan, dimana tahap tahu merupakan tahap awal, hal yang paling penting disampaikan yaitu tentang fungsi program Adiwiyata, kemudian pengetahuan, lalu daya tarik program Adiwiyata, baru tentang kebutuhan program Adiwiyata. Sedangkan pada tahap mengerti, baik guru perempuan maupun guru laki-laki, sama-sama lebih mengutamakan adanya penjelasan tentang kebutuhan program Adiwiyata, lalu pengertian, fungsi, baru kemudian daya tarik program Adiwiyata. Berikutnya pada tahap membangun ketertarikan. Menurut guru, ketertarikan pada kebutuhan program Adiwiyata merupakan hal utama yang harus diperhitungkan, baru kemudian tentang ketertarikan akan fungsi program Adiwiyata. Demikian pada tahap selanjutnya, yaitu tahap kebutuhan untuk melakukan, kebutuhan akan fungsi program Adiwiyata juga menjadi hal utama yang harus diperhatikan. Termasuk kebutuhan yang bersifat pribadi akan program Adiwiyata, juga penting ditekankan. Namun bagaimanapun juga, ternyata guru laki-laki sebenarnya merasa lebih sulit dalam menyesuaikan sikap dengan program Adiwiyata tersebut. Mungkin ini juga yang membuat jumlah guru laki-laki di SD ini sedikit.

Tentang persuasi, atau daya tarik program Adiwiyata bagi guru SD IA Tangles yaitu, lebih karena dapat dicoba dan dapat dilihat hasilnya. Namun juga diakui, faktor keuntungan dan keserasian juga menjadi daya tarik yang dapat dimanfaatkan, terutama pada guru perempuan.

Mengenai keputusan untuk menerima, bagi guru perempuan, ada tiga hal seperti : adanya dukungan dari teman sejawat (*peer group*), lalu contoh nyata keinginan untuk melanjutkan dari pemuka pendapat (*opinion leader*), berikut peranan dari agen perubahan, menjadi penting dalam adopsi program Adiwiyata. Sedangkan mengenai keputusan untuk melanjutkan, bagi guru perempuan, lebih karena adanya contoh nyata keinginan untuk melanjutkan dari pemuka pendapat (*opinion leader*) maupun agen perubahan.

Berikutnya yaitu ketika sampai pada tahap implementasi dan sebagai faktor penguatan (*reinforcement*) adopsi program Adiwiyata. Bagi guru laki-laki, ada tiga hal yang sangat berpengaruh, yaitu mental teman sejawat/profesi (*peer group*), sikap anak murid, dan sikap orang tua. Berbeda sedikit dengan pendapat guru perempuan. Menurut guru perempuan, justru yang paling utama adalah ketika anak murid sudah mulai ada rasa ingin mencoba program Adiwiyata. Hal tersebut mampu menjadi faktor penguatan (*reinforcement*) dan saluran komunikasi adopsi program Adiwiyata bagi para guru. Demikian halnya ketika orang tua juga sudah menunjukkan keinginan adopsi program Adiwiyata. Hal tersebut juga dapat menjadi faktor penguatan (*reinforcement*) dan saluran komunikasi adopsi program Adiwiyata bagi para guru. Jadi artinya, baik guru laki-laki maupun guru perempuan, dalam proses implementasi program Adiwiyata, keinginan maupun sikap anak murid dan orang tua, selain dapat menjadi faktor penguatan (*reinforcement*) juga dapat menjadi saluran komunikasi adopsi program Adiwiyata di antara para guru SD IA di Tangsel.

Pembahasan lain yaitu, tentang media massa, yang menjadi pilihan saluran komunikasi adopsi program Adiwiyata pada guru SD IA, agar mampu bersikap profesional sebagai cermin SD IA tempat mereka mengajar. Bagi guru laki-laki dan guru perempuan, semua media massa diakui dapat menjadi saluran komunikasi adopsi program Adiwiyata bagi para guru SD IA di Tangsel. Namun ada perbedaan pendapat antara guru laki-laki dan guru perempuan. Baik sebagai pilihan utama maupun pilihan alternatif mereka. Sebagai pilihan utama, guru laki-laki lebih memilih, Poster, IG, e-book, kegiatan keagamaan, lomba sekolah sehat, kegiatan sekolah bersih, dan kegiatan seni mendongeng (*telling story*), spanduk yang ada di SD IA, kegiatan pameran, dan kegiatan bazar. Sedangkan guru perempuan lebih memilih, IG, WA group, radio, televisi, majalah, surat kabar, kegiatan seni mendongeng (*telling story*), pentas seni, kegiatan sekolah bersih, kegiatan bazar. Mengenai pilihan alternatif, guru laki-laki lebih memilih, brosur yang ada di sekolah, WA Group, media massa online. Sedangkan guru perempuan lebih memilih, poster, buku, FB, website sekolah, kegiatan keagamaan, lomba sekolah sehat, kegiatan pameran.

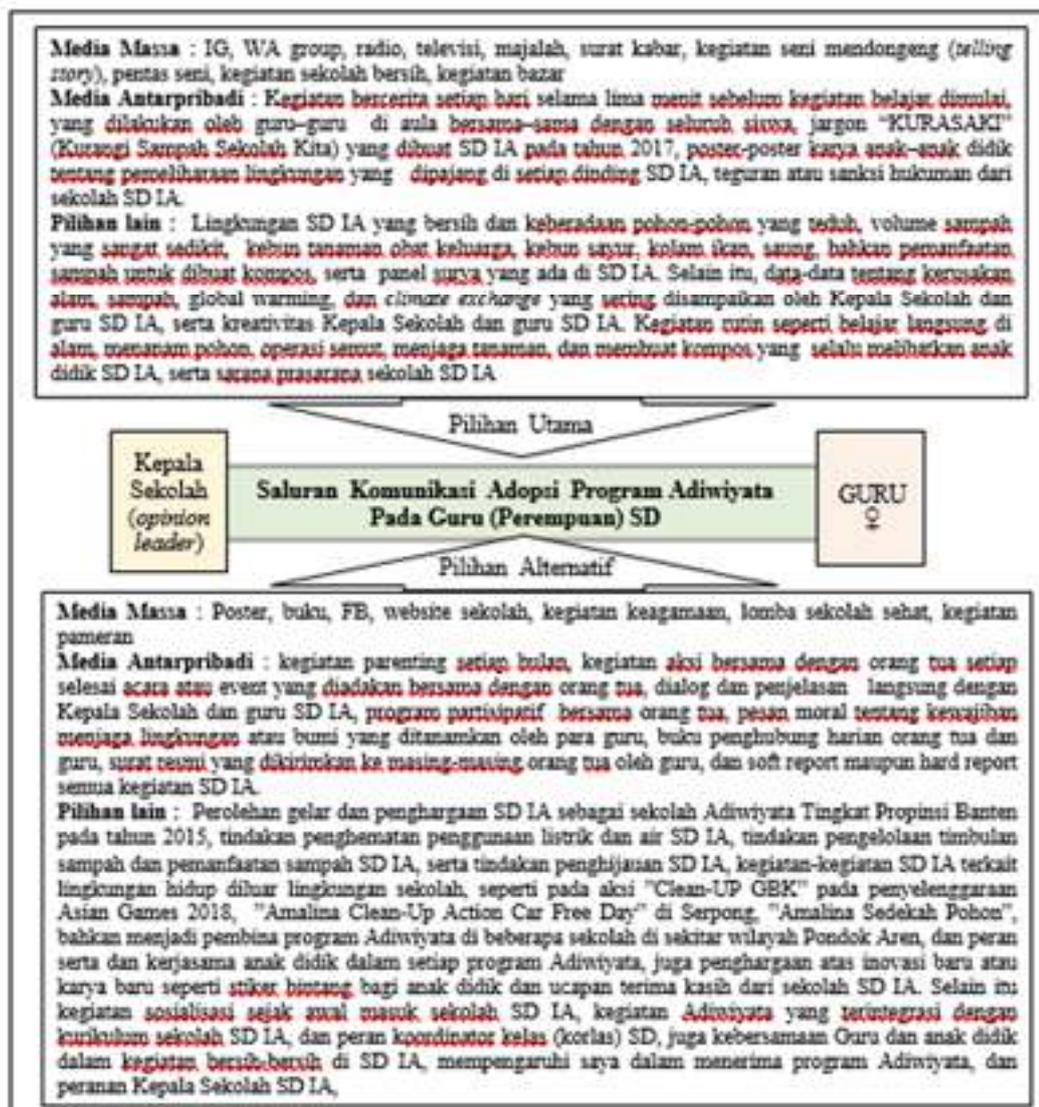
Demikian halnya tentang media antarpribadi yang diakui dapat menjadi saluran komunikasi adopsi program Adiwiyata bagi para guru SD IA di Tangsel, meski ada banyak kesamaan pilihan, tetap ada juga perbedaan pilihan antara guru laki-laki dan guru perempuan. Adapun kesamaan pilihan utama media antarpribadi pada guru laki-laki dan perempuan yaitu, sama-sama memilih kegiatan bercerita setiap hari selama lima menit sebelum kegiatan belajar dimulai, yang dilakukan oleh guru-guru di aula bersama-sama dengan seluruh siswa. Juga jargon “KURASAKI” (Kurangi Sampah Sekolah Kita) yang dibuat SD IA pada tahun 2017, dan poster-poster karya anak-anak didik tentang pemeliharaan lingkungan yang dipajang di setiap dinding SD IA. Sedangkan kesamaan akan alternatif pilihan

yaitu, sama-sama memilih kegiatan parenting setiap bulan, gialog langsung dengan Guru SD IA, buku penghubung harian orang tua dan guru SD IA, surat resmi yang dikirimkan ke masing-masing orang tua oleh guru SD IA, dan soft report maupun hard report semua kegiatan SD IA. Perbedaannya yaitu, mengenai pilihan utama, guru laki-laki lebih memilih penjelasan yang terinci dari Kepala Sekolah dan Guru SD IA dan kegiatan hari bumi bersama. Sedangkan guru perempuan lebih memilih, teguran atau sanksi hukuman dari sekolah SD IA. Mengenai pilihan alternatif, guru laki-laki lebih memilih perayaan Parent's Day di SD IA, teguran atau sanksi hukuman dari sekolah SD IA, dan buku kegiatan harian atau buku Amalan anak murid. Sedangkan guru perempuan mengaku lebih memilih, kegiatan aksi bersama dengan orang tua setiap selesai acara atau event yang diadakan bersama dengan orang tua, dialog dan penjelasan langsung dengan Kepala Sekolah SD IA, program partisipatif bersama orang tua, dan pesan moral tentang kewajiban menjaga lingkungan atau bumi yang ditanamkan oleh para guru.

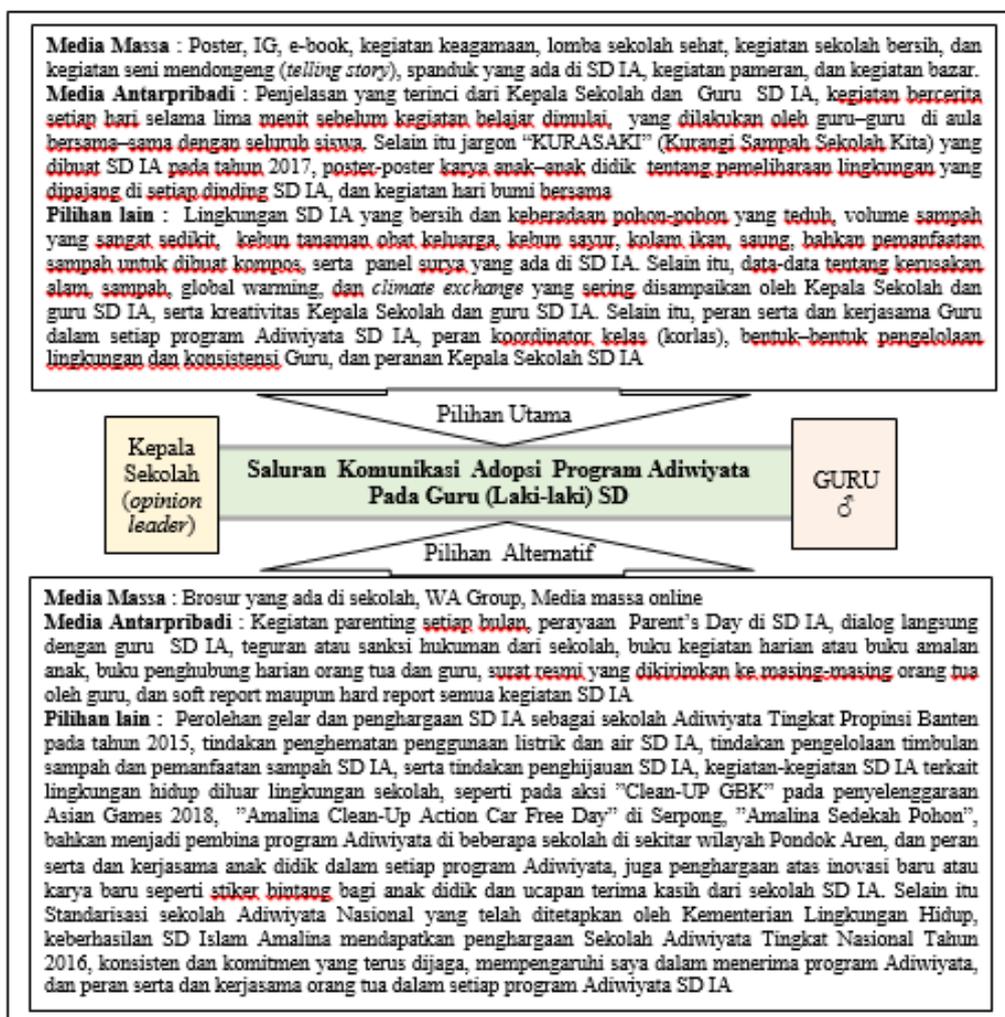
Begitupun halnya tentang faktor lain yang juga mereka sampaikan dapat berfungsi sebagai ragam saluran komunikasi adopsi program Adiwiyata pada para guru SD IA di Tangsel, meski ada persamaan pendapat juga tetap ada perbedaan pendapat, antara guru laki-laki dan guru perempuan. Adapun persamaannya tentang pilihan utama yaitu, baik guru laki-laki maupun guru perempuan, sama-sama lebih memilih lingkungan SD IA yang bersih dan keberadaan pohon-pohon yang teduh, volume sampah yang sangat sedikit, kebun tanaman obat keluarga, kebun sayur, kolam ikan, saung, bahkan pemanfaatan sampah untuk dibuat kompos, serta panel surya yang ada di SD IA. Selain itu, data-data tentang kerusakan alam, sampah, global warming, dan *climate exchange* yang sering disampaikan oleh Kepala Sekolah dan guru SD IA, dan kreativitas Kepala Sekolah dan guru SD IA. Sedangkan perbedaannya yaitu, guru laki-laki lebih memilih peran serta dan kerjasama Guru dalam setiap program Adiwiyata SD IA, peran koordinator kelas (korlas), bentuk-bentuk pengelolaan lingkungan dan konsistensi Guru, dan peranan Kepala Sekolah SD IA. Sedangkan guru perempuan mengaku lebih memilih, kegiatan rutin seperti belajar langsung di alam, menanam pohon, operasi semut, menjaga tanaman, dan membuat kompos yang selalu melibatkan anak didik SD IA, juga sarana prasarana sekolah SD IA. Berikutnya mengenai persamaan pilihan akan alternatif pilihan saluran komunikasi adopsi program Adiwiyata yaitu, baik guru laki-laki maupun guru perempuan, sama-sama lebih memilih perolehan gelar dan penghargaan SD IA sebagai sekolah Adiwiyata Tingkat Propinsi Banten pada tahun 2015, tindakan penghematan penggunaan listrik dan air SD IA, tindakan pengelolaan timbulan sampah dan pemanfaatan sampah SD IA, tindakan penghijauan SD IA, dan kegiatan-kegiatan SD IA terkait lingkungan hidup diluar lingkungan sekolah, seperti pada aksi "Clean-UP GBK" pada penyelenggaraan Asian Games 2018, "Amalina Clean-Up Action Car Free Day" di Serpong, "Amalina Sedekah Pohon", bahkan menjadi pembina program Adiwiyata di

beberapa sekolah di sekitar wilayah Pondok Aren. Selain itu, peran serta dan kerjasama anak didik dalam setiap program Adiwiyata, juga penghargaan atas inovasi baru atau karya baru seperti stiker bintang bagi anak didik dan ucapan terima kasih dari sekolah SD IA. Adapun perbedaannya yaitu, pada guru laki-laki, lebih memilih standarisasi sekolah Adiwiyata Nasional yang telah ditetapkan oleh Kementerian Lingkungan Hidup, keberhasilan SD Islam Amalina mendapatkan penghargaan Sekolah Adiwiyata Tingkat Nasional Tahun 2016, konsisten dan komitmen yang terus dijaga, juga peran serta dan kerjasama orang tua dalam setiap program Adiwiyata SD IA. Sedangkan guru perempuan mengaku lebih memilih, kegiatan sosialisasi sejak awal masuk sekolah SD IA, kegiatan Adiwiyata yang terintegrasi dengan kurikulum sekolah SD IA, peran koordinator kelas (korlas) SD, kebersamaan Guru dan anak didik dalam kegiatan bersih-bersih di SD IA, juga peranan Kepala Sekolah SD IA. Agar lebih paham tentang semua pilihan tersebut, dan untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada Gambar 3 dan 4.

Demikian penjelasan tentang ragam pilihan saluran komunikasi adopsi program Adiwiyata pada guru SD IA. Hal ini penting dipahami, selain agar paham ragam pilihan saluran komunikasi adopsi program Adiwiyata pada guru SD IA, agar mereka mampu bersikap profesional sebagai cermin SD IA tempat mereka mengajar, juga agar paham akan kebutuhan dan pengalaman pribadi, sosial, dan situasional guru dalam proses adopsi program Adiwiyata, sebagai gambaran dari identitas guru. Pemahaman akan identitas guru tersebut penting, sebagaimana ditegaskan oleh Smit dan Elzette Fritz (2008), bahwa identitas pribadi, sosial, dan situasional guru mendorong praktik pengajaran yang efektif, yang berpengaruh juga pada pengembangan identitas guru.



Gambar 3. Model Ragam Saluran Komunikasi Adopsi Program Adiwiyata Pada Guru Perempuan SD IA Di Tangsel.



Gambar 4. Model Ragam Saluran Komunikasi Adopsi Program Adiwiyata Pada Guru Laki-laki SD IA Di Tangsel.

SIMPULAN

Pada akhirnya, sebagai simpulan temuan yang dihasilkan dan dapat dijelaskan tentang ragam saluran komunikasi adopsi program adiwiyata pada anak murid, orang tua, dan guru SD IA di Tangerang Selatan, secara generalisasi yaitu sebagai berikut :

Pertama, ragam saluran komunikasi adopsi program Adiwiyata pada anak murid, orang tua, dan guru berbeda, sehingga diperlukan banyak ragam. Mulai dari media saluran antarpribadi sampai media massa, semua dapat dimanfaatkan sebagai ragam saluran komunikasi adopsi program Adiwiyata, baik untuk membangun pengetahuan, keputusan, persuasi, implementasi, konfirmasi, sampai rasa bangga. Jadi ragam saluran komunikasi adopsi program adiwiyata pada anak murid, orang tua, dan guru SD Islam Amalina di Tangerang Selatan bersifat tidak terbatas.

Kedua, ragam saluran komunikasi adopsi program Adiwiyata pada anak murid, orang tua, dan guru SD IA ada dua kategori yaitu, kategori pilihan utama dan kategori pilihan alternatif. Pilihan utama artinya, selain karena paling dipilih juga karena dipercaya

dapat sebagai saluran komunikasi adopsi program Adiwiyata. Sedangkan pilihan alternatif artinya, pilihan lain yang sebenarnya masih diyakini belum seefektif pilihan utama sebagai ragam saluran komunikasi adopsi program Adiwiyata pada anak murid, orang tua, dan guru SD IA.

Ketiga, adanya ragam saluran komunikasi adopsi program adiwiyata pada anak murid, orang tua, dan guru SD IA adalah wajar, karena sifat, kepeminatan, dan kepentingan pada anak murid, orang tua, dan guru SD IA memang berbeda. Jadi, semakin banyak ragam saluran komunikasi adopsi program adiwiyata pada anak murid, orang tua, dan guru SD IA, akan semakin banyak peluang pilihan utama, dan pilihan alternatif saluran komunikasi adopsi program adiwiyata bagi anak murid, orang tua, dan guru SD IA.

Adapun rekomendasi untuk langkah selanjutnya yaitu, karena sifat penelitian ini kualitatif, maka perlu diukur secara kuantitatif, efektifitas atau pengaruh ragam saluran komunikasi adopsi program adiwiyata tersebut, baik pada anak murid, orang tua, maupun guru SD IA. Apalagi mengingat adanya perbedaan sifat, kepeminatan, dan kepentingan pada semua anak murid, orang tua, dan guru SD dimanapun.

DAFTAR PUSTAKA

- Alim, Abdul (2009). Permainan Mini Tenis Untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Siswa di Sekolah Dasar. JPJI. Vol 6. No. 2. Nov 2009. p.82, diakses dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpji/article/view/434>
- Berlinski, Samuel., Matias Busso, Taryn Dinkelman, dan Claudia Martinez A. (2016). Reducing Parent-School Information Gaps And Improving Education Outcomes: Evidence From High Frequency Text Messaging In Chile, Massachusset Institute Of Technology, JEL Codes: I25, D8, N36, diakses dari https://www.povertyactionlab.org/sites/default/files/publications/726_%20Reducing-Parent-School-information-gap_BBDM-Dec2016.pdf
- Denzin, Norman K. & Lincoln, Yvonna S (ed). (2012) Qualitative Research. Third Edition. United States of America : Sage Publication
- DeVito, Joseph A.. 2007. Human Communication. Pearson International Edition. Printed In The United States Of America : Pearson Education
- Goenawan, Sarita Antonia. (2014). Proses Komunikasi Antara Guru dengan Peserta Didik di Elyon International Christian School Dengan Menggunakan Second Language, dalam Jurnal E-Komunikasi Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Kristen Petra di Surabaya, Vol 2. No.3 Tahun 2014, diakses dari <https://media.neliti.com/media/publications/77509-ID-proses-komunikasi-antara-guru-dengan-pes.pdf>
- Hidayati, Nanik (2013), Perilaku Warga Sekolah Dalam Program Adiwiyata di SMK Negeri 2 Semarang, ejournal UNDIP, diakses dari <http://eprints.undip.ac.id/40663/>
- Iswari, Rizky Dewi dan Suyud W. Utomo, (2017), Evaluasi Penerapan Program Adiwiyata Untuk Membentuk Perilaku Peduli Lingkungan di Kalangan Siswa (Kasus: SMA Negeri 9 Tangerang Selatan dan MA Negeri 1 Serpong), Jurnal Ilmu Lingkungan, Volume 15 Issue 1 (2017) : 35-41, ISSN 1829-8907, diakses dari

<https://media.neliti.com/media/publications/101566-ID-evaluasi-penerapan-program-adiwiyata-unt.pdf>

- Moleong, Lexy J. 2004. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Moore, Karen Lynn (2015). *Identifying Effective Communication Practices for Eliciting Parental Involvement at Two K-8 Schools*, Walden University, Walden Dissertations and Doctoral Studies, 592, diakses dari <https://scholarworks.waldenu.edu/dissertations/592/>
- Nuraini, R. (2016) *Unesco Dukung Program Sekolah Adiwiyata Indonesia*, media online JPP, London, Selasa, 29/11/2016 16:38, diakses dari <https://jpp.go.id/peristiwa/internasional/300466-unesco-dukung-program-sekolah-adiwiyata-indonesia>
- Patrikakou, Eva (2015). *Relationships Among Parents, Students, And Teachers : The Technology Wild Card*, De Paul University, Departement of counseling and Special Education, Academic Journal, Procedia-Social and Behavioral Sciences, 174 (2253-2258), diakses dari <https://cyberleninka.org/article/n/603001>
- Rogers, Everett M. (1995). *Diffusion of Innovations*, Fourth Edition, The Free Press, New York
- Ruffin, Novella J. (2019). *Human Growth and Development - A Matter of Principles*. Journal Virginia Polytechnic Institute and State University. p.350-353, diakses dari <https://www.pubs.ext.vt.edu/350/350-053/350-053.html>
- Smit, Brigitte., & Elzette Fritz (2008), *Understanding Teachers Identity From Symbolic Interactionist Perspective : Two Etnografic Naratif*, South African Journal of educations 2008 EASA Vol 28-91-101, diakses dari <https://core.ac.uk/download/pdf/54188906.pdf>
- Stork, Steve dan Stephen W. Sanders. (2008). *Physical Education in Early Childhood*. The Elementary School Journal, Vol. 108, No. 3 (January 2008), p. 197-206,
- Tobin, Bernie (2017). *Understanding The Direct Involvement Of Parents In Policy Development And School Activities In Primary School*, Institute of Education, St. Patric's Campus, Dublin City, Ireland, International Journal for Transformative Research, v4 n1 p.25-33 Dec 2017, diakses dari <https://eric.ed.gov/?id=EJ1173126>
- Wisman, Yossita. (2017), *Komunikasi Efektif Dalam Dunia Pendidikan*, dalam Jurnal NOMOSLECA, Volume 3, Nomor 2, Oktober 2017, p.646-654, yang diakses dari <file:///C:/Users/Bunda%20Oca/Desktop/2039-5528-1-PB.pdf>

INOVASI MODUL DALAM PENGEMBANGAN KETERAMPILAN RIAS PENGANTIN BETAWI BAGI MAHASISWA

Septika Arbaitta Burhan¹, Jenny Sista Siregar², Lilis Jubaedah³

¹Pendidikan Tata Rias, Universitas Negeri Jakarta Jl. Rawamangun Muka, Jakarta Timur 13220
E-mail: septikaburhand@gmail.com, Telp: +6281298901922

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pentingnya penggunaan media pembelajaran berupa modul dalam proses belajar mengajar materi Tata Rias Pengantin Betawi pada program studi Pendidikan Tata Rias, Universitas Negeri Jakarta. Sebagai alternatif media pembelajaran yang lebih menarik untuk mempermudah dalam mempelajari mata kuliah Tata Rias Pengantin Betawi. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif dengan menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Sampel penelitian ini adalah mahasiswa Pendidikan Tata Rias. Hasil analisis data menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dipaparkan dalam materi Tata Rias Pengantin Betawi masih menggunakan media pembelajaran konvensional (buku, papan tulis, majalah, makalah, dll) yang digunakan kurang menarik dan kurang kreatif, sehingga mahasiswa merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran yang mengakibatkan kurangnya keefektifan dan kondusif dalam memahami penjelasan yang disampaikan oleh pendidik. Hasil analisis pun menyatakan bahwa responden berpendapat bahwa materi pokok tata rias pengantin Betawi merupakan materi yang dianggap sulit oleh peserta didik. Hal tersebut karena kurangnya buku penunjang yang hanya memuat gambar yang sedikit dan kurang menarik dan pengajaran yang bersifat klasik dan *monoton*. Oleh karena itu, diperlukan cara baru berupa media pembelajaran, yaitu media belajar modul.

Kata kunci: Media Pembelajaran_1, Media Pembelajaran Modul_2, Inovasi Pendidikan_3, Tata Rias Pengantin Betawi_4

ABSTRACT

This study attempts to know the importance uses of media learning process Betawi Bridal Make Up on a course of study Education of Make Up, State University of Jakarta. As an alternative to the media of learning which make it more attractive to simplify in studying a course of Betawi Bride Make Up. Research methods that used is the descriptive methods by adopting the qualitative study. Research sample is a student on a course of study Education of Make Up. The result of the analysis data indicate that media learning in any materials from Betawi Bride Make Up are still uses the conventional media learning (book, whiteboard, magazine, papers, etc) that used less interesting and less creative, so the student feels boring in participating learning process that result in a lack of effectiveness & conducive to understand the explanations from educator. The result of the analysis also claimed that subject matter of respondent believe that Betawi Bride Make Up were subject that is considered tough by student. That is because the lack of supporting books that very few images, less attractive, and monotonous. Hence, a newways are needed in the form of media learning, called learning modul.

Keyword: Learning Media_1, Module Learning Media_2, Learning Inovation_3, Betawi Bridal Make Up_4

PENDAHULUAN

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas proses belajar dan hasil belajar. Upaya ini merupakan salah satu sarana belajar yang diatur oleh guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Diperlukan suatu komunikasi yang baik antara pengajar dan siswa dalam pencapaian transfer pengetahuan tersebut, rancangan pembelajaran yang disusun oleh guru hendaknya menarik perhatian siswa sehingga pembelajaran akan optimal. Seperti yang diungkapkan (Arsyad, 2011, p26), bahwa media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

Dalam proses belajar mengajar, seorang pendidik biasa menggunakan sebuah media dalam menyampaikan materi yang akan disampaikan salah satunya berbentuk modul. Dalam modul substansi yang lebih ditekankan adalah kemandirian mahasiswa (belajar sendiri pada jangka tertentu). “Modul dapat dirumuskan sebagai unit yang lengkap dan berdiri sendiri dan terdiri atas suatu unit rangkaian kegiatan yang disusun membantu mahasiswa mencapai sejumlah tujuan yang dirumuskan secara khusus dan jelas.” Sedangkan yang dimaksud dengan pengajaran modul adalah pengajaran yang sebagian atau seluruhnya didasarkan atas modul. Modul adalah suatu paket belajar yang berisi satu unit materi belajar, yang dapat dibaca atau dipelajari seseorang secara mandiri (S Nasution, 2003, p205).

Berdasarkan definisi yang telah dijabarkan di atas, yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Peralatan fisik yang dimaksud mencakup benda asli, bahan cetak, *visual*, *audio*, *audio-visual*, *multimedia*, dan *web*. Peralatan tersebut harus dirancang dan dikembangkan secara sengaja agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran. Lalu peralatan tersebut harus dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang berisi pesan-pesan pembelajaran agar peserta didik dapat mengonstruksi pengetahuan dengan efektif dan efisien. Selain itu, interaksi antara pendidik dengan peserta didik, peserta didik yang satu dengan peserta didik yang lain, serta antara pendidik, peserta didik dengan sumber belajar dapat terbangun dengan baik.

Keinteraktifan dalam pembelajaran merupakan adanya interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, peserta didik dengan peserta didik, dan peserta didik dengan pendidik. Menurut (Sanjaya, 2009, p172), Prinsip interaktif mengandung makna, bahwa mengajar bukan hanya menyampaikan pengetahuan guru dari guru ke siswa; akan tetapi mengajar dianggap sebagai proses mengatur lingkungan yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

METODE

Metode merupakan suatu cara yang digunakan untuk memecahkan masalah penelitian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. menurut (Nawawi, 2007, p63) metode deskriptif adalah metode yang menggambarkan atau melukiskan keadaan subjek atau objek penelitian (seseorang, lembaga, dan masyarakat) pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya. Pada penelitian ini peneliti akan mengkaji penggunaan media pembelajaran berupa modul materi Tata Rias Pengantin Betawi pada mahasiswa Pendidikan Tata Rias, Universitas Negeri Jakarta.

Pada jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan atau dikenal dengan istilah R&D (*Research and Development*), yang bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar yang berorientasi pada produk. Penelitian pengembangan (*Research and Development*) menurut Borg and Gail adalah suatu desain penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (Ainin, 2013, p96).

Penelitian ini hanya terbatas pada analisis kebutuhan (*need assesmet*) yang bersumber dari hasil observasi awal dan juga kajian terhadap literatur yang relevan dengan penelitian ini. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan instrumen analisis kebutuhan peserta didik.

Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa Pendidikan Tata Rias. Sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah survey, observasi dan studi dokumenter. Peneliti menggunakan survey penelitian untuk mendapatkan hasil penelitian yang objektif. Peneliti memberikan lembar survey pada mahasiswa Pendidikan Tata Rias, Universitas Negeri Jakarta.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif, mengikuti konsel Miles and Huberman yaitu dimulai dengan pengumpulan data, reduksi data, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Empat tahap analisis ini dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus menerus pada setiap penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kata inovasi berasal dari kata latin, “innovation” yang berarti pembaruan dan perubahan. Kata kerjanya “innova” yang artinya memperbarui dan mengubah. Inovasi dapat diartikan sebagai “proses” dan atau “hasil” pengembangan dan pemanfaatan atau mobilisasi pengetahuan, keterampilan (termasuk keterampilan teknologis) dan pengalaman untuk menciptakan atau memperbaiki produk (barang dan/atau jasa), proses, dan sistem yang baru, yang memberikan nilai yang berarti atau secara signifikan (terutama ekonomi dan sosial).

Inovasi adalah suatu alat, hal, atau gagasan yang baru dimana hal tersebut belum pernah ada sebelumnya, dan bila hal tersebut tercapai maka diharapkan dapat menjadi sesuatu yang bernilai, berguna dan bermanfaat bagi orang lain atau masyarakat luas.

Tujuan utama inovasi, adalah meningkatkan sumber-sumber tenaga, uang dan sarana termasuk struktur dan prosedur organisasi. Tujuan inovasi pendidikan adalah meningkatkan efisiensi, relevansi, kualitas dan efektivitas sarana serta jumlah peserta didik sebanyak-banyaknya dengan hasil pendidikan sebesar-besarnya (menurut kriteria kebutuhan peserta didik, masyarakat dan pembangunan) dengan menggunakan sumber, tenaga, uang, alat dan waktu dalam jumlah yang sekecil-kecilnya (Hamijoyo, 1974).

Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Tata Rias, Universitas Negeri Jakarta. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar yang dimaksudkan didalam penelitian ini terdiri dari beberapa kategori yaitu penggunaan media pembelajaran dalam materi teori dan praktek Tata Rias Pengantin Betawi dan respon peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran sebelumnya.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan November 2019. Pentingnya penggunaan media pembelajaran berupa modul pembelajaran dalam proses belajar-mengajar merupakan media pembelajaran alternatif dalam mengatasi masalah yang terjadi pada materi Tata Rias Pengantin Betawi di Program Studi Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.

Hasil dari penelitian dengan angket menunjukkan bahwa responden berpendapat media pembelajaran pada materi tata rias pengantin Betawi, masih menggunakan media pembelajaran yang konvensional seperti bahan ajar cetak (buku, majalah, artikel, dll) dan strategi yang digunakan kurang menarik dan kurang kreatif, sehingga peserta didik merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran yang mengakibatkan kurangnya keefektifan dan kondusifitas dalam memahami penjelasan yang disampaikan oleh pendidik. Oleh karena itu, diperlukan cara baru berupa pengembangan media pembelajaran, yaitu media pembelajaran berupa modul.

Dalam materi Tata Rias Pengantin Betawi, peserta didik dibagi dalam dua materi yaitu teori dan praktik. Untuk teori, peserta didik dijelaskan bagaimana asal mula Tata Rias Pengantin Betawi, sejarah pengantin Betawi beserta aksesoris dan maknanya, Tata busana pengantin Betawi pria dan wanita beserta aksesorisnya. Untuk Praktik, peserta didik dijelaskan tentang bagaimana merias pengantin pria dan wanita, bagaimana membuat sanggul Buatun beserta pemasangan aksesoris sanggul bagaimana memasang busana pengantin pada pengantin pria dan wanita beserta aksesorisnya.

Penggunaan media pembelajaran di dalam kelas Tata Rias Pengantin Betawi dalam proses belajar mengajar dari hasil observasi diketahui bahwa pendidik mempersiapkan media terlebih dahulu, kemudian pendidik menjelaskan materi teori dengan media papan tulis, buku, teks, majalah, kemudian memberikan penjelasan setiap apa yang dituliskan di

papan tulis. Menjelaskan sejarah Tata Rias Pengantin Betawi, busana, aksesoris, sanggul dan lainnya.

Jika materi praktik, pendidik mempersiapkan model serta alat dan bahan untuk proses pembelajaran Tata Rias Pengantin Betawi. Biasanya media pembelajaran yang digunakan masih menggunakan media pembelajaran seperti buku, teks, dsb. Setelah materi telah dipaparkan oleh pendidik dengan mendemokan tata cara Tata Rias Pengantin Betawi, peserta didik mengikuti langkah-langkah yang telah dijelaskan. Seperti membuat riasan untuk pengantin adat Betawi, cara membuat sanggul Betawi yang disebut sanggul Buatun, belajar memakai busana dan memasang aksesoris sanggul dan busana adat Betawi.

Pembelajaran membutuhkan sebuah proses yang didasari yang cenderung bersifat permanen dan mengubah perilaku. Pada proses tersebut terjadi penguatan informasi yang kemudian disimpan dalam memori dan organisasi kognitif. Selanjutnya, keterampilan tersebut diwujudkan secara praktis pada keaktifan siswa dalam merespon dan bereaksi terhadap peristiwa-peristiwa yang terjadi pada diri siswa ataupun lingkungannya (Thobroni, 2015, p17). Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Rayanda Asyar, 2012, p8).

Modul mempunyai beberapa karakteristik tertentu, misalnya berbentuk unit pengajaran terkecil dan lengkap, berisi rangkaian kegiatan belajar yang dirancang secara sistematis, berisi tujuan belajar yang dirumuskan secara jelas dan khusus, memungkinkan siswa belajar mandiri, dan merupakan realisasi perbedaan individual. Sebuah modul dapat dikatakan baik dan menarik apabila terdapat karakteristik sebagai berikut: *self instruction, self contained, stand alone, adaptive, user friendly*.

Self instruction adalah melalui modul tersebut peserta didik mampu membelajarkan diri sendiri dan tidak tergantung dengan pihak lain. Untuk memenuhi karakteristik tersebut maka dalam modul harus: berisi tujuan yang dirumuskan dengan jelas, berisi materi pembelajaran yang dikemas kedalam unit-unit kecil sehingga memudahkan belajar secara tuntas, menyediakan contoh dan ilustrasi yang mendukung kejelasan pemaparan materi, menampilkan soal-soal latihan / tugas dan sejenisnya yang memungkinkan pengguna memberikan respon dan mengukur tingkat penguasaannya, materi yang disajikan terkait dengan suasana atau konteks tugas dan lingkungan penugasannya, menggunakan bahasa yang sederhana dan komunikatif, terdapat rangkuman materi pembelajaran, terdapat instrumen penilaian / *assessment*, terdapat umpan balik atas penilaian, terdapat informasi tentang rujukan / pengayaan / referensi yang mendukung materi pembelajaran dimaksud.

Self contained yaitu seluruh materi pembelajaran dari satu unit kompetensi atau sub kompetensi yang dipelajari terdapat di dalam satu modul secara utuh. Tujuan dari konsep

ini adalah memberikan kesempatan pembelajar mempelajari materi pembelajaran yang tuntas, karena materi dikemas ke dalam satu kesatuan yang utuh. Jika harus dilakukan pembagian atau pemisahan materi dari satu unit kompetensi harus dilakukan dengan hati-hati dan memperhatikan keluasan kompetensi yang harus dikuasai.

Stand alone yaitu modul yang dikembangkan tidak tergantung pada media lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan media pembelajaran lain. Dengan menggunakan modul, pebelajar tidak tergantung dan harus menggunakan media yang lain untuk mempelajari dan atau mengerjakan tugas pada modul tersebut. Jika masih menggunakan dan bergantung pada media lain selain modul yang digunakan, maka media tersebut tidak dikategorikan sebagai media yang berdiri sendiri.

Adaptive modul hendaknya memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi. Dikatakan adaptif jika modul dapat menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta fleksibel digunakan. Dengan memperhatikan percepatan perkembangan ilmu dan teknologi pengembangan modul multimedia hendaknya tetap “*up to date*”. Modul yang adaptif adalah jika isi materi pembelajaran dapat digunakan sampai dengan kurun waktu tertentu.

User friendly modul hendaknya bersahabat dengan pemakainya. Setiap instruksi dan paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan. Penggunaan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti serta menggunakan istilah yang umum digunakan merupakan salah satu bentuk user friendly.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran pada proses belajar mengajar dalam materi Tata Rias Pengantin Betawi pada mata kuliah Tata Rias Pengantin Indonesia dalam Program Studi Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta masih menggunakan media pembelajaran konvensional dan strategi yang digunakan kurang menarik dan kurang kreatif, sehingga peserta didik / mahasiswa merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran yang mengakibatkan kurangnya keefektifan dan kondusifitas dalam memahami penjelasan yang disampaikan oleh pendidik / dosen. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran, yaitu pengembangan modul pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainin. (2013). Penelitian Pengembangan dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *OKARA*: Vol.II
- Arsyad, Azhar. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayanda. (2012). Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakatya

- Hamijoyo, Santoso S. (1974). Inovasi Pendidikan: Meninjau Beberapa Kerangka Analisa Untuk Penelitian dan Pelaksanaannya. Bandung. IKIP
- Hardadi, Nawawi. (2007). Metode Penelitian Bidang Sosial. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Kusnadi. (2017). Model Inovasi Pendidikan dengan Strategi Implementasi Konsep “*dare to be different*”. Jurnal Wahana Pendidikan: Vol.4
- M. Thobroni. (2015). Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Praktek. Yogyakarta: Arr-Ruzz Media
- Nasution. (2003). Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif. Bandung: Tarsito
- Sanjaya. (2009). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Prenada

PERMAINAN “*THE GIANT SNAKE AND LADDER 3D*”: SEBUAH MEDIA UNTUK MENGAJAR KETERAMPILAN MENDENGARKAN-BERBICARA ANAK SEKOLAH DASAR

Shinta Dewi Jayanti¹, Hermayawati²

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan
Universitas Mercu Buana Yogyakarta

¹shintarajayanti@gmail.com

²hermayawati.hw56@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran permainan *The Giant Snake and Ladder 3D* dalam pembelajaran bahasa Inggris terkhusus pada keterampilan mendengarkan-berbicara untuk anak-anak. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* yang mengembangkan ADDIE model yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini dilakukan di kelas V salah satu Sekolah Dasar (SD) swasta di Yogyakarta. Data dikumpulkan menggunakan instrumen wawancara, observasi, questionnaire, dokumentasi, dan test. Pelaksanaan penelitian ini didasarkan pada observasi awal yang menunjukkan bahwa siswa memerlukan media yang melibatkan aktivitas fisik dalam belajar bahasa Inggris, terutama pada keterampilan mendengarkan-berbicara. Dari proses analisis data diperoleh kevalidan dari (1) Penilaian ahli media dan konten menunjukkan bahwa nilai media 98% dan nilai konten 99,25%, ini dikategorikan sangat baik; (2) Hasil Focus Group Discussion (FGD) dari guru bahasa Inggris dan siswa-siswa SD swasta di Yogyakarta menunjukkan bahwa media dikategorikan sangat baik yaitu 96,5% dan 90,4%. (3) Hasil pre-test dan post test yang mengalami peningkatan yaitu nilai keterampilan mendengarkan dari 68 menjadi 100 dan keterampilan berbicara dari 64 menjadi 82. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dirancang layak digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran bahasa Inggris terkhusus pada keterampilan mendengarkan-berbicara untuk kelas V.

Kata kunci: Desain, ular tangga raksasa 3D, anak-anak, dan keterampilan mendengarkan-berbicara.

ABSTRACT

This research aimed at designing The Giant Snake and Ladder 3D (GSL-3D) for young learners' listening-speaking skill in elementary private school. This research was Research and Development (R&D) which develop ADDIE model which consist of five phases; there are analysis, design, development, implementation, evaluation. This research was conducted at fifth graders of elementary private school in Yogyakarta. The data was collected by using instruments were interview, observation, questionnaire, documentation, and test. The implementation of this research based on the result of early observation showed that students needed media to involve physically active for learning English, especially listening-speaking skill. Based on the result of data analysis process showed that (1) a media and content expert judgment were shown that the score of media was 98% and the score of content was 99,25%; (2) the Focus Group Discussion from English teacher and students of elementary private school in Yogyakarta showed that this media was categorized “very good”, 96% and 90,4%; (3) the result of pre-test and post test which showed an increasing as follows: the score of listening skill 68 became 100 and speaking skill 64 became 82. The result of this research showed that this media was appropriateness for teaching learning English, especially listening-speaking skill for fifth graders.

Keyword: Design, the giant snake and ladder 3D, young learners, listening-speaking skill.

PENDAHULUAN

Yogyakarta adalah salah satu pusat pendidikan dan tujuan wisata, dimana pernyataan tersebut sesuai dengan visi RPJPD DIY (2005: 71) yaitu Daerah Istimewa Yogyakarta akan menjadi pusat pendidikan, budaya, dan tujuan wisata yang terkemuka di Asia Tenggara pada tahun 2025. Tentunya hal ini menarik minat pengunjung dari berbagai penjuru baik nasional maupun internasional. Berkaitan dengan hal tersebut perlu adanya persiapan yang harus dilakukan oleh masyarakat salah satunya yaitu belajar bahasa Inggris, karena bahasa Inggris merupakan bahasa Internasional.

Dalam belajar bahasa Inggris sebaiknya dilakukan sejak dini terutama dalam keterampilan mendengar dan berbicara. Al Hosni, (2014: 23) mengatakan bahwa anak-anak perlu belajar keterampilan mendengarkan dan berbicara sejak usia dini karena untuk mendengarkan dan berbicara secara efektif perlu mendapat perhatian khusus dan pembiasaan. Dalam keterampilan mendengarkan anak-anak harus mampu memahami apa yang dikatakan oleh pembicara. Gebhard dalam Hermayawati (2018: 142) menyatakan bahwa mendengarkan adalah keterampilan yang melingkupi pendengar dapat menerima dan menafsirkan pesan dari pembicara. Mendengarkan adalah proses yang kompleks dan aktif. Proses ini melingkupi latar belakang pengetahuan pendengar yang mencakup kesepakatan, pemecahan kode, dan memahami apa yang dikatakan pembicara. Kemudian berbicara merupakan keterampilan untuk berkomunikasi secara lisan. Cameron (2001: 40) mengatakan bahwa berbicara adalah keterampilan untuk mengekspresikan makna secara lisan agar komunikasi memahami pesan yang disampaikan oleh komunikator (pembicara). Untuk menghasilkan komunikasi yang efektif, kedua keterampilan ini tidak dapat dipisahkan. Pendapat yang sama dikemukakan oleh Sadiku, dalam Jurnal Eropa Studi Bahasa dan Sastra (2015: 29) mendengarkan dan berbicara adalah keterampilan yang saling terkait; untuk mengembangkan keterampilan ini harus dilakukan secara bersamaan dalam kehidupan nyata, sehingga akan menghasilkan komunikasi yang efektif.

Akan tetapi, saat ini bahasa Inggris tidak diajarkan lagi di Sekolah Dasar. Namun, di Sekolah Dasar swasta anak-anak dapat belajar bahasa Inggris meskipun hanya sebagai mata pelajaran tambahan. Di sisi lain guru mengalami kesulitan menyampaikan materi dengan baik karena keterbatasan waktu. Efek dari hal tersebut siswa tidak dapat menerima pelajaran dengan baik. Guru harus lebih kreatif dalam penyampaian materi. Seperti yang dinyatakan Curriculum dalam Hartati (2019: 91) “Jika guru lebih kreatif, maka siswa akan lebih aktif.” Dalam hal ini, guru membutuhkan media untuk menyampaikan materi agar siswa dapat menerima materi dengan baik. Media yang digunakan harus sesuai dengan karakter anak-anak. Karakter anak-anak yang dikemukakan oleh Brewster dan Ellis, (2002: 172) anak-anak adalah pemelajar yang mudah bosan dan aktif secara fisik. Brumfit dalam Novianti (2016: 15) menambahkan bahwa ada beberapa karakteristik anak-anak, sebagai berikut: Anak-anak suka belajar dan bekerja bersama; akan menjadi pemelajar yang antusias jika diajar menggunakan kegiatan yang menyenangkan; suka bermain dan belajar melalui permainan.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran yaitu permainan *The Giant Snake and Ladder 3D (GSL)* dalam pembelajaran bahasa Inggris terkhusus pada keterampilan mendengarkan-berbicara untuk anak-anak. Menurut Haryono (2013: 134) permainan ular tangga adalah salah satu permainan yang populer dan digemari anak-anak, remaja bahkan orang dewasa. Dalam permainan ular tangga, pemain dituntut untuk berhati-hati dengan setiap langkah agar mencapai *finish*. Ada tiga elemen untuk bermain ular tangga, seperti yang dinyatakan oleh Askalin dalam *Journal of Scientific Pens* (2017: 2093-2094) permainan ular tangga adalah permainan yang dikenal di seluruh nusantara. Permainan ini menggunakan tiga buah peralatan, yaitu dadu, pion, dan papan ular tangga. Permainan ini dimainkan oleh dua orang atau lebih. Sadiman, et. al., (2012: 78) menambahkan bahwa permainan ular tangga adalah permainan yang sering dimainkan oleh siswa. Siswa akan merasa senang dan materi akan diterima dengan baik.

METODE

Penelitian ini dikategorikan sebagai *Research and Design (R&D)*. Sukmadinata dalam Hermayawati (2017:115) menyatakan bahwa R&D adalah model pengembangan berbasis industri dimana temuan penelitian digunakan dalam merancang prosedur dan produk baru, yang kemudian diuji secara sistematis, dievaluasi, dan disempurnakan sampai memenuhi kriteria tertentu dari efektivitas, kualitas, atau standar serupa. Prosedur dalam perancangan permainan ini menggunakan model ADDIE yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Ni Komang Arini, H. Syahrudin, & I Gde Wawan Sudatha dalam Sri Restu Ningsih (2018: 271) menyatakan bahwa “Kegiatan pembelajaran ADDIE memberikan pengaruh positif terhadap suasana pembelajaran di kelas, yaitu menimbulkan suasana yang aktif, menyenangkan dan kompetitif.”⁽¹⁾ Analisis. Dalam analisis kebutuhan penelitian ini menggunakan *target needs*.⁽²⁾ Desain. Desain adalah perancangan konsep produk berdasarkan hasil analisis kebutuhan.⁽³⁾ Pengembangan. Produk dikembangkan menjadi bentuk asli permainan *The Giant Snake and Ladder 3D (GSL-3D)* yang ditinjau dan direvisi oleh ahli media sebelum diimplementasikan.⁽⁴⁾ Implementasi. Produk di implementasikan untuk siswa kelas 5 salah satu SD swasta di Yogyakarta melalui proses belajar mengajar bahasa Inggris khususnya dalam keterampilan mendengarkan-berbicara.⁽⁵⁾ Evaluasi. Produk dievaluasi oleh para ahli media, hasil skor Focus Group Discussion (FGD), dan dilihat dari peningkatan skor pre-test ke post test.

Penelitian ini dilakukan di salah satu SD swasta Yogyakarta. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 20 orang rata-rata berumur 10-11 tahun. Data dalam penelitian ini dijarah melalui 5 instrumen.⁽¹⁾ Wawancara. Wawancara dilakukan guna memperoleh informasi berkaitan dengan media pembelajaran dalam mengajar bahasa Inggris khususnya keterampilan mendengarkan-berbicara.⁽²⁾ Observasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui atmosfer kelas selama proses belajar mengajar.⁽³⁾ Kuesioner. Kuesioner dibagikan guna memperoleh data analisis kebutuhan dan penilaian media yang telah dirancang.⁽⁴⁾ Dokumentasi. Dokumen yang digunakan dalam penelitian

ini adalah silabus. ⁽⁵⁾ Test. Peneliti ini menggunakan dua bagian test yaitu pre-test dan post test. Tes dilakukan untuk mengetahui nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan media.

Pengolahan data dilakukan dengan dua teknik yaitu teknik kualitatif dan kuantitatif. Teknik kualitatif disajikan dalam bentuk diskripsi dari hasil wawancara, dokumentasi, dan observasi selama analisis kebutuhan. Teknik kuantitatif disajikan dalam bentuk persentase dari hasil kuesioner evaluasi dari para ahli, guru bahasa Inggris, dan siswa. Untuk menganalisis data kuantitatif, penelitian ini menggunakan Skala Likert seperti yang direkomendasikan oleh Sugiono (2012) sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan:

P = Persentase item

f = Skor yang terkumpul

n = Jumlah kasus / frekuensi ekpektasi

Data ditransformasikan ke dalam presentase. Berikut tabel 1 adalah rumus presentase kelayakan.

Tabel 1. Skor dari Data yang Diperoleh

Skor %	Kategori
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang
0% - 20%	Sangat Kurang

HASIL dan PEMBAHASAN

Tahap Analisis

Hasil dari tahap analisis adalah wawancara, observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Wawancara ini melibatkan guru bahasa Inggris kelas V di salah satu Sekolah Dasar (SD) swasta di Yogyakarta sebagai narasumber. Profesi guru bahasa Inggris ini sudah berjalan selama 15 tahun. Profesinya tidak hanya sebagai guru bahasa Inggris tetapi juga sebagai guru kelas. Waktu mengajar bahasa Inggris yang diberikan hanya 35 menit yaitu 1 jam

pelajaran. Hal ini membuat materi tidak tersampaikan dengan baik. Siswa tidak dapat berbicara dan mengingat materi bahasa Inggris dengan baik.

Proses belajar mengajar sesuai dengan observasi sudah berjalan dengan baik, namun guru belum menggunakan media yang melibatkan siswa aktif secara fisik. Media yang digunakan adalah kartu bergambar. Sesuai dengan karakternya, anak-anak mudah bosan dan membutuhkan aktivitas fisik. Seperti yang dinyatakan oleh Girard, et.al dalam Inawati (2018:13) bahwa dalam waktu singkat anak-anak akan segera bosan namun jika mereka terlibat dalam kegiatan yang menurut mereka menarik maka mereka dapat bertahan dalam waktu yang cukup lama.

Hasil analisis kebutuhan berdasarkan hasil kuesioner, menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media yang menarik, mudah dipahami, dan melibatkan fisiknya secara aktif; serta siswa mengalami kesulitan dalam mendengarkan dan berbicara dalam bahasa Inggris. Selain itu siswa juga mempunyai keinginan belajar bahasa Inggris menggunakan permainan 3D yang berwarna.

Dokumen yang diperoleh dari penelitian ini yaitu silabus. Dari hasil analisis silabus, penelitian ini menggunakan materi teks deskripsi yang terfokus pada mendeskripsikan binatang yang terdapat di kebun binatang.

Tahap Desain

Tahap ini merupakan skema perancangan dari *The Giant Snake and Ladder 3D*. Skema perancangan permainan ini dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Skema Permainan The Giant Snake and Ladder 3D

Pada gambar 1 terdapat beberapa gambar. Di setiap gambar akan dilakukan beberapa kegiatan Kegiatan ini akan dipraktikkan untuk keterampilan mendengarkan-berbicara. Prosedur untuk melatih keterampilan mendengarkan-berbicara menggunakan *The Giant Snake and Ladder 3D* yaitu; pertama, pemain mengocok dadu dan melangkah sesuai nomor dadu yang didapat. Jika mendapat bintang, pemain mempunyai kesempatan mengocok dadu lagi. Jika mendapat gambar binatang, pemain mendiskripsikan binatang secara lisan. Jika mendapat tanda tanya, pemain mengambil kartu di saku dan menebak diskripsi binatang pada audio yang dimainkan guru. Tujuan adanya gambar binatang di sini adalah untuk mendorong siswa dalam berbicara. Kemudian, audio digunakan untuk melatih ketrampilan mendengarkan siswa.

Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan ini, skema *The Giant Snake and Ladder 3D(GSL-3D)* yang terdapat di tahap desain dibuat menjadi bentuk asli. Permainan ini dirancang menggunakan bahan kain flannel berukuran 60 cm x 60 cm berjumlah 16 kotak terdiri dari bermacam warna yang dijahit menjadi ukuran 240 cm x 240 cm. Bentuk asli produk dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Bentuk asli permainan *The Giant Snake and Ladder 3D*

Huruf pada permainan ini dibuat juga menggunakan kain flannel yang kemudian dijahit sesuai dengan skema permainan. Ada enam instruksi di dalam permainan, yaitu “Start”, “Move ahead 2 spaces!”, “Go back 2 spaces!”, “Oh, no go back to start”, “Miss a turn”, and “Finish”. Pada setiap kantong tanda tanya terdapat 5 kartu yang berisi instruksi untuk mendengarkan audio. Kartu dibuat dengan bahan kertas buffalo dengan ukuran panjang 22 cm dan lebar 16cm. Desain kartu dapat dilihat pada gambar 3. Boneka bintang dibuat dengan kain flannel dan dakron. Kemudian dadu juga dibuat menggunakan flannel dan dakron. Ukuran setiap sisi dadu adalah 17 cm



Gambar 3. Desain kartu the GSL-3D

Tahap Implementasi

Implementasi dalam penelitian ini hanya dilakukan satu kali karena materi dalam produk ini hanya digunakan untuk satu kali pertemuan. Materi produk ini adalah teks diskripsi tentang hewan di kebun binatang. Ada 20 siswa di kelas 5 tetapi hanya 19 siswa yang mengikuti kegiatan belajar mengajar. Implementasi dilakukan dengan menggunakan permainan *The Giant Snake and Ladder 3D*. Siswa dibagi menjadi 5 kelompok. Permainan dilakukan setelah intruksi selesai. Intruksi permainan dapat dipahami oleh siswa. Penilaian dilakukan ketika siswa mulai bermain. Proses belajar mengajar berjalan dengan lancar, permainan diikuti dengan antusias dan rasa senang.

Tahap Evaluasi

Dalam penelitian ini hasil evaluasi dilihat dari hasil evaluasi kuesioner dari penilaian ahli, Focus Group Discussion (FGD) dan hasil skor pre-test dan post test siswa. Hasil evaluasi ini untuk mengetahui kesesuaian media dalam keterampilan mendengarkan-berbicara pada anak-anak.

Hasil evaluasi dari penilaian ahli meliputi dua penilaian yaitu penilaian konten dan penilaian media. Skor rata-rata evaluasi dari pakar konten dijelaskan pada tabel 2.

Aspek	Skor
Media	100
Aktivitas	97,5
Pengaturan	96,5
Tata Letak	98
Total	392
Rata-rata	98

Tabel 2. Skor Rata-rata dari *Content Expert*

Berdasarkan pengumpulan data pada tabel 2, persentase aspek desain adalah 98,5% dan persentase aspek pengembangan adalah 100%. Kemudian, persentase rata-rata adalah 99,25%. Persentase keseluruhan menunjukkan bahwa konten permainan sangat bagus dan layak diterapkan dalam pembelajaran bahasa Inggris khususnya pada keterampilan mendengarkan-berbicara di kelas V Sekolah Dasar.

Aspek	Skor
Design	98,5
Development	100
Total	198,5
Rata-rata	99,25

Tabel 3. Skor Rata-rata dari *Media Expert*

Berdasarkan pengumpulan data pada tabel 3, persentase aspek media adalah 100%, aspek aktivitas adalah 97,5%, aspek pengaturan adalah 96,5%, dan aspek tata letak adalah 98%. Kemudian, persentase rata-rata adalah 98%, itu menunjukkan bahwa media sangat baik dan layak diterapkan untuk anak-anak dalam pembelajaran bahasa Inggris.

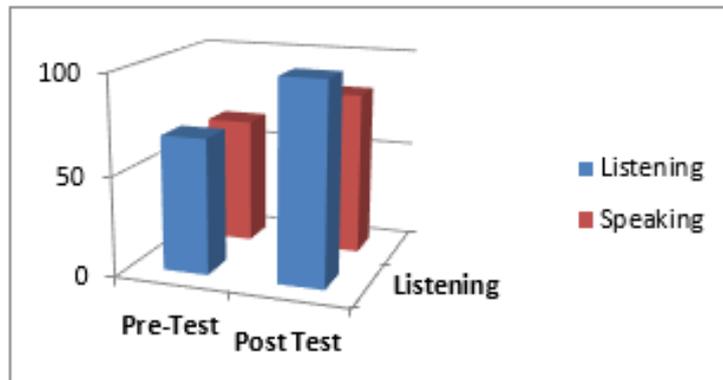
Saran yang diberikan dari para ahli adalah perlu adanya revisi dari bahan kartu. Setelah mendapat saran para ahli media, bahan kartu direvisi sesuai saran para ahli. Revisi kartu dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Desain Kartu (setelah revisi)

Hasil FGD yang dilakukan guru dan siswa cukup baik. Nilai rata-rata dari guru adalah 96,5 dan dari siswa adalah 90,4. Ini menunjukkan bahwa media ini baik dan layak digunakan proses belajar mengajar bahasa Inggris khususnya pada keterampilan mendengarkan-bicara di kelas V.

Kemudian dari hasil pre-test dan post test dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Diagram Pre-test dan Post test

Gambar 5 menunjukkan bahwa nilai pre-test adalah 68 untuk keterampilan mendengarkan dan 64 untuk keterampilan berbicara. Kemudian hasil nilai post test adalah 100 dan 82. Nilai siswa mengalami peningkatan yang sangat bagus. Ini menunjukkan bahwa media ini sangat baik dan layak diterapkan di kelas V dalam mata pelajaran bahasa Inggris khususnya pada keterampilan mendengarkan-berbicara.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis penggunaan permainan *The Giant Snake and Ladder 3D (GSL-3D)* dapat disimpulkan bahwa permainan *the GSL-3D* layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris pada kelas V khususnya pada keterampilan mendengarkan-berbicara. Ini dibuktikan dari penilaian ahli media dan Focus Group Discussion (FGD) yang rata-ratanya cukup baik, serta meningkatnya hasil rata-rata nilai pre-test ke post test.

Media ini direkomendasikan bagi para desainer media untuk mendapatkan inspirasi. Media ini bisa menjadi salah satu referensi untuk membuat media yang serupa. Bagi guru media ini direkomendasikan untuk mengajar bahasa Inggris terutama untuk *anak-anak*. Kemudian penelitian ini direkomendasikan bagi peneliti berikutnya yang relevan untuk menjadi salah satu referensi dalam membuat media.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Hosni, Samira. 2014. *Speaking Difficulties Encountered by Young EFL Learners*. International Journal on Studies in English Language and Literature, Volume 2, Issue 6, June 2014: 22-30.
- Askalin. 2013. *Seratus Permainan dan Perlombaan Rakyat*. Indonesia: Nyo-nyo (inprint penerbit Andi)
- Brewster, J. and Ellis, G. 2002. *The Primary English Teacher's Guide*. Essex: Penguin English.
- Cameron, Lynne. 2015. *Teaching Languages to Young Learners*. United Kingdom: Cambridge University Press.
- Hartati, Elysa. 2019. *Vlog to Improve Students Speaking Skill: A Classroom Action Research*. KoPen: Konferensi Pendidikan Nasional "Penguatan Karakter Bangsa Melalui Inovasi Pendidikan di Era Digital". Vol: 1 (1): 91-97.

- Haryono. (2013). *Pembelajaran IPA yang Menarik dan Mengasyikkan*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Hermayawati. 2018. *Research in English Language Teaching: Theory and Sample Study*. Yogyakarta: Mbridge Press.
- Hermayawati. 2017. *Designing a Supplementary Reading Using Cultural Language Learning Approach (CLLA)*. *International Journal for Innovation Education and Research*. Vol: 5 (08): 111-128.
- Inawati, Iin. 2018. *Prinsip dan Teknik Pengajaran Bahasa Inggris untuk Anak Usia Pra Sekolah*. Ya Bunayya: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol: II (1): 11-18.
- Ningsih, Sri Restu. 2018. *Pengembangan Model Pembelajaran Cooperative Learning Berbasis Multimedia Interaktif pada Pendidikan Agama*. *Jurnal IPTEK Terapan: Research of Applied Science and Education*. Vol: 12 (i3): 268-276.
- Novianti. 2016. *Introduction in the Practice of English Language Teaching*. Repository.wima.ac.id. 11 September 2019.
- Pemerintah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. 2009. *Peraturan Daerah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang Daerah Tahun 2005-2025*. No. 2.
- Sadiku, Lorena Manaj. 2015. *The Importance of Four Skills Reading, Speaking, Writing, Listening in a Lesson Hour*. *European Journal of Language and Literature Studies*. 1(1): 29.
- Sadiman, Arief S. et. al. (2012). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Depok: Rajawali Pers.
- Sugiono. 2012. *Metode Penelitian dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

EVALUASI MODEL PEMBELAJARAN SAVI DALAM RIAS WAJAH KARAKTER DUA DIMENSI DI SMK LABORATORIUM JAKARTA

Soraya Intan Yuliana¹, Lilies Yulastri², Dwi Atmanto³

¹Pendidikan Tata Rias, Universitas Negeri Jakarta Jl. Rawamangun Muka, Jakarta Timur 13220
E-mail: sorayaintanyuliana@gmail.com, Telp: +6282210014488

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui evaluasi model pembelajaran SAVI (somatis, auditorial, visual, intelektual) dalam materi rias wajah karakter dua dimensi di SMK. Model pembelajaran SAVI merupakan suatu prosedur pembelajaran yang didasarkan atas aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik dengan melibatkan seluruh indra sehingga seluruh tubuh dan pikiran terlibat dalam proses belajar. Subjek dalam penelitian adalah guru dan siswa. Objek penelitian adalah model pembelajaran SAVI. Data penelitian diperoleh dari hasil wawancara dan pengamatan. Hasil penelitian menunjukkan: Pertama, pelaksanaan pembelajaran rias wajah karakter dua dimensi dengan model pembelajaran SAVI pada SMK Laboratorium Jakarta sudah sesuai dengan silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan menggunakan kurikulum 2013. Beberapa siswa pasif dalam pembelajaran di kelas. Guru berperan sebagai sumber belajar, fasilitator, demonstrator, pembimbing, motivator, dan evaluator dalam pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan adalah SAVI dengan metode demo, tanya jawab, dan latihan. Kedua, hambatan pembelajaran kecantikan yaitu, motivasi belajar siswa yang berbeda-beda, waktu pembelajaran yang terbatas, dan sumber belajar yang terbatas. Ketiga, guru berusaha menangani berbagai hambatan pembelajaran kecantikan dengan berbagai cara salah satunya dengan memotivasi kepada siswa, mempersingkat materi pembelajaran, dan mencari sumber belajar dari berbagai sumber.

Kata kunci: Model pembelajaran_1, SAVI_2, rias wajah karakter dua dimensi_3

ABSTRACT

This research's objective is to find out the effect of SAVI (Somatic, Auditory, Visual, Intellectual) learning model in 2 dimension character makeup subject in SMK Laboratorium Jakarta..The SAVI learning model is a learning procedure based on activities done by the students which involves all five-senses so that all body parts and mind are also involved in the learning process. The subject in this research are teacher and students, while the object of this research is the SAVI learning model. The research data was obtained from interview results and observations. The outcome of this research shows: First, the implementation of learning 2 dimension character makeup with SAVI learning model in SMK Laboratorium Jakarta has already compatible with the syllabus and Lesson Plan and also using 2013 Curriculum. Some students are being passive during the lesson. The teacher is taking a role for the source of learning, facilitator, demonstrator, mentor, motivator, and evaluator during learning session. The learning model applied was SAVI with also using some method such as demo, questions and answers, and also exercises. Second, the obstacle found within beauty learning was different motivations of the students, limited time for lessons, and also limited source for lessons. Third, the teacher tried to handle some beauty learning obstacles by various ways, some of them are motivating the students, simplified the learning materials, and looking for learning sources from various sources.

Keyword: *Learning model_1, SAVI_2, twodimensional character makeup_3*

PENDAHULUAN

Belajar adalah segala proses atau usaha yang dilakukan secara sadar, sengaja, aktif, sistematis dan integratif untuk menciptakan perubahan-perubahan dalam dirinya menuju kearah kesempurnaan hidup. Proses belajar tersebut biasanya berlangsung pada setiap lembaga pendidikan baik formal maupun nonformal. Lembaga pendidikan formal terdiri dari tingkat SD, SMP, SMA, SMK dan Perguruan Tinggi. Salah satu pendidikan formal yang melakukan proses belajar adalah SMK. SMK adalah salah satu sekolah yang membekali siswa dengan keahlian/ keterampilan untuk memasuki lapangan kerja dengan berbagai jurusan. Salah satu jurusan di SMK Laboratorium Jakarta adalah jurusan tata kecantikan kulit dan rambut, yang mengajarkan bagaimana perilaku, tindakan ataupun tata cara dalam berbagai hal yang berhubungan dengan kecantikan. Ada beberapa mata pelajaran yang diajarkan di jurusan tata rias seperti perawatan wajah, rias wajah, perawatan badan dan lain-lain. Dalam mata pelajaran tata rias wajah terdapat materi yang membahas tentang tata rias wajah karakter dua dimensi.

Materi tata rias wajah karakter dua dimensi pada kelas XII Tata Kecantikan Kulit dan Rambut di SMK Laboratorium Jakarta ini meliputi berbagai karakter mulai dari membentuk karakter sesuai tingkat usia, karakter kelainan bentuk wajah, ciri kepribadian, fitur wajah yang tidak biasa, tokoh simbolik, luka, bekas luka, memar, luka bakar, tato, cacat-cacat, desain horor, dan apa pun di wajah atau tubuh yang dibuat untuk menghiasi atau meningkatkan aspek korektif atau keindahan wajah manusia atau tokoh. Menurut Halim (2013: 11), *make up* karakter dimaksudkan untuk membantu aktor menggambarkan suatu peranan dengan membuat wajahnya menyerupai wajah peranan tokoh yang dimainkan. Dalam tata rias wajah karakter dua dimensi ini permainan warna merupakan satu faktor yang utama untuk menentukan berhasil atau tidaknya *make up* kita, karena setiap warna mempunyai tugas/fungsi sendiri-sendiri untuk menciptakan hasil yang dikehendaki dalam membuat karakter.

Model pembelajaran adalah sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan (Abdul Majid, 2013: 13). Model pembelajaran SAVI merupakan suatu prosedur pembelajaran yang didasarkan atas aktivitas yang dilakukan oleh pembelajar dengan melibatkan seluruh indra sehingga seluruh tubuh dan pikiran terlibat dalam proses belajar. Teori yang mendukung pembelajaran SAVI adalah Accelerated Learning yang digagas oleh Dave Meier (2002: 90). Tujuan dari model ini untuk meningkatkan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya. Keaktifan anak didik tidak hanya dituntut dari segi fisik, tetapi juga dari segi kejiwaan. Bila hanya fisik anak yang aktif, tetapi pikiran dan mentalnya kurang aktif, maka kemungkinan besar tujuan pembelajaran tidak tercapai (Sri Hartini, 2015: 70). Oleh karena itu dalam menyelenggarakan pembelajaran guru harus mengoptimalkan seluruh kemampuan, emosi dan fisik siswa selama proses pembelajaran agar tujuan yang

diharapkan dapat tercapai. Aktivitas siswa dalam belajar tidak hanya dari segi kognitif melainkan melibatkan aktivitas mental, emosional, dan fisik.

METODE

Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa serta objek penelitiannya adalah pembelajaran rias wajah karakter wayang dua dimensi, hambatan pembelajaran, dan usaha guru dalam menangani hambatan pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti merupakan instrumen utama dalam melakukan penelitian dengan dibantu oleh observasi, wawancara, dan dokumentasi. Model pembelajaran yang digunakan adalah SAVI dengan metode demo, tanya jawab, dan latihan. Kedua, hambatan pembelajaran kecantikan yaitu, motivasi belajar siswa yang berbeda-beda, waktu pembelajaran yang terbatas, dan sumber belajar yang terbatas. Ketiga, guru berusaha menangani berbagai hambatan pembelajaran kecantikan dengan berbagai cara salah satunya dengan memotivasi kepada siswa, mempersingkat materi pembelajaran, dan mencari sumber belajar dari berbagai sumber.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Inovasi pendidikan adalah inovasi (pembaruan) dalam bidang pendidikan atau inovasi yang dilakukan untuk memecahkan masalah-masalah pendidikan, inovasi pendidikan merupakan suatu ide, barang, metode yang dirasakan atau diamati sebagai hal baru bagi seseorang atau kelompok orang (masyarakat) baik berupa hasil invensi (yang baru) atau discovery (mengubah yg lama) yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan atau memecahkan masalah-masalah pendidikan. Menurut Wijaya, (1998: 28) dalam buku Syafaruddin dkk (2012: 53) yang berjudul Inovasi Pendidikan, inovasi pendidikan di Indonesia dapat dilihat dari empat aspek, yaitu tujuan pendidikan, struktur pendidikan dan pengajaran, metode kurikulum dan pengajaran serta perubahan terhadap aspek-aspek pendidikan dan proses. Inovasi pendidikan bagaimanapun harus didukung oleh kesadaran masyarakat untuk berubah. Apabila suatu masyarakat belum menghendaki suatu sistem pendidikan yang diinginkan maka tidak akan mungkin suatu perubahan atau inovasi pendidikan terjadi.

SMK Laboratorium Jakarta merupakan sekolah berkonsep “Mutual” yaitu sekolah menengah kejuruan yang mengedepankan pembinaan akhlak, keterampilan, kedisiplinan, dan keagamaan. SMK Laboratorium didirikan pada tahun 2010 dan mendapatkan pengesahan pendirian dengan SK dari Kepala Dinas Pendidikan DKI Jakarta no 3417/-1.851.78, dan pada tahun 2014 SMK Laboratorium Jakarta sudah Resmi Terakreditasi dari Badan Akreditasi Sekolah Menengah Provinsi DKI Jakarta. SMK Laboratorium terletak di wilayah kompleks pendidikan Jl. Rawa Jaya No.37 Pondok Kopi Duren Sawit Jakarta Timur.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu Dendit Viegas Latuiha Maulaholo (2015) yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran SAVI (Somatis, Auditorial, Visual, Intelektual) pada mata pelajaran instalasi motor listrik terhadap hasil belajar siswa kelas XI TIPTL SMKN 3 Surabaya. Pada penelitian tersebut memiliki

kesamaan dengan penelitian ini yang membahas mengenai model pembelajaran SAVI di SMK. Pelaksanaan dalam kegiatan pembelajaran SAVI pada SMK Laboratorium Jakarta yang mempunyai beberapa jurusan, salah satunya yaitu Tata Kecantikan Kulit. Pada tata kecantikan kulit materi yang diajarkan berupa korektif wajah, tata rias pengantin dan perawatan wajah. Materi yang digunakan untuk penelitian adalah rias wajah karakter wayang dua dimensi.

Dalam jurnal Tri Linda Budiarti (2017: 40) make up karakter merupakan seni menggunakan bahan - bahan kosmetika untuk mewujudkan peran atau karakter dengan memperhatikan lighting dan titik lihat penonton yang dilakukan dengan cara tertentu yang dapat digunakan dalam pengambilan keputusan sekenario. Tata rias wajah ini merupakan tata rias untuk meniru karakter lain yang memungkinkan menghendaki perubahan - perubahan seperti penambahan kumis, jenggot, bentuk mata, alis, dan hidung atau keperluan lainnya sesuai dengan karakter yang diinginkan. Keberhasilan suatu pertunjukan salah satunya ditentukan oleh riasan wajah yang sesuai dengan karakter yang dimainkan, ada bermacam - macam teknik merias wajah karakter yaitu: 1) Rias wajah dengan tuntutan peran sesuai jenis kelamin, 2) Rias dengan karakteristik wajah sesuai suku bangsa, 3) Rias wajah sesuai usia, 4) Rias wajah sesuai dengan karakteristik tokoh. Make up karakter dikategorikan menjadi dua jenis yaitu: 1) Make up karakter dua dimensi, 2) Make up karakter tiga dimensi. Make up karakter dua dimensi adalah make up yang mengubah bentuk / wajah penampilan seseorang dari hal umur, suku bangsa, dengan cara dioleskan / disapukan baik secara keseluruhan maupun hanya sebagian sehingga hanya bisa dilihat dari bagian depan saja.

Cara untuk meningkatkan keaktifan belajar adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat, salah satunya adalah dengan menggunakan model pembelajaran Somatis, Auditorial, Visual dan Intelektual (SAVI). Karakteristik model pembelajaran SAVI:

1. Somatis

Belajar somatic menurut Meier (2002: 92), berarti belajar dengan indera peraba, kinetis, praktis-melibatkan fisik dan menggunakan serta menggerakkan tubuh sewaktu belajar. Siswa dengan cara belajar somatic jika dibatasi menggunakan tubuh mereka sepenuhnya dalam belajar, maka guru menghalangi fungsi pikiran mereka sepenuhnya.

2. Auditorial

Pikiran auditorial lebih kuat dari pada yang kita sadari. Telinga terus-menerus menangkap dan menyimpan informasi auditorial, bahkan tanpa disadari. Auditorial menurut Ngilimun (2014: 166), auditorial bermakna bahwa belajar haruslah dengan melalui mendengarkan, menyimak, berbicara, presentasi, argumentasi, mengemukakan pendapat dan menanggapi.

3. Visual

Pembelajaran visual belajar paling baik jika mereka dapat melihat contoh dari dunia nyata, diagram, peta gagasan, ikon, gambaran dari segala macam hal ketika mereka sedang belajar (Meier, 2002: 98).

4. Intelektual

Intelektual adalah bagian diri yang merenung, mencipta, memecahkan masalah dan membangun makna (Meier, 2002: 99). Tindakan pembelajar yang menggunakan kecerdasan dan pikiran mereka secara internal untuk merenungkan suatu pengalaman dan menciptakan hubungan, makna dan nilai dari pengalaman.

Menurut Shoimin (2014: 182) kelebihan dan kekurangan model pembelajaran SAVI adalah sebagai berikut:

Kelebihan:

- Meningkatkan kecerdasan secara terpadu siswa secara penuh melalui penggabungan gerak fisik dengan aktivitas intelektual.
- Ingatan siswa terhadap materi yang dipelajari lebih kuat, karena siswa membangun sendiri pengetahuannya.
- Suasana dalam pembelajaran menjadi menyenangkan karena siswa merasa diperhatikan sehingga tidak bosan dalam belajar.
- Memupuk kerja sama, dan diharapkan siswa yang lebih pandai dapat membantu siswa lain yang kurang pandai.
- Menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif.
- Mampu meningkatkan kreativitas dan kemampuan psikomotor siswa.
- Memaksimalkan konsentrasi siswa.
- Siswa akan termotivasi untuk belajar lebih giat.
- Melatih siswa untuk terbiasa berfikir dan mengemukakan pendapat dan berani menjelaskan jawabannya.

Kekurangan:

- Penerapan pembelajaran ini membutuhkan kelengkapan sarana dan prasarana pembelajaran yang menyeluruh dan harus sesuai dengan yang dibutuhkan sehingga membutuhkan biaya pendidikan yang relatif besar. Karena siswa terbiasa diberi informasi terlebih dahulu sehingga kesulitan menemukan jawaban atau-pun gagasannya sendiri.

Seiring pesatnya perkembangan informasi dan teknologi, berdampak memicu perkembangan media pembelajaran, baik itu software maupun hardware, sehingga peran guru sebagai sumber belajar pun perlahan-lahan tetapi pasti akan berubah menjadi guru sebagai fasilitator. Oleh karena itu, ketika pola pembelajaran bermedia mulai mendominasi pembelajaran di kelas maupun di luar kelas, maka peran guru sebagai fasilitator sangat diharapkan agar dapat mendesain model pembelajaran yang sungguh-sungguh dapat mengantar peserta didik untuk dapat lebih mandiri dalam memahami materi ajar yang disajikan dalam kelas maupun di luar kelas. Menurut Joice dkk (2009) dalam jurnal Thamrin Tayeb (2017: 49) mencoba mengelompokkan model pembelajaran kedalam 4 kelompok yaitu: kelompok model yang memproses informasi, kelompok model pengajaran sosial, kelompok model pengajaran personal, dan kelompok model sistem-sistem perilaku.

Menurut Arif Muchyidin dan Kusniya (2013: 3-4) dalam jurnalnya, salah satu model pembelajaran yang dipandang dapat memfasilitasi kemampuan berfikir geometri adalah model pembelajaran SAVI (Somatis, Auditori, Visual, Intelektual). Karena menurut Meier (2002: 91), model pembelajaran SAVI adalah pembelajaran yang menggabungkan gerakan fisik dengan aktivitas intelektual dan penggunaan semua indera yang dapat berpengaruh besar pada pembelajaran. Unsur-Unsur yang harus dipenuhi dalam pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran SAVI antara lain: Somatis (belajar dengan berbuat), misalnya siswa diminta menggambarkan jenis-jenis segitiga berdasarkan sisinya. Auditori (belajar dengan mendengarkan), siswa diminta mengungkapkan pendapat atas informasi yang telah didengarkan dari penjelasan guru maupun siswa lainnya, misalnya siswa diminta membedakan kubus dan balok. Visual (belajar dengan mengamati dan menggambarkan), misalnya siswa mengamati sifat limas kemudian menggambarannya. Intelektual (belajar dengan memecahkan masalah dan merenungkan), misalnya siswa diminta mengerjakan soal-soal latihan dari materi bangun ruang sisi datar.

Hasil penelitian dan pembahasan berupa deskripsi proses pembelajaran rias wajah karakter wayang dua dimensi pada SMK Laboratorium Jakarta. Deskripsi proses pembelajaran meliputi pelaksanaan pembelajaran pada SMK Laboratorium Jakarta berdasarkan komponen pembelajaran, hambatan dalam pembelajaran, dan cara yang dilakukan guru dalam menangani hambatan pembelajaran. Hasil penelitian dan pembahasan merupakan hasil analisis data yang dikumpulkan selama penelitian sesuai dengan tujuan penelitian. Data diperoleh dari catatan hasil pengamatan dan hasil wawancara.

1. Pelaksanaan Pembelajaran Rias Wajah Karakter Wayang Dua Dimensi pada SMK Laboratorium Jakarta.

Berdasarkan Komponen Pembelajaran yaitu, siswa, guru, tujuan, materi, model, media, dan evaluasi. Komponen pembelajaran tersebut mengacu pada silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pembelajaran berdasarkan

komponen pembelajaran dan sesuai dengan silabus dan RPP yang dibuat guru. Ada penambahan dan pengurangan di beberapa bagian tetapi tidak mempengaruhi pelaksanaan pembelajaran.

- a. Siswa : Sebagian besar siswa termasuk siswa yang pasif. Siswa kurang memiliki kepercayaan diri dalam berbicara atau mengungkapkan pendapat dalam pembelajaran. Ada beberapa siswa yang memiliki keaktifan belajar yang tinggi sehingga mendapatkan nilai yang memuaskan.
- b. Guru : Guru berperan penting dalam pembelajaran. Guru berperan sebagai sumber belajar, fasilitator, pengelola, demonstrator, pembimbing, motivator, dan evaluator dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran SAVI. Guru memiliki cara masing-masing dalam menjalankan peranannya. Peranan guru bertujuan agar pembelajaran kecantikan dapat berjalan sesuai dengan perencanaan dan memberikan ilmu yang bermanfaat bagi siswa.
- c. Tujuan Pembelajaran : Tujuan pembelajaran rias wajah karakter wayang dua dimensi yang dilaksanakan di SMK Laboratorium Jakarta sesuai dengan Standar Kompetensi Dasar yang ditetapkan dalam Kurikulum 2013 dan telah mencapai tujuan pembelajaran dan sesuai dengan silabus maupun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang dibuat guru. Akan tetapi, pembelajaran masih memerlukan perbaikan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.
- d. Materi Pembelajaran : Materi yang disampaikan guru dalam pembelajaran sesuai dengan silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan model pembelajaran SAVI. Keterbatasan waktu pembelajaran membuat materi yang diberikan hanya materi rias wajah karakter wayang dua dimensi.
- e. Model Pembelajaran : Model pembelajaran yang diaplikasikan dalam pembelajaran di kelas sama dengan yang tertulis pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Model pembelajaran yang tepat adalah SAVI. Untuk metode pembelajaran keterampilan dalam pembelajaran di SMK Laboratorium Jakarta adalah metode demo, tanya jawab, dan latihan.
- f. Media Pembelajaran : Selama pembelajaran kecantikan di kelas guru menggunakan media pembelajaran berupa media cetak dan power point. Guru menggunakan media cetak dan power point serta video pada semua Kompetensi Dasar selama penelitian pembelajaran kecantikan, Guru menggunakan media lembar kerja siswa. Media selain itu tidak pernah digunakan selama penelitian berlangsung.
- g. Evaluasi Pembelajaran : Evaluasi pembelajaran dilakukan pada setiap akhir Kompetensi Dasar. Keterbatasan waktu membuat evaluasi pembelajaran dilakukan berdasarkan latihan-latihan soal dan praktek. Teknik penilaian

yang digunakan selama pembelajaran kecantikan adalah tes tulis, tes lisan, dan tes praktik. Bentuk instrumen penilaian pembelajaran kecantikan berupa soal pilihan ganda. Evaluasi yang dilakukan selama pembelajaran di kelas memiliki perbedaan dengan yang tertulis dalam silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Akan tetapi, indikator yang digunakan untuk menyusun instrumen soal sama dan sesuai dengan silabus yang dibuat.

2. Hambatan Pembelajaran pada SMK Laboratorium Jakarta

Selama pembelajaran banyak hambatan yang mengganggu proses pembelajaran. Hambatan pembelajaran yaitu, latar belakang kehidupan siswa, motivasi belajar siswa yang berbeda-beda, waktu pembelajaran yang terbatas, dan sumber belajar yang terbatas. Dari sekian hambatan, hambatan paling mempengaruhi pembelajaran adalah motivasi belajar yang berbeda-beda. Ada beberapa siswa yang kurang termotivasi untuk belajar sehingga akan mengganggu siswa yang lain.

3. Usaha Guru dalam Menangani Hambatan Pembelajaran pada SMK Laboratorium Jakarta

Guru berusaha agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Guru menangani hambatan pembelajaran dengan memberikan motivasi kepada siswa, mempersingkat materi pembelajaran, dan mencari sumber belajar dari berbagai sumber. Siswa membutuhkan motivasi agar memiliki minat belajar. Waktu yang terbatas tidak membuat siswa kekurangan ilmu pengetahuan. Semua materi yang diberikan guru sesuai dengan tujuan pembelajaran. Materi yang diberikan berasal dari berbagai sumber untuk menambah informasi sehingga siswa memiliki bekal yang cukup di masa depan.

SIMPULAN

Dalam proses belajar mengajar di kelas diperlukan sistem pembelajaran yang tepat untuk siswa. Salah satu upaya yang tepat untuk proses belajar mengajar adalah model pembelajaran. Model pembelajaran yang tepat untuk materi tata rias wajah karakter wayang dua dimensi adalah model pembelajaran SAVI (Somatis, Auditorial, Visual, Intelektual). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran pada SMK Laboratorium Jakarta sudah sesuai berdasarkan komponen pembelajaran dan sesuai dengan silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan menggunakan kurikulum 2013. Beberapa siswa pasif dalam pembelajaran di kelas. Guru berperan sebagai sumber belajar, fasilitator, demonstrator, pembimbing, motivator, dan evaluator dalam pembelajaran. Metode pembelajaran kecantikan menggunakan metode demo, tanya jawab, dan latihan.

Hambatan pembelajaran di SMK Laboratorium Jakarta yaitu, motivasi belajar siswa yang berbeda-beda, waktu pembelajaran yang terbatas, dan sumber belajar yang

terbatas. Usaha guru dalam menangani berbagai hambatan pembelajaran kecantikan dengan berbagai cara salah satunya dengan memotivasi kepada siswa, mempersingkat materi pembelajaran, dan mencari sumber belajar dari berbagai sumber.

DAFTAR PUSTAKA

- Anhar. 2017. SMK Laboratorium Jakarta. <http://smk.laboratorium-jakarta.com/> (15 April 2019)
- Budiarti, Linda Tri. 2014. Kontribusi Pengetahuan Make Up Karakter Terhadap Hasil Rias Cosplayer Anime. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, hal 40 Universitas Negeri Jakarta
- Hartini, Sri. 2015. Pengaruh Penerapan Pendekatan SAVI Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Kelas XI SMAN 1 Tanjung Raja. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia Volume 2 Nomor 1*, hal 70 Universitas Sriwijaya
- Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Maulaholo, Latuiha Viegas Dendit & Haryudo, Isnur Subuh. 2015. Pengaruh Model Pembelajaran SAVI (Somatic, Auditory, Visualization, Intellectual) pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI TIPTL SMKN 3 Surabaya. *e-Journal Volume 0 Nomor 03*, Universitas Negeri Surabaya
- Meier, Dave. 2002. *The Accelerated Learning Handbook Panduan Kreatif dan Efektif Merancang Program Pendidikan dan Pelatihan Dave Meier*. Bandung: Kaifa
- Muchyidin, Arif & Kusniya. 2013. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran SAVI (Somatic, Auditory, Visual, Intellectual) Terhadap Kemampuan Berpikir Geometri Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, hal 3-4 IAIN Syekh Nurjati Cirebon
- Paningkiran, Halim. 2013. *Make-Up Karakter untuk Televisi & Film*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Syafaruddin. dkk. 2012. *Inovasi Pendidikan (Suatu Analisis Terhadap Kebijakan Baru Pendidikan)*. Medan: Perdana Publishing
- Tayeb, Thamrin. 2017. Analisis dan Manfaat Model Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam Volume 4 Nomor 2*, hal 49 Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar

PEMBENTUKAN KARAKTER REMAJA MELALUI POLA ASUH DEMOKRATIS UNTUK MENCEGAH KECANDUAN GADGET DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

Sri Widayani*

¹Magister Psikologi, Universitas Mercu Buana Yogyakarta Jl. Ringroad Utara Condong Catur

*E-mail: bundayani04@gmail.com. Telp: +6281904160425

ABSTRAK

Gadget dengan sambungan internet di dalamnya merupakan perangkat elektronik yang dengan mudah dapat digunakan untuk mencari berbagai informasi yang dibutuhkan remaja terkait dengan pelajaran mereka di sekolah. Masa remaja merupakan masa krisis identitas. Pada periode perkembangan ini remaja berusaha melakukan eksplorasi terhadap berbagai alternatif, cenderung mempunyai rasa keingintahuan yang tinggi, selalu ingin mencoba hal-hal baru. Keberadaan *gadget* menjadikan remaja seperti menemukan media yang dapat memenuhi kebutuhannya, mulai dari kebutuhan untuk pertemanan, mengakses berbagai informasi, pemenuhan kebutuhan hiburan, sampai kepada munculnya berbagai aktifitas yang dapat menghasilkan uang baginya. *Gadget* memiliki konten-konten yang baik untuk perkembangan remaja, namun jika tidak selektif dan tidak dibatasi, *screen time* yang berlebihan bisa berdampak buruk pada remaja dan berpengaruh terhadap prestasi belajar remaja di sekolah. Salah satu faktor yang mempengaruhi remaja kecanduan gadget adalah pola asuh orang tua. Pola asuh adalah cara-cara yang khas yang orang tua pikirkan, rasakan, dan lakukan dalam hal membesarkan anak. Pola asuh demokratis yang diterapkan orang tua dapat mengupayakan remaja menjadi pribadi yang utuh dan berkarakter, yang akan mempengaruhi sikap, cara berpikir dan berperilaku remaja dalam menggunakan *gadget* di era revolusi industri 4.0

Kata kunci: Kecanduan gadget, pola asuh demokratis, remaja

ABSTRACT

Gadgets with internet connections in them are electronic devices that can easily be used to find various information needed by teenagers related to their lessons at school. Adolescence is a period of identity crisis. In this period of development adolescents try to explore various alternatives, tend to have a high sense of curiosity, always wanting to try new things. The existence of gadgets makes teens like finding media that can meet their needs, ranging from the need for friendship, access to various information, fulfillment of entertainment needs, to the emergence of various activities that can make money for him. Gadgets have good content for adolescent development, but if not selective and unrestricted, excessive screen time can have a negative impact on adolescents and affect adolescent learning achievement at school. One of the factors that influence adolescent addiction to gadgets is parenting. Parenting is a unique way that parents think, feel, and do in terms of raising children. Democratic parenting applied by parents can strive adolescents to become a whole person with character, which will influence the attitudes, ways of thinking and behaving adolescents in using gadgets in the era of the industrial revolution 4.0

Keyword: *Gadget addiction, democratic parenting, teenager*

PENDAHULUAN

Saat ini kebutuhan akan komunikasi dan informasi menjadi hal yang penting bagi semua kalangan masyarakat. Komunikasi dan informasi menggunakan *gadget* merupakan hal yang tidak dapat ditinggalkan dalam kehidupan dari anak-anak sampai orang tua. Hampir setiap individu mulai dari remaja hingga orang tua kini memiliki *gadget*.

Gadget atau gawai adalah suatu piranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya. Contoh *gadget* adalah laptop, ipad, tablet atau *smartphone* (Wijanarko & Setiawati, 2016). *Gadget* dengan jaringan internet merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, bisnis, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan (Marpaung, 2018).

Pengguna *gadget* di Indonesia tidak hanya oleh kalangan dewasa, namun siswa sekolah dasar pun sudah pandai dalam menggunakan *gadget*. *Gadget* yang dapat berhubungan dengan internet dapat membantu siswa menemukan informasi yang dapat menopang pengetahuan mereka di sekolah, namun kenyataan di lapangan hanya sedikit pelajar yang memanfaatkan *gadget* untuk hal tersebut, *gadget* yang mereka miliki umumnya digunakan untuk sms, main game, mendengarkan musik, menonton tayangan audio-visual, mengakses facebook, dll, sehingga berdampak terhadap prestasi belajarnya di sekolah (Rozalia, 2017).

Studi yang dilakukan Kominfo dan UNICEF yang berjudul Digital Citizenship Safety among Children and Adolescents in Indonesia menunjukkan bahwa 30 juta anak-anak dan remaja di Indonesia merupakan pengguna internet, dan media digital merupakan pilihan utama saluran komunikasi yang mereka gunakan. Meningkatnya penggunaan gadget, telah mengubah akses dan penggunaan media digital internet di kalangan anak dan remaja, yang cenderung menggunakan komputer, laptop, dan *smartphone* selama kegiatan sehari-hari (Kominfo, 2014).

Gadget dengan sambungan internet di dalamnya merupakan perangkat elektronik yang dengan mudah dapat digunakan untuk mencari berbagai informasi yang dibutuhkan remaja terkait dengan pelajaran mereka di sekolah. Penggunaan *gadget* pada remaja memiliki beberapa kelemahan, yaitu ketika remaja mencari informasi untuk pembelajaran tersedia banyak informasi untuk pembelajaran, namun tidak semuanya dapat di ambil dan di butuhkan oleh remaja, internet bersifat interaktif dan tersedia berbagai link situs yang membuat remaja tergoda untuk mengkliknya yang justru membuat pencarian informasi terbengkalai dan lepas kendali (Rozalia, 2017).

Penggunaan *gadget* yang tinggi pada remaja membuat aktivitas dan pola perilaku keseharian remaja juga berubah. Fenomena umum yang terjadi sekarang, remaja dengan *gadget* yang dimilikinya cenderung asik dengan kehidupan dunia maya mereka dan perhatian yang lebih sedikit pada kehidupan nyata mereka. Remaja cenderung acuh terhadap lingkungannya (Agusta, 2016). Berdasarkan observasi di lapangan, ketika

remaja sedang beraktivitas bersama keluarga maupun kerabat, mereka asyik menggunakan *gadget*-nya. Sering kali terlihat remaja yang berjalan dengan tetap fokus menatap layar *gadget*, selalu membawa *gadget* miliknya, dan membawa pengisi daya kemanapun remaja pergi. Salah satu dampak negatif penggunaan *gadget* yang tinggi pada remaja akan mengakibatkan kecanduan atau ketergantungan (Karuniawan & Cahyanti, 2013).

Menurut Erikson (Upton, 2012), masa remaja merupakan masa krisis identitas. Krisis didefinisikan sebagai periode perkembangan identitas dimana individu berusaha melakukan eksplorasi terhadap berbagai alternatif (Santrock, 2012). Remaja cenderung mempunyai rasa keingintahuan yang tinggi, selalu ingin mencoba hal-hal baru, dan mudah terpengaruh dengan teman-teman sebayanya (Sarwono dalam Sari, 2017)). Keberadaan *gadget* menjadikan remaja seperti menemukan media yang dapat memenuhi kebutuhannya, mulai dari kebutuhan untuk pertemanan, mengakses berbagai informasi, pemenuhan kebutuhan hiburan, sampai kepada munculnya berbagai aktifitas yang dapat menghasilkan uang baginya (Marpaung, 2018). *Gadget* memiliki konten-konten yang baik untuk perkembangan remaja, namun jika tidak selektif dan tidak dibatasi, *screen time* yang berlebihan bisa berdampak buruk pada remaja dan berpengaruh terhadap prestasi belajar remaja di sekolah (Rusmini, 2016). Penggunaan *gadget* pada remaja memiliki dampak positif dan negatif. Perlu perhatian yang intens bagi para orangtua dan pendidik agar tidak terjadi pergeseran perubahan pola-pola perilaku remaja yang diakibatkan oleh kecanduan *gadget* (Arifin, 2016).

Berbagai penelitian tentang kecanduan *gadget* telah membuktikan dampak negatif kecanduan *gadget* pada pola perilaku remaja dalam keseharian seperti menurunnya minat belajar, disiplin belajar, gangguan emosi dan perilaku serta kemampuan bersosialisasi.

Salah satu faktor yang mempengaruhi kecanduan *gadget* pada remaja adalah pola asuh orang tua. Pola asuh adalah cara-cara yang khas yang orang tua pikirkan, rasakan, dan lakukan dalam hal membesarkan anak. Pola asuh orang tua akan dipersepsi oleh anak. Orang tua harus berhati-hati dalam mengasuh anaknya, karena kekeliruan dalam pola asuh maka akan berpengaruh buruk terhadap perilaku anak. Pola asuh demokratis mampu menumbuhkan rasa tanggung jawab pada anak termasuk tanggung jawab dalam penggunaan *gadget* (Widiastuti & Elshap, 2015).

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah yang telah di paparkan di atas, maka peneliti ingin melihat seberapa berpengaruh pola asuh demokratis orang tua terhadap terhadap kecanduan *gadget* pada remaja di era revolusi industri 4.0

METODE

Metode yang digunakan penulis yaitu menganalisa menganalisa faktor-faktor kecanduan *gadget* pada remaja dikaitkan dengan pola asuh demokratis orang tua yang bersumber dari jurnal-jurnal terkait dalam kurun waktu sepuluh tahun terakhir. Adapun penelitian sebelumnya yang sudah ditemukan penulis adalah sebagai berikut:

No	Judul	Peneliti	Tahun	Jurnal	Hasil
1	The Structural Model in Parenting Style, Attachment Style, Self-regulation and Self-esteem for Smartphone Addiction	Kwan Hoi Ching dan Leung Man Tak	2017	IAFOR Journal of Psychology & the Behavioral Sciences	Gaya pengasuhan berkorelasi positif untuk memprediksi kemelekatan, sedangkan kemelekatan berkorelasi positif untuk memprediksi pengaturan diri. Regulasi diri berkorelasi negatif dengan kecanduan smartphone. Terungkap bahwa gaya pengasuhan positif dan gaya attachment positif dapat membentuk model yang signifikan dengan pengaturan diri dan kecanduan smartphone.
2	Tingkat Kecanduan Internet pada Remaja Awal	Ayu Permata Sari, Asmidir Ilyas, Ifdil	2017	JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tingkat kecanduan internet pada remaja awal umumnya sebagian besar dalam kategori sedang dengan persentase 50%, 2. Gejala inti kecanduan internet pada remaja awal sebagian besar berada pada kategori tinggi dengan persentase 43 %, terdiri dari indikator gejala kompulsif, gejala penarikan dan gejala toleransi. 3. Masalah kecanduan terkait internet pada masa remaja awal sebagian besar berada dalam kategori sedang dengan persentase 49% yang terdiri dari dua indikator interpersonal & masalah kesehatan dan masalah manajemen waktu.
3	Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar	Maya Ferdiana Rozalia	2017	Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD, Volume 5, Nomor 2, September 2017, hlm 722-731	Terdapat hubungan negatif yang tidak signifikan antara intensitas pemanfaatan gadget dengan prestasi belajar siswa, jika semakin tinggi intensitas pemanfaatan gadget maka prestasi siswa dapat menurun

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gadget atau gawai adalah suatu piranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya. Contoh *gadget* adalah laptop, *ipad*, *tablet* dan *smartphone*. (Wijanarko & Setiawati, 2016).

Pada psikologi, kecanduan atau adiksi merupakan suatu kondisi psikologis yang termasuk dalam abnormal karena dapat berdampak pada kesehatan. (Young & Abreu, 2017) mendefinisikan adiksi /kecanduan sebagai kebiasaan yang harus dilakukan dalam kegiatan tertentu atau penggunaan suatu zat, yang dapat merusak kesejahteraan fisik, sosial, spiritual, mental dan finansial.

Caplan (dalam Young & Abreu, 2017) mengemukakan bahwa istilah kecanduan menunjukkan ciri-ciri komponen inti adiksi yaitu *salience*, *modifikasi mood* (suasana perasaan), *tolerance*, *withdrawal*, konflik dan *relapse* (kambuh).

- a. *Salience* (ciri khas), merupakan ketidakmampuan pecandu untuk melepaskan diri dari *gadget*. Dalam perpektif ini pecandu *gadget* sering kali mengalami *craving* (sangat menginginkan) dan merasa ter-*preokupasi* dengan gadget. Hal ini terjadi ketika penggunaan gadget menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan individu, mendominasi pikiran individu (*preokupasi*), merasa sangat membutuhkan. Individu akan selalu memikirkan *gadget*, meskipun tidak sedang menggunakannya.
- b. *Modifikasi Mood* (modifikasi susana perasan), merupakan cara yang digunakan untuk mewujudkan perubahan suasana perasaan, mencakup perasaan santai yang terkait dengan pelarian dari permasalahan dan stres. Dengan bermain *gadget* individu akan merasakan suatu perubahan *mood* yang membaik ketika ia mulai bermain *gadget*. Hal ini mengarah pada pengalaman individu sendiri, yang menjadi hasil dari bermain *gadget*, dan dapat dilihat sebagai strategi *coping* (sebuah cara atau perilaku individu untuk menyelesaikan suatu permasalahan).
- c. *Tolerance*. Hal ini merupakan proses terjadinya peningkatan jumlah penggunaan *gadget* untuk mendapatkan efek perubahan *mood*.
- d. *Withdrawal symptoms*. Hal ini merupakan perasaan tidak menyenangkan yang terjadi karena penggunaan *gadget* dikurangi atau tidak dilanjutkan (misalnya, mudah marah, cemas, tubuh bergoyang).
- e. *Conflict*. Hal ini mengarah pada konflik yang terjadi antara pengguna *gadget* dengan lingkungan sekitarnya (konflik interpersonal), konflik dalam tugas lainnya (pekerjaan, tugas, kehidupan sosial, hobi) yang diakibatkan karena terlalu banyak menghabiskan waktu bermain *gadget*.
- f. *Relapse*. Hal ini merupakan kecenderungan berulangnya kembali pola penggunaan *gadget* setelah adanya kontrol.

Salah satu faktor yang mempengaruhi kecanduan *gadget* pada remaja adalah pola asuh demokratis. Pola asuh demokratis adalah serangkaian tindakan orangtua dalam berinteraksi dengan remaja yang menerapkan gaya pengasuhan orang tua yang mendorong remaja untuk mandiri namun tetap memberikan batasan dan kendali atas tindakan-tindakan remaja, memberikan kesempatan untuk berdialog, bersifat hangat dan

mengasuh serta memperlihatkan rasa senang dan dukungan sebagai respon terhadap tingkah laku konstruktif remaja (Baumrind dalam Santrock, 2012).

Menurut Baumrind (dalam Soetjiningsih, 2018) orang tua dengan pola asuh otoritatif atau demokratis menunjukkan aspek-aspek:

- a. Melakukan kontrol terhadap anak tapi tidak terlalu ketat. Orang tua mendorong anak untuk bebas tetapi memberikan batasan-batasan dan melakukan kontrol terhadap perilaku anak;
- b. Bersikap tegas tetapi mau memberikan penjelasan mengenai aturan. Orang tua otoritatif menetapkan batas-batas yang tegas terhadap perilaku anak namun memberikan penjelasan mengenai keputusan/aturan yang diberikan;
- c. Mau bermusyawarah atau berdiskusi. Orang tua meluangkan waktu untuk menyimak pendapat anak, memberikan dorongan kepada anak untuk mengungkapkan pendapat dan perasaannya serta mengajak anak bermusyawarah/berdiskusi dalam memecahkan permasalahan-permasalahan yang dihadapi;
- d. Bersifat hangat dan sayang terhadap anak. Orang tua mengungkapkan perasaan dan rasa sayang secara verbal dengan menggunakan pujian dan secara fisik dengan memeluk, mencium, megusap kepala, dsb;
- e. Menunjukkan rasa senang dan dukungan sebagai respon terhadap perilaku konstruktif anak. Orang tua memberikan penghargaan terhadap anak, memberikan pujian dan dukungan terhadap perilaku positif anak.

Studi yang dilakukan oleh Abedini, dkk (2012) menyatakan bahwa pola asuh demokratis memiliki hubungan negatif signifikan dengan kecanduan *gadget*. Remaja bertingkah laku berdasarkan apa yang dipelajari di lingkungan. Keluarga merupakan lingkungan yang terdekat bagi remaja, maka remaja dalam mengambil keputusan (apa yang boleh dan apa yang tidak, mana yang baik dan mana yang salah) sangat bergantung pada pengamatan mereka tentang apa yang terjadi dalam keluarga. Pembentukan tingkah laku remaja di masa yang akan datang sangat di pengaruhi oleh pandangan, sikap dan tingkah laku orang tua (Kurnia, dalam Nugraheni, 2017).

Pola asuh yang diterapkan orang tua berpengaruh terhadap perilaku dan karakter remaja. Orang tua yang menerapkan pola asuh demokratis akan melakukan kontrol terhadap perilaku remaja, bersikap tegas terhadap remaja, memberikan aturan-aturan yang berkaitan dengan perilakunya, namun orang tua juga memberikan penjelasan kepada remaja mengenai aturan tersebut. Peraturan yang diberikan orang tua disertai dengan penjelasan dan penalaran kepada remaja mengapa suatu peraturan dibuat, dan mengapa remaja diharapkan untuk bertingkah laku tertentu sangat bermanfaat bagi remaja untuk belajar memikirkan perilaku-perilakunya, apakah baik atau tidak baik untuk dilakukannya. Sifat hangat dan sayang orang tua terhadap remaja, serta rasa senang dan

dukungan orang tua terhadap perilaku konstruktif remaja akan menumbuhkan rasa percaya diri dan sikap kooperatif remaja terhadap lingkungannya. Orang tua mau bermusyawarah atau berdiskusi terhadap segala keputusan dan permasalahan yang terjadi, sehingga remaja belajar bersikap kritis dalam menghadapi permasalahan dan mengambil keputusan terkait dengan perilakunya (Soetjiningsih, 2018). Pola asuh yang otoritatif membuat remaja lebih mudah menerima pengaruh orang tua karena orang tua tidak memaksakan kepercayaan mereka, tetapi sebaliknya memberikan mereka alasan dan penjelasan untuk mengadopsi perilaku, tindakan, dan nilai tertentu termasuk perilaku, tindakan dan nilai tertentu dalam menggunakan *gadget* ((Moazedian, dkk, 2014).

Remaja yang mempunyai orang tua demokratis berkompeten secara sosial, percaya diri, dan bertanggung jawab secara sosial. Hal ini disebabkan remaja menilai tuntutan orang tuanya terhadap disiplin dan peraturan tergolong adil dan masuk akal, sehingga remaja menjadi lebih penurut dan bertanggung jawab terhadap tugas dan kewajibannya. Selain itu, komunikasi efektif di mana remaja diberikan kesempatan untuk berargumen mengenai peraturan di rumah, menjadikan anak mudah menginternalisasi, dan menerima nilai serta peraturan. Remaja akan menjalankan nilai dan peraturan dengan sepenuh hati dan tanpa merasa terpaksa. Pada akhirnya, saat anak menjalankan tugas dan kewajibannya dengan kemauan dirinya tanpa terlalu dipaksakan, disanalah remaja belajar mengatur dirinya dan disiplin dalam menggunakan *gadget* (Nugraheni, 2017).

Pola asuh orang tua dalam keluarga sebagai lingkungan pertama remaja memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk perilaku kecanduan *gadget*. Pola asuh orang tua akan mempengaruhi sikap, cara berpikir, dan karakter remaja dalam berperilaku (Anisah, 2011) . Pemberian pola asuh yang tepat, yang dapat mengupayakan remaja menjadi pribadi yang utuh dan berkarakter, akan mempengaruhi sikap, cara berpikir dan berperilaku remaja dalam menggunakan *gadget*. Baumrind (dalam Bibi dkk, 2013), mengemukakan bahwa orang tua pada dasarnya membentuk remaja menjadi orang dewasa melalui pengaruh mereka. Pola asuh demokratis orang tua sebagai suatu keseluruhan interaksi orang tua dengan remaja dimana orang tua memberikan dorongan kepada remaja dengan mengubah tingkah laku, pengetahuan, dan nilai-nilai yang dianggap paling tepat bagi orang tua agar remaja dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. (Tridhonanto, 2014).

Menurut Baumrind (dalam Soetjiningsih, 2018), pengasuhan otoritatif (demokratis) yaitu gaya pengasuhan orang tua yang mendorong remaja untuk mandiri namun tetap memberikan batasan dan kendali atas tindakan-tindakan remaja, memberikan kesempatan untuk berdialog, bersifat hangat dan mengasuh serta memperlihatkan rasa senang dan dukungan sebagai respon terhadap tingkah laku konstruktif remaja akan memberikan efek kepada anak sehingga mempunyai kompetensi sosial, percaya diri, bertanggung jawab, bisa mengendalikan diri, mandiri dan mampu mengatasi stress dengan baik.

Kecanduan *gadget* pada remaja dipengaruhi persepsi pola asuh orang tua yang diterapkan untuk merawat mereka. Gaya pengasuhan sangat terkait dengan perilaku

menyimpang remaja, kecanduan, dan masalah psikologis. Pola asuh yang baik dan positif sangat terkait dengan pencegahan kenakalan remaja, psikologis, disfungsi dan kecanduan perilaku (Ching & Tak, 2017). Gaya pengasuhan demokratis menghasilkan kemampuan yang mengarah pada kontrol impuls yang lebih tinggi dan keterampilan penetapan tujuan, sehingga mempengaruhi kecanduan gadget.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian berbagai teori dan hasil penelitian tentang hubungan pola asuh demokratis dengan kecanduan gadget di atas, dapat disimpulkan bahwa pola asuh demokratis akan membentuk karakter yang baik pada remaja seperti percaya diri, mandiri, kooperatif dengan orang dewasa, mampu mengatasi stress, mampu mengontrol dirinya, bertanggung jawab terhadap tugas dan kewajibannya serta mudah menginternalisasi, dan menerima nilai serta peraturan.

Pola asuh demokratis memiliki pengaruh positif dalam kehidupan remaja. Sikap orang tua, perilaku, standar kehidupan, dan komunikasi dengan remaja berdampak besar pada kehidupannya. Pola asuh demokratis dapat mengupayakan remaja menjadi pribadi yang utuh dan berkarakter, yang akan mempengaruhi sikap, cara berpikir dan berperilaku remaja dalam menggunakan *gadget*.

Remaja dengan karakter yang baik akan selektif dan bisa membatasi diri dalam penggunaan *gadget* sehingga terhindar dari kecanduan *gadget*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abedini, Y., Zamani, B., Kheradmand, A., & Rajabizadeh, G. (2012). Impacts of Mothers' Occupation Status and Parenting Styles On Levels of Self-control, Addiction to Computer Games, and Educational progress of Adolescents. *European Psychiatry*, 4(April), 102–110. [https://doi.org/10.1016/s0924-9338\(15\)30399-0](https://doi.org/10.1016/s0924-9338(15)30399-0)
- Agusta, D. (2016). Faktor-Faktor Resiko Kecanduan Menggunakan Smartphone Pada Siswa Di SMK Negeri 1 Kalasan Yogyakarta. *E-Journal Bimbingan Dan Konseling*, 5(3), 86–96. <https://doi.org/10.4172/2167-1044.1000296>
- Anisah, A. S. (2011). Pola Asuh Orang Tua dan Implikasinya Terhadap Pembentukan Karakter Anak. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 05(01), 70–84. Retrieved from <https://journal.uniga.ac.id/index.php/JP/article/viewFile/43/43>
- Arifin, Z. (2016). Perilaku Remaja Pengguna Gadget; Analisis Teori Sosiologi Pendidikan. *Jurnal Pemikiran Keislaman*, 26(2), 287–316. <https://doi.org/10.33367/tribakti.v26i2.219>
- Bibi, F., Chaudhry, A. G., Awan, E. A., & Tariq, B. (2013). Contribution of Parenting Style in life domain of Children. *IOSR Journal Of Humanities And Social Science (IOSR-JHSS) Volume 12, Issue 2 (May. - Jun. 2013), PP 91-95*, 12(2), 91–95.
- Ching, K.H, Tak, L. . (2017). The Structural Model in Parenting Style, Attachment Style, Self-regulation and Self-esteem for Smartphone Addiction. *IAFOR Journal of Psychology & the Behavioral Sciences*, 3(1), 85–103. <https://doi.org/10.22492/ijpbs.3.1.06>

- Karuniawan, A., & Cahyanti, I. Y. (2013). Hubungan antara Academic Stress dengan Smartphone Addiction pada Mahasiswa Pengguna Smartphone. *Jurnal Psikologi Klinis Dan Kesehatan Mental*, 2(1), 16–21.
- Kominfo. (2014). *Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja Dalam Menggunakan Internet*.
https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3834/Siaran+Pers+No.+17-PIH-KOMINFO-2-2014+tentang+Riset+Kominfo+dan+UNICEF+Mengenai+Perilaku+Anak+dan+Remaja+Dalam+Menggunakan+Internet+/0/siaran_pers.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *Jurnal KOPASTA*, 5 (2), (2018) 55-64, 5(2), 55–64.
- Moazedian, A., Taqavi, S. A., Hosseinialmadani, S. A., Mohammadyfar, M. A., & Sabetimani, M. (2014). Parenting Style and Internet Addiction. *J. Life Sci. Biomed. Journal Homepage: J. Life Sci. Biomed*, 4(41), 9–14. Retrieved from <http://jlsb.science-line.com/>
- Nugraheni, D. . (2017). *Pola Asuh Orangtua Pada Remaja Yang Kecanduan Bermain Game Online*. Diunduh dari <http://prints.umm.ac.id/438421/jiptumm>.
- Rozalia, M. F. (2017). Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan SD, Volume 5, Nomor 2, September 2017, Hlm 722-731 Orang*, 5(September), 722–731.
- Rusmini. (2016). Gadget dan Prestasi Belajar pada Usia 13-15 Tahun di SMP Cahaya di Jl. Bulak Banteng Lor No. 68 Surabaya. *Jurnal Ners Lentera*, 4(1), 74–81.
- Santrock, J. W. (2012). *Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga.
- Sari, A. P., Ilyas, A., & Ifdil, I. (2017). Tingkat Kecanduan Internet pada Remaja Awal. *JPPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 3(2), 45. <https://doi.org/10.29210/02018190>
- Soetjningsih, C. H. (2018). *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai Kanak-Kanak Akhir*. Depok: Pranadamedia Group.
- Tridhonanto, A. (2014). *Mengembangkan Pola Asuh Demokratis*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo Kelompok.
- Upton, P. (2012). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Widiastuti, N., & Elshap, D. S. (2015). Pola Asuh Orang Tua Sebagai Upaya Menumbuhkan Sikap Tanggung Jawab Pada Anak Dalam Menggunakan Teknologi Komunikasi. *P2M STKIP Siliwangi*, 2(2), 148. <https://doi.org/10.22460/p2m.v2i2p148-159.174>
- Wijanarko, J., & Setiawati, E. (2016). Ayah Ibu Baik Parenting Era Digital Pengaruh Gadget pada Perilaku dan Kemampuan Anak. Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia.
- Young, K. S., & Abreu, C. N. de. (2017). *Kecanduan Internet. Panduan Konseling dan Petunjuk untuk Evaluasi dan Penanganannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

MENCIPTAKAN PELUANG USAHA ECOPRINT BERBASIS POTENSI DESA DENGAN METODE RRA DAN PRA

Tri Mardiana^{1*}, A.Y.N. Warsiki², Sucahyo Heriningsih³

¹²Program Studi Manajemen, ³Program Studi Akuntansi

UPN "Veteran" Yogyakarta, Jl. SWK Ring Road Utara 104 Yogyakarta

* E-mail: triana_upn@yahoo.com.sg, Telp: +6281227946291

ABSTRAK

Pengembangan ekonomi kemasyarakatan saat ini memang sedang digalakkan oleh pemerintah pusat, ini terbukti dengan terlihatnya beberapa program peningkatan perekonomian yang telah disediakan oleh pemerintah, seperti program Kube, program Home Industri, dan masih banyak lagi program lainnya dimana semua program itu bertujuan untuk peningkatan perekonomian masyarakat, untuk mengurangi angka kemiskinan serta meningkatkan pendapatan dan kesejahteraan sosial keluarga masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk menggali potensi desa Wukirsari Kabupaten Sleman, serta mengembangkan ekonomi kreatif desa melalui pelatihan ecoprint, sebagai wahana ekonomi kreatif desa berbasis potensi dedaunan. Metode penelitian dengan diskriptif kualitatif dengan menggunakan berbagai referensi dan melakukan pemberdayaan masyarakat dengan pendekatan penelitian RRA dan PRA. Hasil penelitian menghasilkan potensi desa yaitu dedaunan, dan pendekatan penelitian menggunakan PRA merupakan metode pendekatan untuk mempelajari kondisi dan kehidupan pedesaan dari, dengan, dan oleh masyarakat desa. Atau dengan kata lain dapat disebut sebagai kelompok metode pendekatan yang memungkinkan masyarakat desa untuk saling berbagi, meningkatkan, dan menganalisis pengetahuan mereka tentang kondisi dan kehidupan desa, membuat rencana dan bertindak. Konsep dasar pandangan PRA merupakan pendekatan yang menekankan pada keterlibatan masyarakat dalam keseluruhan kegiatan. Metode PRA bertujuan menjadikan warga masyarakat sebagai peneliti, perencana, dan pelaksana program pembangunan dan bukan sekedar obyek pembangunan, sehingga diharapkan masyarakat sudah dapat memutuskan secara bersama-sama berbagai jenis usaha yang potensial dikembangkan sebagai wujud partisipasi dalam membangun usaha desa, dan mampu memberikan kesejahteraan bagi warga desanya.

Kata kunci: RRA, PRA, Ecoprint

ABSTRACT

Community economic development is currently being promoted by the central government, this is evidenced by the sight of several economic improvement programs that have been provided by the government, such as the Kube program, the Home Industry program, and many other programs where all of these programs aim to improve the people's economy, to reduce poverty and increase income and social welfare of community families. This study aims to explore the potential of Wukirsari village, Sleman Regency, and develop the village's creative economy through ecoprint training, as a vehicle for the creative economy of the village based on the potential of the leaves. The descriptive qualitative research method uses various references and empowers the community with the RRA and PRA research approaches. The results of the study reveal the potential of the village, namely the leaves, and the research approach using PRA is a method approach to studying rural conditions and life from, with, and by the village community. Or in other words it can be called a group approach method that allows village communities to share, improve, and analyze their knowledge of village conditions and life, make plans and act. The basic concept of the PRA view is an approach that emphasizes community involvement in all activities. The PRA method aims to make the community members as researchers, planners and

implementers of development programs and not just objects of development, so that the community is expected to be able to jointly decide on various types of businesses that are potentially developed as a form of participation in building village businesses, and able to provide welfare for residents of his village.

Keyword: RRA, PRA, Ecoprint

PENDAHULUAN

Pengembangan ekonomi kemasyarakatan saat ini memang sedang digalakkan oleh pemerintah pusat, ini terbukti dengan terlihatnya beberapa program peningkatan perekonomian yang telah disediakan oleh pemerintah, seperti program Kube, program Home Industri, dan masih banyak lagi program lainnya dimana semua program itu bertujuan untuk peningkatan perekonomian masyarakat, untuk mengurangi angka kemiskinan serta meningkatkan pendapatan dan kesejahteraan sosial keluarga masyarakat. Salah satu upaya untuk mendukung program Pemerintah tersebut di atas melalui Ekonomi Kreatif dengan memberi Pelatihan Usaha Mikro Kecil dan Menengah yaitu Ecoprint dalam menggiatkan usaha ekonomi kreatif dengan menggunakan media dedaunan.

Pelatihan usaha mikro dan menengah ini diadakan semata-mata untuk menumbuhkan kembangkan minat pelaku usaha dalam meningkatkan perekonomian, khususnya pada pengembangan batik yang merupakan satu ciri khas yang mengangkat kebudayaan terutama dalam budaya tradisional Indonesia. Pemerintah telah menerbitkan Peraturan Presiden Nomor 142 Tahun 2018 tentang Rencana Induk Pengembangan Ekonomi Kreatif Nasional (Rindekraf) Tahun 2018-2025. Peraturan tersebut diharapkan menjadi arah pedoman pengembangan ekonomi kreatif di Indonesia yang kini tengah menjadi fokus. Hadirnya Perpres ini sebagai bentuk serius pemerintah untuk mencari sumber ekonomi baru.

Pemerintah fokus mengembangkan industri kreatif dengan membenahi dari berbagai faktor dari hulu dan hilir mulai dari sumber daya manusia dan ekosistem. Keberhasilan pengembangan ekonomi kreatif dipengaruhi oleh dua faktor penentu, yaitu manusia (pelaku) dan pengembangan ekosistem. Oleh karena itu, kebijakan dan strategi pengembangan ekonomi kreatif diarahkan kepada penguatan dua faktor tersebut. Pemerintah terus menggenjot kualitas kreatifitas sumber daya manusia sebagaimana hal ini menjadi elemen penting dalam program ini. Manusianya yang harus kreatif terlebih dahulu, dan ini butuh peran aktif dari kementerian, lembaga dan pemerintah daerah untuk mensosialisasikanya dengan program yang tepat, yang salah satunya adalah melalui pemberdayaan masyarakat yang bekerjasama dengan perguruan tinggi dalam upaya mendukung ekonomi kreatif di desa dengan memanfaatkan potensi daerah yaitu potensi Dedaunan. Dengan melihat potensi yang ada, maka dibutuhkan suatu metode untuk membangun usaha desa berbasis potensi lokal, yaitu dengan menggunakan metode Rapid Rural Appraisal (RRA) dan metode Participatory Rural Appraisal (PRA).

Perubahan sosial merupakan tujuan yang sangat mendasar dalam metode RRA dan PRA, karena perubahan yang diharapkan adalah kehidupan masyarakat yang lebih baik, dan dilakukan sendiri oleh masyarakat. Ini berarti bahwa masyarakat akan digerakkan dan didorong agar mampu mengenali dan menggali potensi dirinya. Artinya, masyarakat melakukan sendiri kegiatannya mulai dari proses perencanaan sampai pelaksanaan sekaligus mengawasi dan mengevaluasi kegiatan tersebut. Dengan demikian masyarakat harus berani bertindak secara terus menerus untuk memperbaiki kualitas dan taraf hidup dan martabat dirinya, keluarga serta lingkungannya. Metode RRA dan PRA akan mendorong masyarakat memahami secara baik, mengenali kebutuhan dan kemampuan desanya, sehingga akan tercipta sebuah peluang usaha yang mampu mencapai keberhasilan pemberdayaan ekonomi masyarakat desa.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif, dengan mendeskripsikan dan mengaplikasikan model pengembangan potensi desa, berupa dedaunan yang banyak ditemui di desa, melalui ekonomi kreatif “Ecoprint” diharapkan dapat menambah pendapatan masyarakat Desa Wukirsari Kecamatan Cangrangan Kabupaten Sleman. Pelaksanaan penelitian, diawali dengan melakukan identifikasi potensi desa, pemberdayaan masyarakat melalui pelatihan pembuatan ecoprint. Penelitian ini dengan pendekatan RRA (*Rapid Rural Appraisal*) dan metode PRA (*Participatory Rural Appraisal*).

RRA (*Rapid Rural Appraisal*) merupakan metode penilaian keadaan desa secara cepat, yang dalam praktek, kegiatan RRA lebih banyak dilakukan oleh “orang luar” dengan tanpa atau sedikit melibatkan masyarakat setempat. Meskipun sering dikatakan sebagai teknik penelitian yang “cepat dan kasar/kotor” tetapi RRA dinilai masih lebih baik dibanding teknik-teknik kuantitatif klasik.

PRA (*Participatory Rural Appraisal*) merupakan penyempurnaan dari RRA. PRA dilakukan dengan lebih banyak melibatkan “orang dalam” yang terdiri dari semua stakeholders dengan difasilitasi oleh orang-luar yang lebih berfungsi sebagai narasumber atau fasilitator dibanding sebagai instruktur atau guru yang mengkurui.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. RRA (Rapid Rural Appraisal)

Metode RRA digunakan untuk pengumpulan informasi secara akurat dalam waktu yang terbatas ketika keputusan tentang pembangunan perdesaan harus diambil segera. Dewasa ini banyak program pembangunan yang dilaksanakan sebelum adanya kegiatan pengumpulan semua informasi di daerah sasaran. Konsekuensinya, banyak program pembangunan yang gagal atau tidak dapat diterima oleh kelompok sasaran meskipun program-program tersebut sudah direncanakan dan dipersiapkan secara matang, karena masyarakat tidak diikutsertakan dalam penyusunan prioritas dan pemecahan masalahnya.

Pada dasarnya, metode RRA merupakan proses belajar yang intensif untuk memahami kondisi perdesaan, dilakukan berulang-ulang, dan cepat. Untuk itu diperlukan cara kerja yang khas, seperti tim kerja kecil yang bersifat multidisiplin, menggunakan sejumlah metode, cara, dan pemilihan teknik yang khusus, untuk meningkatkan pengertian atau pemahaman terhadap kondisi perdesaan. Cara kerja tersebut tersebut dipusatkan pada pemahaman pada tingkat komunitas lokal yang digabungkan dengan pengetahuan ilmiah.

Komunikasi dan kerjasama diantara masyarakat desa dan aparat perencana dan pelaksana pembangunan (*development agent*) adalah sangat penting, dalam kerangka untuk memahami masalah-masalah di perdesaan. Di samping itu, metoda RRA juga berguna dalam memonitor kecenderungan perubahan-perubahan di perdesaan untuk mengurangi ketidakpastian yang terjadi di lapangan dan mengusulkan penyelesaian masalah yang memungkinkan. Menurut Beebe James (1995), metode RRA menyajikan pengamatan yang dipercepat yang dilakukan oleh dua atau lebih pengamat atau peneliti, biasanya dengan latar belakang akademis yang berbeda. Metode ini bertujuan untuk menghasilkan pengamatan kualitatif bagi keperluan pembuat keputusan untuk menentukan perlu tidaknya penelitian tambahan dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan.

Secara bahasa metode ini dapat diartikan sebagai pengkajian pedesaan secara cepat atau dengan model partisipasi. Menurut Robert Chambers (pakar yang mengembangkan konsep ini) mengartikan sebagai sekumpulan pendekatan yang mendorong masyarakat pedesaan untuk turut serta meningkatkan dan mengkaji pengetahuan mereka mengenai hidup dan keadaan mereka sendiri agar mereka dapat menyusun rencana dan tindakan pelaksanaan. Untuk dapat mencapai keberhasilan pemberdayaan ekonomi masyarakat melalui metode RRA dapat menggerakkan dan mendorong agar menggali potensi dirinya, dan berani bertindak untuk meningkatkan kualitas hidupnya dengan cara atau melalui pembelajaran yang terus menerus. Pada ujungnya adalah akan terjadi perubahan sosial yang dapat memberikan keuntungan atau benefit bagi perkembangan secara ekonomi.

Perubahan sosial yang dimaksud adalah suatu perubahan cara hidup masyarakat, baik karena adanya pengaruh dari dalam masyarakat sendiri maupun sebagai pengaruh luar. Dan sebenarnya bahwa perubahan sosial itulah yang menjadi tujuan dasar metode RRA. Apabila tanpa tujuan perubahan sosial maka bukanlah yang diinginkan oleh metode ini. Perubahan yang diharapkan adalah perubahan yang lebih baik, yang dilakukan oleh masyarakat sendiri, melalui proses penyadaran dan proses pembelajaran.

Konsep Metode RRA

Tiga konsep dasar yaitu;

- (a) perspektif sistem,

- (b) triangulasi dari pengumpulan data, dan
- (c) pengumpulan data dan analisis secara berulang-ulang (*iterative*).

Sebagai suatu teknik penilaian, RRA menggabungkan beberapa teknik yang terdiri dari:

- a. Review/telaahan data sekunder, termasuk peta wilayah dan pengamatan lapang secararingkas.
- b. Oservasi/pengamatan lapang secara langsung.
- c. Wawancara dengan informan kunci dan lokakarya.
- d. Pemetaan dan pembuatan diagram/grafik.
- e. Studi kasus, sejarah lokal, dan biografi.
- f. Kecenderungan-kecenderungan.
- g. Pembuatan kuesioner sederhana yang singkat.
- h. Pembuatan laporan lapang secara cepat.

Prinsip-prinsip RRA yaitu:

- a. Efektivitas dan efisiensi, kaitannya dengan biaya, waktu, dengan perolehan informasi yang dapat dipercaya yang dapat digunakan dibanding sekadar jumlah dan ketepatan serta relevansi informasi yang dibutuhkan.
- b. Hindari bias, melalui: introspeksi, dengarkan, tanyakan secara berulang-ulang, tanyakan kepada kelompok termiskin.
- c. Triangulasi sumber informasi dan libatkan Tim Multi-disiplin untuk bertanya dalam beragam perspektif.
- d. Belajar dari dan bersama masyarakat.
- e. Belajar cepat melalui eksplorasi, cross-check dan jangan terpaku pada bekuan yang telah disiapkan.
- f. **Bersikap sabar**, Jika kurang sabar melihat proses yang kurang lancar lalu mengambil alih proses itu, maka berarti kita telah mengambil alih kesempatan belajar masyarakat. Biasanya pada proses yang partisipatif, proses akan sulit pada tahap-tahap awal karena suasana belum cukup cair. Tetapi proses selanjutnya akan sangat hidup apabila fasilitator terus bersabar dalam mendorong proses partisipasi masyarakat.

- g. **Mendengarkan dan tidak mendominasi**, karena pengalaman dari masyarakat yang paling penting dalam pembelajaran, fasilitator perlu lebih banyak mendorong mereka untuk mengungkapkan pengalaman dan pendapatnya. Fasilitator jangan terlalu banyak bicara.
- h. **Saling belajar dan saling menghargai**, cara menghargai masyarakat adalah dengan menunjukkan minat yang sungguh-sungguh pada pengetahuan dan pengalaman mereka. Seorang fasilitator yang baik, tidak menganggap pengetahuan dan pengalamannya lebih unggul dari masyarakat, melainkan menganggap masyarakat juga memiliki pengetahuan dan pengalaman yang berharga.

Fasilitator perlu memiliki semangat untuk belajar dari masyarakat karena selalu terdapat banyak hal yang bisa dipelajari dari orang lain.

- a. **Bersikap sederajat dan akrab**, hubungan dengan masyarakat sebaiknya dilakukan secara tidak resmi, akrab, dan santai sehingga suasana kesederajatan akan tercipta. Masyarakat akan mempelajari lebih banyak kalau mereka merasa nyaman dengan tim fasilitator. Sebaiknya kita menghindari adanya jarak atau perbedaan antara tim fasilitator dengan peserta.
- b. **Tidak menggurui**, proses belajar berlangsung dengan metode pendidikan orang dewasa. Orang dewasa memiliki pengalaman dan pendirian. Karena itu, fasilitator tidak akan berhasil apabila sikap guru yang serba tahu. Sebaliknya kita belajar dengan saling berbagi pengalaman agar diperoleh pemahaman yang kaya.
- c. **Tidak memihak dan mengkritik secara frontal**, perbedaan pendapat selalu bisa muncul sesama anggota masyarakat. Fasilitator tidak boleh bersikap memihak. Secara netral fasilitator mesti berusaha memfasilitasi komunikasi antara masyarakat yang berbeda pendapat untuk mencari kesepakatan dan jalan keluar.
- d. **Bersikap terbuka dan rendah hati**, fasilitator jangan segan untuk berterus terang kalau merasa kurang mengetahui sesuatu. Dari contoh ini masyarakat juga bisa memiliki sikap terbuka kepada kita. Biasakan agar masyarakat mengakui bahwa setiap orang punya pengalaman, pengetahuan dan kemampuan serta tidak mungkin tahu segalanya.
- e. **Bersikap positif**, seorang fasilitator sebaiknya selalu membangun suasana yang positif. Pelatihan seperlunya dilakukan untuk mendorong masyarakat mencari potensi diri sendiri. Jangan memperdebatkan permasalahan untuk mencari kesalahan seseorang, tetapi carilah jalan keluarnya. Doronglah masyarakat untuk melihat masalah sebagai tantangan.

2. PRA (*Participatory Rural Appraisal*)

PRA adalah suatu metode pendekatan untuk mempelajari kondisi dan kehidupan pedesaan dari, dengan, dan oleh masyarakat desa. Atau dengan kata lain dapat disebut sebagai kelompok metode pendekatan yang memungkinkan masyarakat desa untuk saling berbagi, meningkatkan, dan menganalisis pengetahuan mereka tentang kondisi dan kehidupan desa, membuat rencana dan bertindak (Chambers, 1996).

Konsepsi dasar pandangan PRA adalah pendekatan yang tekanannya pada keterlibatan masyarakat dalam keseluruhan kegiatan. Metode PRA bertujuan menjadikan warga masyarakat sebagai peneliti, perencana, dan pelaksana program pembangunan dan bukan sekedar obyek pembangunan. Melalui PRA dilakukan kegiatan-kegiatan:

- a. Pemetaan-wilayah dan kegiatan yang terkait dengan topik penilaian keadaan.
- b. Analisis keadaan yang berupa:

Kedua masa lalu, sekarang, dan kecenderungannya di masa depan, identifikasi tentang perubahan-perubahan yang terjadi dan alasan-alasan atau penyebabnya, identifikasi (akar) masalah dan alternatif-alternatif pemecahan masalah. Kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman atau analisis *strength, weakness, opportunity, and treat* (SWOT) terhadap semua alternatif pemecahan masalah.

- a. Pemilihan alternatif pemecahan masalah yang paling layak atau dapat diandalkan (dapat dilaksanakan, efisien, dan diterima oleh sistem sosialnya).
- b. Rincian tentang stakeholders dan peran yang diharapkan dari para pihak, serta jumlah dan sumber-sumber pembiayaan yang dapat diharapkan untuk melaksanakan program/ kegiatan yang akan diusulkan/ direkomendasikan.

Alat-alat yang digunakan dalam metoda PRA serupa dengan yang digunakan dalam metode RRA, tetapi berbeda dalam tingkat partisipasi dari masyarakat desa dalam praktik di lapangan. Tidak seperti dalam RRA, masyarakat desa yang dilibatkan dalam PRA memainkan peran yang lebih besar dalam pengumpulan informasi, analisis data dan pengembangan intervensi seperti pada program-program pengembangan masyarakat yang didasarkan pada pengertian terhadap program secara keseluruhan. Proses ini akan memberdayakan masyarakat dan memberi kesempatan kepada mereka untuk melaksanakan kegiatan dalam memecahkan masalah mereka sendiri yang lebih baik dibanding dengan melalui intervensi dari luar.

3. Pemberdayaan Masyarakat

Pemberdayaan masyarakat adalah suatu proses yang mengembangkan dan memperkuat kemampuan masyarakat untuk terus terlibat dalam proses pembangunan yang berlangsung secara dinamis sehingga masyarakat dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi serta dapat mengambil keputusan secara bebas (*independent*) dan mandiri (Oakley, 1991; dan Fatterman, 1996). Proses pemberdayaan masyarakat (*community empowerment*) merupakan upaya membantu masyarakat untuk mengembangkan kemampuannya sendiri sehingga bebas dan mampu untuk mengatasi masalah dan mengambil keputusan secara mandiri. Proses pemberdayaan tersebut dilakukan dengan memberikan kewenangan (*power*), aksesibilitas terhadap sumberdaya dan lingkungan yang akomodatif (Zimmerman, 1996:18, Ress, 1991:42).

Pendekatan pemberdayaan masyarakat yang diwujudkan dalam pembangunan secara partisipatif kiranya sangat sesuai dan dapat dipakai untuk mengantisipasi timbulnya perubahan-perubahan dalam masyarakat beserta lingkungan strategisnya. Sebagai konsep dasar pembangunan partisipatif adalah melakukan upaya pembangunan atas dasar pemenuhan kebutuhan masyarakat itu sendiri sehingga masyarakat mampu untuk berkembang dan mengatasi permasalahannya sendiri secara mandiri, berkesinambungan dan berkelanjutan. Tidak ada penelitian sosial yang akan dapat mendatangkan perbaikan terhadap kondisi sosial yang ada selama para peneliti menempatkan diri mereka sebagai pakar yang berdiri di luar kenyataan sosial yang diteliti, dan memperlakukan warga masyarakat yang sedang diteliti sebagai obyek yang hanya menjalani kenyataan sosial yang ada secara pasif. Para peneliti harus menempatkan diri mereka sebagai bagian dari masyarakat yang sedang diteliti dan memandang warga masyarakat yang sedang diteliti sebagai subyek yang mempunyai hak moral untuk mengatur kehidupan mereka, serta mempunyai keinginan dan kemampuan untuk berbuat demikian.

Moral para peneliti wajib untuk memahami aspirasi masyarakat yang diteliti, dan mendampingi secara mental dan intelektual warga masyarakat yang diteliti dalam usaha mereka untuk mendatangkan perbaikan yang mereka dambakan. Dengan demikian, dalam penelitian semacam ini masalah penelitian tidak dapat dipisahkan dari masalah evaluasi.

Pada akhirnya, diharapkan masyarakat sudah dapat memutuskan secara bersama-sama berbagai jenis usaha yang potensial dikembangkan sebagai wujud partisipasi dalam membangun usaha. Dengan demikian akan lahir rasa memiliki dan tanggung jawab untuk memajukan usaha serta mampu memberikan kesejahteraan bagi warga desanya. Pendekatan pemberdayaan masyarakat yang diwujudkan dalam pembangunan secara partisipatif kiranya sangat sesuai dan dapat dipakai untuk mengantisipasi timbulnya perubahan-perubahan dalam masyarakat beserta lingkungan strategisnya. Sebagai konsep dasar pembangunan partisipatif

adalah melakukan upaya pembangunan atas dasar pemenuhan kebutuhan masyarakat itu sendiri sehingga masyarakat mampu untuk berkembang dan mengatasi permasalahannya sendiri secara mandiri, berkesinambungan dan berkelanjutan.

Keputusan untuk meneliti suatu masyarakat dengan tujuan untuk mendatangkan perbaikan ke dalam masyarakat itu, melalui antara lain pemberdayaan masyarakat, sudah merupakan suatu hasil evaluasi. Untuk melaksanakan evaluasi apakah proyek yang telah dilaksanakan selama jangka waktu tertentu telah sungguh mendatangkan perbaikan yang sesuai dengan harapan warga masyarakat, perlu dilakukan suatu penelitian. Dua metode penelitian evaluatif yang bersifat bottom-up adalah rapid rural appraisal (RRA), dan participatory rural appraisal (PRA). Berdasarkan hasil review/telaah data sekunder profil desa Wukirsari, termasuk peta wilayah dan pengamatan lapang secara ringkas, Oservasi/pengamatan lapang secara langsung, Wawancara dengan perangkat desa dan masyarakat Wukirsari, pemetaan potensi desa, studi kasus dengan melihat sejarah lokal, dan biografinya dan hasil dari kuesioner sederhana yang singkat. Maka dilakukan upaya pembangunan atas dasar pemenuhan kebutuhan masyarakat itu sendiri sehingga masyarakat mampu untuk berkembang dan mengatasi permasalahannya sendiri secara mandiri, berkesinambungan dan berkelanjutan dengan memberikan pelatihan ecoprint.

Berikut ini foto pelaksanaan penelitian dan pemberdayaan masyarakat:



Foto-foto Saat Identifikasi Potensi Desa



Foto Pelatihan Eco Print

4. Pendekatan RRA Dan PRA

Pada dasarnya metoda RRA dan PRA hampir sama metode RRA, namun memiliki perbedaan pada tingkat partisipasi masyarakat desa dalam praktik di lapangan. Metode PRA memiliki peran yang lebih besar dalam pengumpulan informasi, analisis data dan pengembangan intervensi seperti pada program-program pengembangan masyarakat yang didasarkan pada pengertian terhadap program secara keseluruhan, sehingga dalam memberdayakan masyarakat melibatkan masyarakat dalam proses dan memberi kesempatan untuk melaksanakan kegiatan memecahkan masalah mereka sendiri tanpa intervensi dari luar, oleh karena itu metode PRA berbeda dengan RRA tetapi dapat saling melengkapi. Kedua metode tersebut masing-masing mempunyai kelebihan dan kekurangan namun dapat dalam perkembangannya, metode PRA banyak digunakan dalam proses pelaksanaan program pembangunan secara partisipatif, baik pada tahap perencanaan, pelaksanaan, maupun pengawasannya. Menurut Chambers (1996) yang dikembangkan oleh peneliti, terdapat beberapa hal perbedaan RRA dan PRA:

No.	Keterangan Pelatihan Ecoprint	RRA	PRA
1	Pihak yang mengembangkan pelatihan	Perguruan Tinggi dalam menggali potensi desa	Kelompok Masyarakat Desa, perwakilan para ketua kelompok usaha Bersama, dalam menggali potensi desa
2	Peserta / pengguna	Perguruan Tinggi	kelompok usaha bersama
3	Sumber informasi	Potensi dari pengetahuan masyarakat	Potensi dari pengetahuan kemampuan masyarakat setempat
4	Tingkat pengembangan	Metodologi	Pengembangan perilaku
5	Titik berat pengguna	Efektif, penggalan	Fasilitasi, partisipatif
6	Tujuan Utama	Pelatihan melalui orang luar	Pemberdayaan masyarakat setempat
7	Pengembangan jangka panjang	Perencanaan, dan pengembangan	Tindak lanjut pelaksanaan yang berkelanjutan

SIMPULAN

RRA (*Rapid Rural Appraisal*) merupakan metode penilaian keadaan desa secara cepat, yang dalam praktek, kegiatan RRA lebih banyak dilakukan oleh “orang luar” dengan tanpa atau sedikit melibatkan masyarakat setempat. Meskipun sering dikatakan sebagai teknik penelitian yang “*cepat dan kasar/kotor*” tetapi RRA dinilai masih lebih baik dibanding teknik-teknik kuantitatif klasik. PRA adalah suatu metode pendekatan

untuk mempelajari kondisi dan kehidupan pedesaan dari, dengan, dan oleh masyarakat desa. Atau dengan kata lain dapat disebut sebagai kelompok metode pendekatan yang memungkinkan masyarakat desa untuk saling berbagi, meningkatkan, dan menganalisis pengetahuan mereka tentang kondisi dan kehidupan desa, membuat rencana dan bertindak. Konsep dasar pandangan PRA merupakan pendekatan yang tekanannya pada keterlibatan masyarakat dalam keseluruhan kegiatan. Metode PRA bertujuan menjadikan warga masyarakat sebagai peneliti, perencana, dan pelaksana program pembangunan dan bukan sekedar obyek pembangunan.

Pada akhirnya, diharapkan masyarakat sudah dapat memutuskan secara bersama-sama berbagai jenis usaha yang potensial dikembangkan sebagai wujud partisipasi dalam membangun usaha. Dengan demikian akan lahir rasa memiliki dan tanggung jawab untuk memajukan usaha serta mampu memberikan kesejahteraan bagi warga desanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Beebe, J. (1995). Basic concepts and techniques of rapid appraisal. *Human organization*, vol. 54, No. 1, Spring.
- Chambers, R. (1992). *Participatory rural appraisal: rapid, relaxed and participatory*. Discussion paper 311. Institute of Development Studies, Brighton, United Kingdom.
- Chambers, R. (1996). *Participatory Rural Appraisal (Memahami Desa Secara Partisipatif)*, Terjemahan Y. Sukoco, Yogyakarta: Kanisius.
- Gitosaputro, S. (2006). Implementasi participatory rural appraisal (PRA) dalam pemberdayaan masyarakat. *Komunitas Jurnal. Pengembangan Masyarakat Islam*, Lampung.
- [http://fkmannassri.blogspot.sg/2014/03/materi-metode-pemberdayaan masyarakat.html](http://fkmannassri.blogspot.sg/2014/03/materi-metode-pemberdayaan-masyarakat.html)
- http://malut.litbang.deptan.go.id/ind/index.php?option=com_content&view=article&id=179:mengetahui-participatory-rural-appraisal-pra&catid=28:buku&Itemid=30
- <http://munabarakati.blogspot.sg/2014/02/makalah-pemberdayaan-masyarakat-pesisir.html>
- <http://widyastuti-agritude.blogspot.sg/2011/10/prinsip-prinsip-metode-dan-teknik.html>
- Kartasmita, G. (1997). *Pemberdayaan masyarakat: Konsep pembangunan yang berakar pada masyarakat*. Bappenas. Jakarta.

PERANCANGAN LEMBAR KERJA SISWA BAHASA INGGRIS UNTUK SISWA MADRASAH DENGAN KETERAMPILAN MENDENGARKAN BERBICARA MEMBACA MENULIS KELAS VIII

Uun Bramastiwi¹, Hermayawati²

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan
Universitas Mercu Buana Yogyakarta

¹bramastiwi@gmail.com

²hermayawati.hw56@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa Lembar Kerja Siswa Bahasa Inggris (LKSBI) yang sesuai dengan Kurikulum 2013, misi institusi dan kebutuhan siswa Madrasah Tsanawiyah. LKSBI memuat pembelajaran empat keterampilan berbahasa yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis secara terintegrasi yang disisipkan ke dalam berbagai teks atau wacana bermuatan agamis. Penelitian *Research and Development (R&D)* ini dilakukan menggunakan model ADDIE, dengan tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini melibatkan 30 siswa, khususnya Kelas VIII Semester 1, di salah satu Madrasah Tsanawiyah (MTs) Kabupaten Kulon Progo. Data penelitian ini diperoleh melalui instrumen observasi kelas, wawancara guru, kuesioner untuk siswa, dokumentasi, dan test. Pada observasi awal diperoleh data yang menunjukkan bahwa siswa di kelas tersebut memerlukan materi pembelajaran berupa LKSBI yang menarik, memudahkan proses belajar mengajar, dan membantu siswa belajar mandiri. Hasil kajian menunjukkan bahwa LKSBI dapat dikatakan cukup baik berdasarkan perolehan peningkatan nilai pre-post-test dengan skor Mean Difference (Md) = 7,83 \geq 5,09. Koefisien 7,83 adalah skor rerata post-test sedangkan 5,09 merupakan skor rerata pretest. Skor rerata tersebut melampaui skor KKM sekolah, yaitu 7,5. Selain itu, data menyangkut keputusan ahli (*Expert Judgement*) juga menunjukkan bahwa LKSBI boleh dimanfaatkan sebagai materi ajar di MTs. Artinya, LKSBI layak digunakan di kelas VIII semester 1 Madrasah.

Kata kunci: Desain, LKS Bahasa Inggris, Madrasah Tsanawiyah, dan integrated.

ABSTRACT

This study aimed at developing a product in the form of an English Language Student Worksheet (that is called LKISB) referring to the 2013 Curriculum, the MTs mission and the needs of students of Madrasah Tsanawiyah. LKSBI develops integrated four language skills, namely listening, speaking, reading and writing which is inserted into various religiously charged texts or discourses. Research and Development (R&D) was conducted using the ADDIE model, with stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. This study involved 30 students, especially Class VIII Semester 1, in a Madrasah Tsanawiyah (MTs), Kulon Progo Regency. The data of this study were obtained through classroom observation instruments, teacher interviews, questionnaires for students, documentation, and tests. At the initial observation, the obtained data showed that students in the class needed learning materials in the form of interesting LKSBI, facilitated the teaching and learning process, and helped students learn independently. The findings revealed that LKSBI was considered quite good, for there was an increase in the students' pre-post-test scores with Mean Difference (Md) score = 7.83 \geq 5.09. Coefficient 7,83 is the post-test mean score while 5.09 is the pretest mean score. The average score exceeds the school KKM score, which is 7.5. In addition, data concerning expert judgment also showed that LKSBI may be used as an alternative teaching materials for the observed MTs

students. It means, that LKSBI was appropriately to use as an alternative learning materials for the understudied MTs students.

Keyword: *Design, An Islamic English Work Book, Islamic School, integrated.*

PENDAHULUAN

Keterampilan berbahasa sangatlah penting dalam kehidupan sehari-hari baik itu bahasa Indonesia yang digunakan dalam lingkungan formal maupun Bahasa Inggris yang menjadi salah satu pelajaran wajib disekolah menengah. Dalam bahasa Inggris para siswa diharapkan mampu menguasai keterampilan berbahasa sesuai dengan tingkatan masing-masing yang telah ada dan berdasar kurikulum pendidikan 2013. Untuk mempermudah proses belajar mengajar dikelas pemerintah Indonesia telah menyediakan buku paket semua mata pelajaran termasuk Bahasa Inggris. Namun sayangnya di Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Darul Ulum (MTs DU) hanya memiliki tidak lebih dari sepuluh buku paket yang tersedia. Data ini diperoleh dari wawancara awal dengan guru kelas VIII A.

Ketersediaan buku yang kurang memadai membuat siswa kurang begitu memahami pelajaran yang disampaikan. Hal ini juga dikeluhkan oleh pengajar bahwa siswa kurang memahami pelajaran karena tidak semua siswa memiliki buku sebagai media pembelajaran. Dikutip dari Arsyad (2013: 10) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Oleh karena itu, siswa diharapkan memiliki sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa agar dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Untuk membantu merangsang dan meningkatkan minat siswa belajar dibutuhkan sebuah media pembelajaran. Dalam kasus ini Lembar Kerja Siswa (LKS) dapat digunakan sebagai alternatif materi pembelajaran yang didalamnya terdapat empat keterampilan berbahasa yaitu mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Lembar Kerja Siswa Bahasa Inggris (LKSBI) ini dibuat berdasarkan Kurikulum 2013.

Dalam keterampilan berbahasa khususnya bahasa Inggris yang mencakup keterampilan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis memerlukan waktu yang cukup lama jika dibandingkan dengan alokasi waktu yang tersedia. Oleh sebab itu menggabungkan keterampilan berbahasa dalam suatu Lembar Kerja Siswa akan lebih menyingkat waktu dan lebih praktis dalam proses belajar mengajar. Menurut Brown (2004:116) menggabungkan keterampilan berbahasa itu dibutuhkan untuk membuat proses belajar mengajar lebih mudah. Keterampilan berbahasa yang biasa digabungkan adalah mendengar dengan berbicara, membaca dengan menulis walaupun tidak menutup kemungkinan menggabungkan keterampilan mendengar dengan menulis, dan membaca dengan berbicara. Isi LKS juga tidak terlepas dari nilai budi pekerti dilingkungan dan nilai-nilai agama Islam. Mengingat latar belakang dari siswa dalam penelitian ini adalah Madrasah. Berdasarkan kuesioner yang telah dibagi untuk para siswa, diperoleh data

menyangkut ketertarikan siswa dalam belajar Bahasa Inggris secara menyenangkan dan dapat dilakukan baik secara mandiri maupun berkelompok.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk yang dapat digunakan oleh siswa kelas VIII MTs DU agar mempermudah dan merangsang perhatian serta minat siswa untuk belajar. Produk tersebut berupa LKSBI yang kemudian dinamakan “*An Islamic English Work Book*” atau sebuah buku Lembar Kerja Siswa Bahasa Inggris dengan nilai-nilai keislaman didalamnya. DLKS ini disajikan dengan menggabungkan keterampilan berbahasa dan dibuat menarik dengan tampilan yang sesuai dengan karakteristik anak remaja.

METODE

Penelitian ini termasuk dalam kategori *Research and Design (R&D)*. Model ini digunakan dalam merancang prosedur dan produk baru, seperti dikutip dari Sukmadinata dalam Hemayawati (2017:115) yang menyebutkan bahwa R&D adalah model pengembangan berbasis industri dimana temuan penelitian digunakan dalam merancang prosedur dan produk baru, yang kemudian diuji secara sistematis, dievaluasi, dan disempurnakan sampai memenuhi kriteria tertentu dari efektivitas, kualitas, atau standar serupa. ADDIE digunakan sebagai model perancangan yang memiliki kepanjangan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Menurut Dunks (2001), ADDIE adalah sebuah model pendekatan yang umumnya digunakan untuk menganalisis, mendisain, mengembangkan, mengimplementasi, dan mengevaluasi. Senada dengan Aldoobie (2015) ADDIE model merupakan pendekatan yang membantu perancang instruksional, konten *developer*, atau bahkan guru yang merancang pembelajaran yang efisien dan efektif dengan menerapkan prosedur ADDIE dalam suatu produk.

Proses pertama dalam penelitian ini adalah Analisis (Aldoobie, 2015). Dalam hal ini yang dianalisis adalah kebutuhan siswa kelas VIII MTs DU. Proses yang kedua adalah Desain, yaitu rancangan konsep produk yang kemudian akan dikembangkan ke proses selanjutnya. Rancangan ini didapat berdasarkan analisis kebutuhan. Proses ketiga adalah pengembangan yang merupakan proses pembuatan produk asli dan bukan lagi sebagai rancangan. Dalam hal ini buku dicetak untuk pertama kalinya yang kemudian ditinjau dan direvisi oleh para ahli sebelum disajikan. Proses ke empat adalah implementasi atau percobaan. Tahapan ini merupakan pergantian dari rencana menjadi pengembangan produk yang akan dipresentasikan ke siswa. Proses ke-lima atau yang terakhir adalah evaluasi. Dalam fase ini produk dievaluasi oleh para ahli, dan berdasarkan nilai pre dan post-test menyangkut muatan bahasa yang ada di LKS yang dikembangkan.

Penelitian ini dilaksanakan dikelas VIII, salah satu Madrasah Tsanawiyah yang berada di Kulonprogo, berjumlah 25 siswa dengan usia yang cukup bervariasi yaitu antara 12 sampai dengan 14 tahun. Data penelitian ini diperoleh dari hasil penggunaan instrumen penelitian, yaitu sebagai berikut. Pertama, wawancara, yang dilakukan dengan guru Bahasa Inggris kelas VIII untuk memperoleh informasi menyangkut dokumentasi yang tersedia, kurikulum yang digunakan serta kebutuhan pembelajaran bahasa Inggris

di MTs. Kedua, observasi dilakukan didalam kelas VIII untuk mendapatkan data menyangkut situasi dan kondisi dalam proses pembelajaran di kelas. Ketiga, kuesioner yang dibagikan kepada seluruh siswa kelas VIII A yang merupakan subjek penelitian agar didapat data berdasarkan kebutuhan, kekurangan dan kemauan para siswa. Keempat, dokumentasi, berupa silabus yang digunakan, serta kurikulum yang berlaku, yaitu kurikulum 2013. Kelima adalah Test, yang dimaksudkan untuk mengetahui nilai siswa pada saat sebelum menggunakan media dan setelah menggunakan media yang dikembangkan.

Selanjutnya, data yang diperoleh dianalisis sesuai dengan tipe datanya. Teknik kualitatif ditampilkan dalam bentuk diskripsi dari hasil wawancara, dokumentasi, dan observasi berdasarkan analisis kebutuhan. Data kualitatif dianalisis secara deskriptif menggunakan analisis muatan (*Content Analysis*) Model Hutchinson and Water (2007). Teknik kuantitatif ditampilkan dalam bentuk persentase dari hasil kuesioner, evaluasi dari para ahli, guru Bahasa Inggris, dan para siswa. Dalam menganalisa data kuantitatif, penelitian ini menggunakan *Skala Likert* seperti yang direkomendasikan oleh Sugiono (2012) sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan:

P = Persentase item

f = Skor yang terkumpul

n = Jumlah kasus / frekuensi ekpektasi

Data kuantitatif yang diperoleh ditransformasikan ke dalam presentase. Tabel 1 memuat rumus presentase kelayakan.

Tabel 1. Skor dari Data yang Diperoleh

Skor %	Kategori
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang
0% - 20%	Sangat Kurang

HASIL dan PEMBAHASAN

Tahap Analisis

Kegiatan analisis dilakukan terhadap hasil wawancara, observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan bersama guru bahasa Inggris yang merupakan guru senior di sekolah tersebut, yang juga mengajar di sekolah lain. Hasil wawancara menunjukkan adanya beberapa kendala dalam proses belajar mengajar, khususnya menyangkut minimnya materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan misi sekolah MTs. Hal ini mengakibatkan siswa kurang termotivasi untuk belajar mandiri maupun di kelas. Berdasarkan wawancara tersebut juga didapat fakta bahwa para siswa kurang dapat memahami pelajaran dengan baik dan cepat.

Selanjutnya yang dianalisis adalah observasi yang telah dilakukan. Dalam observasi ini diketahui proses belajar mengajar kelas VIII yang sebenarnya telah berjalan dengan baik namun waktu jam pelajaran tersita karena guru harus menjelaskan secara detail dan atau menulis dipapan tulis sehingga menghabiskan waktu yang tersedia. Waktu belajar bahasa Inggris hanya 3 jam pelajaran (JP) per-minggu, Satu jam pelajaran ada 40 menit. Hal ini sangat menghambat proses belajar mengajar karena sebelum materi terselesaikan, bell sudah berbunyi. Hal inilah yang mendasari disusunnya Lembar Kerja Siswa Bahasa Inggris (LKSBI) agar dapat membantu pengajaran secara praktis dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan kuesioner yang dianalisis, didapat hasil bahwa siswa sebenarnya tertarik untuk belajar bahasa Inggris. Mereka juga membutuhkan materi pembelajaran sebagai sumber belajar, yang dalam hal ini adalah LKSBI yang menarik, mudah diikuti dan terutama dapat mengasah keterampilan berbahasa mereka.

Dokumen yang dianalisis dalam instrumen ini adalah silabus yang berdasarkan Kurikulum 2013. Acuan dalam pembuatan LKSBI ini adalah silabus yang digunakan di sekolah yang berdasarkan kurikulum 2013. Dalam hal ini, terdapat tujuh pokok materi pembahasan di semester satu. LKSBI ini hanya diperuntukkan semester satu kelas VIII Madrasah.

Tahap Desain

Tahapan ini merupakan gambaran perancangan dari "*An Islamic English Work Book*" gambaran perancangan permainan ini dapat dilihat pada Gambar 1.

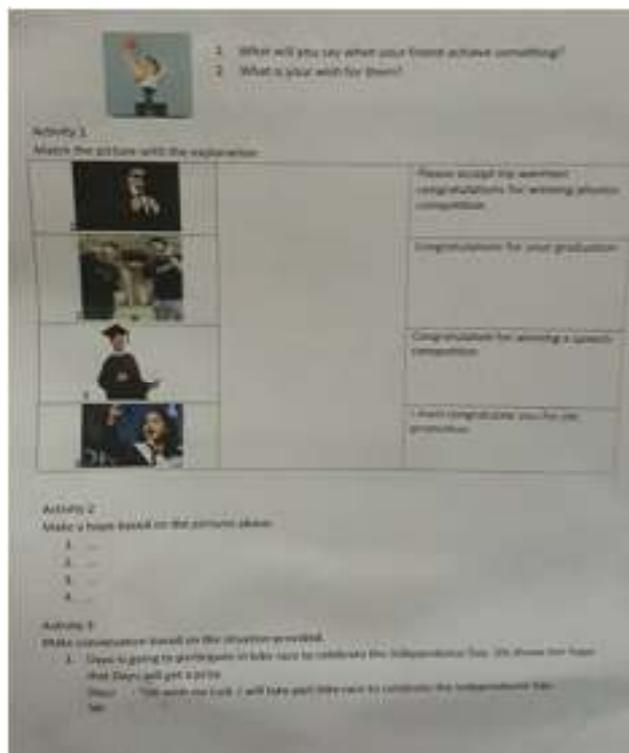


Gambar 1. Gambaran *An Islamic English Work Book*

Pada Gambar 1 terdapat judul pembahasan pada Chapter I (sebelah kiri) dan terdapat *brain storming* sebagai pemanasan awal sebelum masuk ke materi inti dalam proses belajar mengajar. Dari halaman awal LKS ini guru bisa mengajak siswa untuk aktif yang kemudian akan meningkatkan *mood* dalam belajar. LKS ini juga dirancang agar siswa tertarik untuk belajar. Dalam halaman ini siswa juga sudah mulai menerapkan penggabungan antara mendengar dan berbicara. Mendengar apa yang ditanyakan guru dan jawaban siswa lain, serta berbicara untuk menyampaikan pendapat mereka walaupun sangat singkat.

Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan ini, gambaran pada disain dicetak sehingga menghasilkan bentuk asli. LKS ini dicetak dengan kertas HVS biasa dengan ukuran A4. Bentuk asli produk dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Bentuk asli *An Islamic English Work Book*

Dalam pengembangan Tahapan ini belum terlihat sempurna namun sudah bisa diimplementasikan ke tahap berikutnya. Materi yang dikembangkan berisi berbagai teks yang berkaitan dengan agama Islam dan Ke-Madrasahan. Muatan materi inilah yang membedakan antara LKSBI yang digunakan sebelumnya, yang masih bersifat umum, sama dengan materi untuk sekolah umum. LKSBI yang digunakan selama ini adalah buku paket dari Dinas Pendidikan yang dibagikan khusus bagi siswa SMP dan MTs.

Tahap Implementasi

Implementasi dalam penelitian ini telah dilakukan tiga kali dengan materi yang berbeda untuk mengetahui apakah LKS tersebut dapat berfungsi dengan baik. Walaupun sebenarnya ada tujuh materi pokok namun alokasi waktu yang tersedia tidak memungkinkan untuk mengaplikasikan semuanya.

Tahap Evaluasi

Dalam penelitian ini hasil evaluasi bisa didapat dari hasil evaluasi kuesioner dari penilaian ahli, dan hasil skor pre-test dan post test siswa. Semua ini dilakukan untuk mengetahui hasil dari penggunaan LKSBI yang disebut *An Islamic English Work Book*. Evaluasi dilakukan terhadap pemanfaatan LKSBI dalam proses belajar dan latihan berbahasa, untuk menguji kecocokan materinya dengan kebutuhan atau kemampuan siswa MTs secara keseluruhan.

Tabel 2. Skor Rata-rata dari *Content Expert*

Aspek	Skor
Design	86
Development	88
Total	174
Rata-rata	87

Berdasarkan pengumpulan data yang tercantum pada Tabel 2, persentase aspek desain adalah 86% dan persentase aspek pengembangan adalah 88%. Persentase rata-rata adalah 87%. Persentase keseluruhan menunjukkan bahwa muatan LKS tersebut layak digunakan bagi siswa.

Tabel 3. Skor Rata-rata dari *Media Expert*

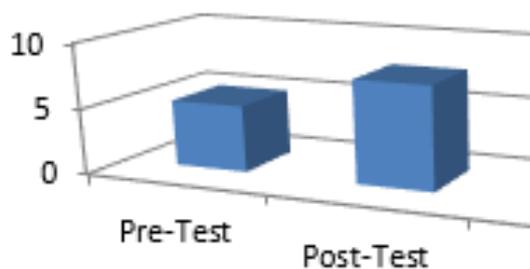
Aspek	Skor
Media	88
Aktivitas	85
Pengaturan	86
Tata Letak	88
Total	347
Rata-rata	86,75

Berdasarkan pengumpulan data sebagaimana tertuang pada Tabel 3, persentase aspek media adalah 88%, aspek aktivitas adalah 85%, aspek pengaturan adalah 86%, dan aspek tata letak adalah 88%. Kemudian, persentase rata-rata adalah 86,75%. Hal ini menunjukkan bahwa LKSBI yang dikembangkan layak diterapkan untuk siswa kelas VIII semester 1 Madrasah.

Saran yang diberikan dari para ahli adalah perlu adanya revisi *layout* atau tampilan dari LKS agar lebih menarik dan mudah dipahami pada bagian instruksinya. Setelah mendapat saran para ahli pembelajaran bahasa Inggris, bahan kartu direvisi sesuai saran para ahli. Revisi kartu dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Desain Setelah Dibuat Lebih Menarik Dan Jelas
Hasil pre-test dan post test dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Diagram Pre-test dan Post test

Gambar 5 menunjukkan bahwa nilai pre-test adalah 5,09 dan 7,83 adalah nilai post-test. Nilai siswa mengalami peningkatan yang sangat bagus yang telah melewati nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sekolah, yaitu 7,5. Hal ini menunjukkan bahwa LKSBI baik dan layak digunakan sebagai materi ajar di kelas VIII semester 1 Madrasah.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis penggunaan LKSBI yang berjudul *An Islamic English Work Book* dapat disimpulkan bahwa produk tersebut dapat dikatakan layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris pada kelas VIII khususnya Madrasah. Hal ini dibuktikan dari penilaian ahli yang rata-ratanya cukup baik, serta meningkatnya hasil rata-rata nilai pre-test ke post test (*Mean Difference*), yaitu $7,83 \geq 5,09$. Atas dasar hasil analisis data dan keputusan ahli (*Expert Judgement*) tersebut di atas, LKSBI hasil pengembangan pada penelitian ini dapat direkomendasikan untuk digunakan di kelas Bahasa Inggris di MTs. LKSBI ini juga dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian yang serupa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldoobie, N. (2015), ADDIE Model. *American International Journal of Contemporary Research*, 5 (6) [Online]. Tersedia di: http://www.ajcernet.com/journals/Vol_5_No_6_December_2015/10.pdf.
- Arsyad Azar 2013. *Media Pembelajaran*. Depok: PT RAJAGRAFINDO PERSADA
- Brown, D. H. 2004. *Principle of language learning*. NJ: Prentice Hall. Regents. Englewood Cliffs.
- Danks, S. 2001. The ADDIE Model; *Designing, Evaluating Instructional Coach Effectiveness*. [Online]. Tersedia www.asq.org
- Hermayawati. 2017. *Designing a Supplementary Reading Using Cultural Language Learning Approach (CLLA)*. International Journal for Innovation Education and Research. Vol: 5 (08): 111-128.
- Sadiku, Lorena Manaj. 2015. *The Importance of Four Skills Reading, Speaking, Writing, Listening in a Lesson Hour*. European Journal of Language and Literature Studies. 1(1): 29.
- Sadiman, Arief S. et. al. (2012). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Depok: Rajawali Pers.
- Sugiono. 2012. *Metode Penelitian dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

PELUANG SOSIALISASI EDUKATIF KENDARAAN ELEKTRIK MELALUI KERJASAMA PERGURUAN TINGGI DENGAN PRODUSEN

Willy Dreeskandar¹ dan Rosmawaty Hilderiah Pandjaitan²

¹Komunikasi, Universitas Mercu Buana, Meruya, Jakarta

Email: fl6willy@gmail.com, +62 878 4519 8383

²Komunikasi, Universitas Mercu Buana, Meruya, Jakarta

Email: bundarossa@mercubuana.ac.id, +62 819 3268 2695

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi fenomena adanya gejala trend dunia yang mengarah pada *Environment Friendly*, *Renewable Energy* dan *SustainabilityEnergy*, yang kemudian mengubah teknologi mesin ICE (*Internal Combustion Engine*) menjadi *Hybrid* dan Kendaraan Elektrik. Agar dipahami generasi muda, tentunya perlu sosialisasi. Dalam hal ini, Perguruan Tinggi dapat mengambil peran dan menjadi bagian dalam proses tersebut, salah satunya melalui kerjasama edukasi dengan pihak produsen Kendaraan Elektrik. Kampus dan akademisi sebagai bagian penting dalam dunia pendidikan, tentunya harus dapat berperan dan peduli terhadap isu-isu lingkungan. Misalnya melalui menstimuli mahasiswa dengan *skill*, *knowledge*, dan *attitude* tentang Kendaraan Elektrik, sebagai cara ikut serta mencetak generasi bangsa yang unggul dan berdaya saing internasional. Menggunakan pendekatan Kualitatif dalam perspektif studi kasus, dilandasi teori Difusi Inovasi Everett Rogers (1964). Tujuan penelitian, mengetahui peluang, manfaat, keberlangsungan dan hambatan daya tarik sosialisasi edukatif Kendaraan Elektrik melalui kerjasama dengan produsen, kepada kalangan dosen dan mahasiswa UMB. Selain itu, Indonesia dan dunia sedang menuju era baru Kendaraan Elektrik. Manfaat penelitian ini untuk memetakan SWOT, menentukan strategi Public Relation dan sosialisasi program Kendaraan Elektrik nasional.

Kata Kunci: Kendaraan Elektrik, Difusi Inovasi.

ABSTRACT

This research's background is the phenomenon of world's trend to Environment Friendly, Renewable Energy and Sustainability Energy, then change ICE (Internal Combustion Engine) engine technology into Hybrid and Electric Vehicle (EV). To be understood by young generation, it needs socialization. In this context, university can participate and be part of the process, one of the ways is through educational collaboration with the Electric Vehicle manufacturers. Campus as an important part of education can do caring for environmental issues, stimulating students with skill, knowledge and attitude about Electric Vehicles, as participate in creating the superior generation nation and global competitiveness. Using Qualitative approach in a case study perspective, based on Everett Rogers' Diffusion of Innovation Theory (1964). The purpose of this research is to find out the opportunities, benefits, sustainability and constraints of educating Electric Vehicle through cooperation with producers, among UMB lecturers and students. In addition, Indonesia and the world are heading to new era of Electric Vehicle. The benefits of this research are find the SWOT's map, determine the Public Relations strategy and the socialization of the National Electric Vehicle program.

Keyword: Electric Vehicle, Diffusion of Innovation.

PENDAHULUAN

Kebutuhan SDM unggul yang berhati Indonesia, berideologi Pancasila, yang toleran dan berakhlak mulia, dan yang terus belajar bekerja keras, dan berdedikasi, menjadi sebuah pesan retorik yang dikemukakan oleh Presiden RI, Joko Widodo, dalam pidato kenegaraannya, jelang peringatan kemerdekaan 17 Agustus 2019. Pesan ini sebagaimana dikutip oleh Budi (2019), jurnalis kompas.com. Adapun SDM unggul tersebut sebagaimana disampaikan oleh Direktur Kemahasiswaan Kemenristekdikti, Didin Wahidin, sebagai manusia yang seutuhnya dalam hal keilmuan, mumpuni dalam penguasaan Iptek, punya karakter mulia, baik, cinta Tanah Air dan berdaya saing global, pada laman yang sama, yaitu Kompas.com (Budi, 2019).

Sebenarnya, mobil berteknologi kendaraan elektrifikasi (*Electric Vehicle / EV*) diproduksi pertama kali oleh *General Electric Company*, dengan pembuat batere mobil elektrik yaitu *Hartford Electric Light Company* di Amerika Serikat pada tahun 1896 (Wikipedia, 8 Februari 2019). Indonesia sendiri sudah ada mobil dan motor berteknologi kendaraan elektrifikasi, merek nasional buatan Bangsa Indonesia dan akan bersaing dengan produk impor buatan asing. Seperti data yang peneliti ketahui dari berbagai sumber dan literatur, seperti tampak pada Tabel 1.

Tabel 1.

Matriks Daftar Nama Mobil Jenis EV di Indonesia (Merek dan Produksi Nasional)

No.	Merek	Tipe	Rupiah	Fitur	Terjual	Keterangan
1	Ahmadi	Bus 80 penumpang	1,2 M	132 sel batere lithium ferophospat Tenaga 294 HP (220 KW)		Mobil nasional Indonesia. Pembuat : PT Sarimas Ahmadi Pratama
2	Evina (Electric Vehicle Indonesia)	Mini MPV City Car		<ul style="list-style-type: none"> • Tenaga 50 HP (21 KWh) • Range 135 km. 		<ul style="list-style-type: none"> • Mobil nasional Indonesia. • Perancang : Dasep Ahmadi. • Dasep divonis tindak pidana korupsi Rp 28 Miliar, penjara 7 tahun. • Evina mobil listrik Indonesia terbaik.
3	Gendhis	MPV Hybrid		<ul style="list-style-type: none"> • 6 penumpang • Mesin BBM Bio Diesel. 		<ul style="list-style-type: none"> • Mobil nasional Indonesia. • Pembuat : Dasep Ahmadi. • Diperkenalkan pertama di KTT APEC di Nusa Dua, Bali, 2013.

4	Great Asia Link (Grain)	Elvi City Public Transport	75 jt			
4		Elvi City Car	75 – 170 jt			Mobil nasional Indonesia.
5		Elvi MPV	130 jt			
6		Elvi SUV	150 jt			
7		Elvi Pikap	75 jt			
8	Hevina	Sedan 4 pintu		<ul style="list-style-type: none"> • Tenaga 62 HP • Torsi 156 Nm • Top-speed 140 km/jam 		
9	Lowo Ireng	Prototipe ITS		Estimasi kecepatan 200 km/jam. Jarak tempuh 80 km.		<ul style="list-style-type: none"> • Prototipe mobil nasional Indonesia. • Dibuat oleh Institut Sepuluh November Surabaya (ITS)
10	MAB (Mobil Anak Bangsa)	Bus			Kapasitas produksi 1.200 unit/tahun	<ul style="list-style-type: none"> • Mobil nasional Indonesia • Diproduksi di Magelang dan Subang.
11	Selo	Sport 2 pintu		<ul style="list-style-type: none"> • Tenaga 182 HP (130 KW). • Full charging dalam 4 jam. • Range : 250 km. • Top-speed : 220 km/jam • Rem sebagai pengisi baterai. 		<ul style="list-style-type: none"> • Mobil nasional Indonesia • Perancang : Ricky Nelson, ahli teknologi motor listrik, berkarir 14 tahun di Jepang, pemilik 14 paten Electric Vehicle (ReportaseIndonesia.com).
12	Si Elang	Propotipe		<ul style="list-style-type: none"> • Tenaga 350 Watt • Kecepatan 40 km/jam • Daya tahan baterai 3 jam. 		<ul style="list-style-type: none"> • Pembuat : Fakultas Teknik Universitas Tidar (Untidar)

13	Tucuxi		1,5 M	<ul style="list-style-type: none"> • Tenaga 268 HP (setara mesin bensin 3000 cc). • Batere Lithium Iron Phosphate (LiFEP04) atau Nano Lithium. • Fast charging, 3-5 jam. • Range 321 km. 		<ul style="list-style-type: none"> • Mobil nasional Indonesia. • Pembuat : Danet Surayatama.
----	--------	--	-------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Sumber : Hasil Olah Data Willy Dresskandar (2019)

Jadi, bila mobil jenis EV di Indonesia (Merek dan Produksi Nasional) saat ini ada 13 merek mobil nasional, maka mobil jenis EV merek luar negeri di Indonesia, ada 26 merek, seperti tampak pada Tabel 2. Sedangkan Kendaraan Elektrifikasi jenis motor, sudah ada 6 merek nasional buatan dalam negeri, seperti Aglis, Gesits, Balis, Selis, United, dan Viar. Untuk merek luar negeri ada 9, yaitu, Ecgo, E-Voltric, Harley-Davidson, Honda, Kawasaki, Peugeot, Piaggio, Suzuki, Uwinfly, Yamaha, dan Zero.

Tabel 2.

Matriks Daftar Nama Mobil Jenis EV di Indonesia (Merek dan Produksi Luar Negeri)

No.	Merek	Tipe	Rupiah	Fitur	Terjual	Keterangan
1	BMW	i3s BEV	1,2 M	<ul style="list-style-type: none"> • Plug-in, colokan listrik PLN • Full tenaga batere 		
2		i8 Hybrid	3,54 M			• Mobil jenis sport electric pertama di Indonesia.
3	BYD	E6 A/T	490 jt – 1,04 M			Taksi Blue Bird, juga taksi di AS, Belgia, Belanda, Inggris.
4	Daihatsu	Hy Fun	-			Masih prototipe, belum diproduksi. The Future Electric Vehicle Concept.

5	Honda	E	458 jt (di Jerman)	<ul style="list-style-type: none"> • Tenaga 154 HP • Jarak tempuh 220 km. • Pengisian cepat 80 % dalam 30 menit. • Side Camera Mirror System. • Digital Center Mirror System. • Dasbor digital 5 layar monitor. • Sistem perintah suara Artificial Intelligence. • Parking Auto Pilot. 		<ul style="list-style-type: none"> • Belum masuk Indonesia
6	Hyundai	Kona Electric	516,8 jt			<ul style="list-style-type: none"> • Turun harga jika dapat insentif, menjadi sekitar 480an.
		Ionic BEV				
7	Lexus	LS500 Hybrid	4,3 M			
8	Mercedes-Benz	E300 eAMG Line PHEV	2,139 M	Plug-in, colokan listrik PLN		Sudah punya stasiun pengisian listrik di Mall
9		EQ E350e PHEV				
10	Mitsubishi	Outlander Sport PHEV	1,2 M	<ul style="list-style-type: none"> • Motor listrik pada roda depan dan belakang. • Teknologi 4WD/S-AWD 4-Wheel Drive (Penggerak 4 roda) S-AWD (Smart All Wheel Drive) • Range 700 km (batere 	50 unit (Agustus 2019)	<ul style="list-style-type: none"> • SUV Hybrid pertama di dunia.

				dan bensin penuh)		
11		i-MiEV	-			<ul style="list-style-type: none"> • Belum dijual di Indonesia. • Mobil EV plat nomor hitam pertama di Indonesia.
12	Nissan	X-Trail Hybrid	664,7 jt			
13		Leaf BEV		Jarak tempuh 400 km (generasi II)		Masuk pasar Indonesia 2020 Mobil listrik paling laku di dunia.
14	Renault	Twizy BEV	400 jt		1 unit (GIAS)	
15	Suzuki	Ertiga Hybrid	228,5 jt			
16	Tesla	Model X	2,4 M			<ul style="list-style-type: none"> • Semua Tesla adalah BEV. • Model S dipakai taksi Blue Bird. • Model 3 adalah Tesla termurah. • Model 3 memakai brand ambassador Dedy Cobuzier. • Auto Dimming High Beam. • Auto Pilot. • Auto Parking.
17		Model S				
18		Model 3 Standar Range Plus	> 1 M	<ul style="list-style-type: none"> • Penggerak roda belakang. • Akselerasi 0-100 km/jam dalam 5,3 detik. • Top-speed 225 km/jam. • Range 386 km. 		
19		Model 3 Long Range		<ul style="list-style-type: none"> • Akselerasi 0-100 km/jam dalam 4,4 detik. • Top-speed 233 km/jam. • Range 499 km. 		
20		Model 3 Performance		<ul style="list-style-type: none"> • Penggerak roda belakang. • Akselerasi 0-100 km/jam dalam 3,2 detik. 	10 unit (akhir September 2019)	

				<ul style="list-style-type: none"> • Top-speed 261 km/jam. • Range 499 km. • Pengisian batere setara Rp 70.000, selama 4 jam. 		
21	Toyota	Camry Hybrid	809,4 jt			
22		CH-R Hybrid	524,850 jt		180 unit (April-Juni 2019).	CHR memakai brand ambassador Rio Haryanto, pembalap F1 Indonesia.
23		Alphard Hybrid	1,419 M			
24		Prius Hybrid				
24		Prius PHEV	< 1 M	<ul style="list-style-type: none"> • Plug-in, colokan listrik PLN • Range 68,2 km • Material ringan carbon fiber-reinforced plastic (CFRP) • Top-speed 135 km/jam • Fast charging, 80% dalam 20 menit 		• Belum dijual di Indonesia.
25	Wuling	E100				• Belum dijual di Indonesia.
26		E200				• Belum dijual di Indonesia.

Sumber : Hasil Olah Data Willy Dresskandar (2019)

Teknologi ini diciptakan sebagai cara untuk menjawab tantangan prediksi kelangkaan Bahan Bakar Minyak (BBM) dunia, yang diperkirakan oleh banyak ahli geologi akan habis (Kamila, 2019). Indonesia juga tidak mau ketinggalan, buktinya sudah ada 14 merek mobil dan 7 merek motor berteknologi Kendaraan Elektrifikasi nasional buatan bangsa Indonesia.

Tentu hal ini positif dan menjadi salah satu kebanggaan bangsa Indonesia, di tengah maraknya permasalahan kurangnya SDM yang berkompetensi di bidang kendaraan elektrifikasi. Buktinya, semasa Dahlan Iskan menjabat Menteri BUMN, banyak SDM Indonesia yang bekerja di luar negeri dipanggil pulang untuk merintis kendaraan

elektrifikasi nasional. Di antaranya, ada nama Ricky Elson, Danet Suryatama dan Dasep Ahmadi. Ricky Elson sendiri sebelumnya bekerja di Jepang dan memiliki 14 penemuan dan hak paten khusus kendaraan elektrifikasi di Jepang, sebagaimana dikutip Agustinus, jurnalis detik *finance*.

Dalam blog DahlanIskan.net, antara lain Dahlan Iskan menulis, “Di berbagai kampus universitas kita, saya memang sering mendengar teriakan mahasiswa seperti ini: mengapa tidak diusahakan memanggil pulang anak-anak bangsa yang hebat-hebat yang kini di luar negeri. Terakhir suara seperti itu saya dengar waktu dialog dengan mahasiswa Politeknik Negeri Denpasar, dan saat dialog dengan mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Purwokerto dua minggu lalu.”

Ini harus menjadi perhatian dan dipedulikan oleh Perguruan Tinggi, khususnya dalam upaya mendidik karakter generasi muda agar lebih bangga dengan produksi bangsa sendiri. Selain itu, Perguruan Tinggi bertanggung jawab mencetak SDM unggul, maju dan berkarakter, berhati Indonesia dan berideologi Pancasila. Seperti dikutip Prasetya, jurnalis detikNews, Presiden Jokowi pada Pidato Kenegaraan di Sidang Bersama DPD-DPR di gedung Nusantara, Jakarta, Jumat (16/8/2019), "Kita butuh SDM unggul yang berhati Indonesia, berideologi Pancasila. Kita butuh SDM unggul yang toleran yang berakhlak mulia. Kita butuh SDM unggul yang terus belajar bekerja keras, berdedikasi."

Trend dunia sekarang mengarah ke Ramah Lingkungan (*Environment Friendly*), Energi Terbarukan (*Renewable Energy*) dan Energi Berkelanjutan (*Sustainability Energy*). Karena itu perlu ada upaya solutif untuk transportasi. Perubahan iklim dan mempertanyakan kebergantungan terus pada hidrokarbon memberikan lahan subur bagi kebangkitan mobil listrik dan mengembangkan minat pada teknologi baterai baru untuk meningkatkan jangkauan dan mengurangi waktu pengisian (Kennedy dan Philbin, 2019). Paris dan Kanada sudah menetapkan peraturan bebas polusi, mengharuskan kendaraan listrik pada 2030. Menyusul 8 negara melarang kendaraan bermesin polusi (2025 dan 2030), Tiongkok, India, Prancis, Belanda, Inggris, Norwegia, Jerman, dan Amerika Serikat (Maroufmashat dan Fowler, 2018).

Dari perspektif ekonomi, kendaraan listrik juga berpotensi untuk menggerakkan dan meningkatkan ekonomi rakyat. Julie Rose (2017) dalam Denstadli dan Julsrud (2019) mengatakan bahwa dengan munculnya perkembangan teknologi, perusahaan harus mengubah pandangannya terhadap konsumen. Namun perangkat-perangkat ini meningkatkan standar hidup orang-orang sampai batas yang jauh.

Dengan alasan inilah maka Indonesia dan Perguruan Tinggi layak dan perlu mensosialisasikan kendaraan listrik kepada segenap civitas akademika dan khalayak. Dalam kesempatan ini Indonesia mau memanfaatkan *Environment Friendly* dan *Sustainability Energy* terkait kemandirian dalam produksi alat transportasi nasional. Itu juga termasuk jati diri dan kedaulatan bangsa.

Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Mohamad Nasir mengatakan untuk mengembangkan kendaraan listrik di Indonesia perlu diciptakan ekosistem yang mendukung. Selain unsur perekayasa dan peneliti, sinergitas antar kementerian dan lembaga serta dunia industri sangat penting bagi kemajuan pengembangan kendaraan listrik di Indonesia.¹⁸

Dari fenomena tersebut, muncul pertanyaan tentang bagaimana peluang daya tarik, keuntungan, kelangsungan dan hambatan sosialisasi edukatif Kendaraan Elektrifikasi (*Electric Vehicle*) melalui kerjasama perguruan tinggi dengan produsen EV ? Jadi dapat ditegaskan, adapun judul penelitian ini yaitu, sosialisasi edukatif Kendaraan Elektrifikasi (*Electric Vehicle*) melalui kerjasama perguruan tinggi dengan produsen EV.

METODE (15%)

Teori Difusi Inovasi

Teori Difusi Inovasi (Diffusion of Innovation), Everet M Rogers (1961), empat elemen pokok difusi inovasi, yaitu: (1) Inovasi; (2) Saluran komunikasi; (3) Jangka waktu; (4) Sistem sosial. Sedangkan proses keputusan adopsi inovasi (*innovations-decision process*), ada lima tahap, yaitu: (1) Tahap Pengetahuan (*Knowledge*); (2) Tahap Persuasi (*Persuasion*); (3) Tahap Keputusan (*Decisions*); (4) Tahap Implementasi (*Implementation*); dan (5) Tahapan Konfirmasi (*Confirmation*).

Paradigma dan Perspektif

Paradigma yang digunakan dalam penelitian ini adalah paradigma konstruktivis dengan perspektif studi kasus. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data primer dengan cara wawancara mendalam (*in-depth interview*). Keabsahan data penelitian, dari aspek validitas dengan metode triangulasi dan dari aspek reliabilitas dengan menerapkan prosedur *fieldnote* atau catatan lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Ada beberapa ahli yang dijadikan narasumber, yaitu : (1) Ir. Akhmad Hadian Lukita, MBA, QWP, praktisi Digital Transformation Business, pimpinan Lembaga Afiliasi Penelitian dan Industri – Divisi Usaha Sistem Informasi (LAPI Divusi) (perusahaan IT di bawah ITB), President Indonesia Formula One Society (IFOS).; (2) Ir. Masrah Marang, MM, pemilik dan *founder* BCC (Bandung Champion City) dan Indoor Edutainment Theme Park, *founder* perusahaan mobil listrik Tera Molina (Industrial Plan Electric Vehicle), pernah bekerja sebagai Staf Peneliti di LIPI, pernah menjabat pengurus

¹⁸ <https://ristekdikti.go.id/kabar/menristekdikti-pengembangan-kendaraan-listrik-butuh-ekosistem-pendukung/>

HMI Cabang Makassar, calon bupati Luwu Utara, lulusan Master of Business Administration (MBA) Harvard University. Hasil penelitian berikut ini muncul dari empat pertanyaan penelitian pada dua informan tersebut.

Pertanyaan pertama yaitu, tentang daya tarik sosialisasi edukatif kendaraan elektrifikasi melalui kerjasama perguruan tinggi dengan produsen EV. Informan 1 mengatakan, Peluang daya tarik sosialisasi edukatif bagi Perguruan Tinggi amat besar. Ini adalah masa depan Perguruan Tinggi. Bicara tentang transportasi masa depan, Perguruan Tinggi dapat mengambil peluang tidak langsung dan langsung. Program tidak langsung, melalui kurikulum. Sedangkan langsung, kampus melakukan kampanye, kampus mendukung program Electric Vehicle. Misalnya, adanya insentif bagi mahasiswa yang memakai kendaraan EV. Nanti jadi 'Kampus Biru', seperti film 'Cintaku di Kampus Biru'. Sedangkan Informan 2 menjelaskan, Perguruan Tinggi yang salah satu tugasnya adalah melakukan penelitian, semestinya bisa memprakarsai kolaborasi untuk "EDUKASI - INCUBASI - EKSEBISI" sehingga yang terjadi bukan hanya sosialisasi satu arah melainkan akan tercipta komunikasi dua arah agar Perguruan Tinggi mampu berperan dalam implementasi peta jalan EV di Indonesia yang tujuannya di tahun 2025 Indonesia mampu memastikan EV memiliki minimal 80% *local content*.

Pertanyaan kedua yaitu, tentang peluang keuntungan sosialisasi edukatif kendaraan elektrifikasi melalui kerjasama perguruan tinggi dengan produsen EV. Menurut Informan 1, sebuah program yang *out of date*, tentu tidak akan menguntungkan. Untuk Perguruan Tinggi, harus menyajikan program-program masa depan. Sehingga keberminatan mahasiswa juga besar. Sangat mungkin dibuat jurusan tertentu sesuai dengan Kelompok Keahlian (KK). Misalnya, untuk konteks Kendaraan Elektrik, prodi mesin dan elektro dapat di-match-kan, apakah menjadi Mekatronika atau yang lainnya. Kalo di ITB, ada Kelompok Keahlian STEI (Sekolah Teknik Elektronika dan Informatika), ada juga FTMD (Fakultas Teknik Mesin dan Dirgantara). Sedangkan Informan 2 menjelaskan, Perguruan Tinggi wajib mengadaptasi perkembangan teknologi transportasi listrik termasuk membentuk program studi yang lebih fokus pada teknologi EV ini. (Sistem Penggerak, Energy Managemen System, Vehicle System, dan lain-lain). Saat ini Produsen EV masih terus mengembangkan teknologi yang digunakan pada *product* EV yang dipasarkan. Maka yang dibutuhkan adalah adanya laboratorium yang dapat digunakan oleh mahasiswa untuk mencoba implementasi rancangan-rancangan baru yang lebih efisien. Performa tertinggi dari EV adalah Efisiensi dan Keamanan.

Pertanyaan ketiga yaitu, tentang kelangsungan peluang sosialisasi edukatif kendaraan elektrifikasi melalui kerjasama perguruan tinggi dengan produsen EV. Informan 1 mengatakan, kelangsungan peluangnya pasti jangka panjang. Contoh, di fotografi, dari teknologi kamar gelap menjadi digital, itu punya kelangsungan peluang yang sangat panjang. Begitu juga EV. Perguruan Tinggi harus ambil peran. Kalo nggak, ketinggalan. Sedangkan Informan 2 menjelaskan, perlu dirumuskan metode sosialisasi yang kreatif di era generasi Z agar efektif dapat merangsang minat partisipasi baik sebagai

inovator maupun sebagai pengguna. Salah satu contoh adanya lomba-lomba rancang bangun, lomba modifikasi yang di sponsori oleh produsen EV.

Pertanyaan keempat yaitu, tentang hambatan peluang sosialisasi edukatif kendaraan elektrifikasi melalui kerjasama perguruan tinggi dengan produsen EV. Informan 1 mengatakan, hambatan pasti ada dan itu datang dari industri itu sendiri. Misalnya, industri yang belum Break Event Point (BEP), dia akan mempertahankan konsep dan mindset lamanya. Dia belum siap untuk berubah. Dia akan berusaha untuk mencapai BEP-nya dulu, baru kemudian dia akan mengkonstruksi ulang konsepnya. Memang suatu perubahan teknologi atau budaya, akan menutup atau mematikan beberapa pekerjaan, penghasilan, tetapi selalu akan tercipta banyak lapangan pekerjaan yang lain, mata pencaharian yang lain, yang pasti lebih berlangsung dan berkelanjutan, lebih menguntungkan. Sementara Informan 2 menjabarkan, yang akan menjadi hambatan yaitu, masih banyak Pihak Produsen EV yang menutup / merahasiakan capaian teknologi yang diterapkan pada produk, dan pihak perguruan tinggi masih belum fokus ke EV (belum ada lab / tim khusus, belum ada Prodinya). Selain itu, dari sisi hambatan, adalah terjadi fenomena yang nyaris sama terjadi pada calon konsumen Kendaraan Listrik. Keputusan mengadopsi dipengaruhi hambatan perilaku yang membuat mereka tidak membuat pilihan yang bijaksana secara finansial (untuk individu) dan diinginkan lingkungan (bagi masyarakat sebagai keseluruhan). Wawasan perilaku yang mendorong keputusan calon pembeli untuk membeli EV secara langsung terkait dengan dua pertanyaan penting, bagi yang belum mengadopsi pertanyaannya adalah "Mengapa saya harus membeli EV?", dan bagi mereka yang sudah membuat keputusan untuk membeli EV, "Apa yang harus saya lakukan sekarang?" (Mohsin Bin Latheef *et al.*, 2018)

Pembahasan

Ditinjau dari pendekatan Teori Difusi Inovasi tentang 4 elemen pokok, pada kasus ini yang pertama adalah Inovasi. Dalam perspektif produk, ada sekitar 15 merek mobil dan 5 motor nasional, yang mayoritas merek baru yang belum dikenal oleh masyarakat dan perlu tindakan sosialisasi. Produk Kendaraan Listrik ini sangat mendukung program untuk menggunakan energi alternatif dan ramah lingkungan. Inovasi produk juga termasuk konsep memperhatikan kelangkaan Bahan Bakar Minyak (BBM), trend dunia sekarang mengarah ke Ramah Lingkungan (*Environment Friendly*), Energi Terbarukan (*Renewable Energy*) dan Energi Berkelanjutan (*Sustainability Energy*). Produk inovasi ini sangat baik dan perlu disosialisasi kepada dosen dan mahasiswa, baik secara teknis penggunaannya, manfaatnya, kontinuitas produk, sarana pendukung, keamanan (*safety driving / riding*), *skill, knowledge* dan *attitude*.

Elemen Difusi Inovasi kedua adalah Saluran Komunikasi, yaitu 'alat' untuk menyampaikan pesan-pesan produk inovasi kepada Perguruan Tinggi sebagai lembaga pendidikan yang penting, strategis, dan kredibel. Mengingat kampus UMB juga fokus pada program Go Green, maka konsep Kendaraan Elektrik akan disambut antusias oleh warga kampus UMB sebagai salah satu stimulus dalam mengganti kendaraan berbasis

BBM ke energi terbarukan yang ramah lingkungan. Terkait dengan kurikulum, sosialisasi inovasi teknologi Kendaraan Listrik di kampus UMB seolah menantang civitas akademika untuk membuka wawasannya. Konsep Kendaraan Listrik sudah pasti adalah produk, kurikulum dan fakultas teknik (Mesin, Elektro, Mekatronika) (Sueb Herdianto *et al*, 2016, Redi Bintarto dan Imam Kusyairi (2013). Sosialisasi Kendaraan listrik juga telaah ilmiah keilmuan Ekonomi (Luthfi Parinduri *et al*, 2018),

Elemen Difusi Inovasi ketiga adalah Jangka Waktu. Proses keputusan inovasi produk Kendaraan Listrik dengan target audience dosen dan mahasiswa yang telah memiliki cukup pengetahuan tentang kendaraan dengan energi alternatif dan bagaimana trend dunia saat ini dalam menggunakan kendaraan elektrik, akan memudahkan produsen Gesits untuk diterima sebagai produk unggulan berbasis lingkungan.

Elemen Difusi Inovasi keempat adalah Sistem Sosial, yang sangat kondusif untuk saling bekerjasama dengan mengedepankan fungsi masing-masing. Disebutkan bahwa perguruan tinggi memiliki peran yang sangat penting dalam masyarakat, sementara produsen Kendaraan Listrik memproduksi produk yang inovatif, mendukung program pemerintah, dan juga peduli terhadap isu internasional tentang *climate change*. Dalam sistem sosial, masyarakat masih banyak yang percaya pada opinion leader ketika mensosialisasikan inovasi baru. Sementara masyarakat sosial masih menganggap kaum akademisi masih memungkinkan untuk menjadi *opinion leader*. Dalam sosialisasi ini, diharapkan ada perilaku masyarakat yang berubah, terutama dari kalangan akademisi dalam mengadopsi inovasi baru. Banyak hal yang masih membuat mempertanyakan tentang kendaraan berbasis energi listrik ini, sehingga perlu untuk mengedukasi kaum terpelajar tentang kendaraan listrik agar mereka dapat mejadi agen perubahan yang mampu mengubah perilaku masyarakat dalam menggunakan kendaraan yang sesuai dengan ketentuan teknisnya dan juga regulasi yang berlaku. Jadi dari riset ini dapat dipahami, sangat diharapkan adanya diskusi (seminar, focus group discussion, dan lainnya) mengenai daya tarik, peluang, kelangsungan, dan hambatan sosialisasi edukatif Kendaraan Elektrik melalui kerjasama Perguruan Tinggi dengan produsen Kendaraan Elektrik. Selain itu, juga diharapkan adanya diskusi tentang sosialisasi Kendaraan Listrik yang mengarah ke perubahan perilaku untuk tercapainya tujuan organisasi. Seperti jurnal “Analisis Difusi Inovasi dan Pengembangan Budaya Kerja Pada Organisasi Birokrasi”, mengungkapkan penggunaan saluran komunikasi, dimensi jangka waktu serta perilaku dan komitmen pimpinan merupakan hal penting bagi PNS dalam mengadopsi, mengubah pola pikir dan perilaku sesuai dengan budaya kerja yang berlaku. Evaluasi saluran komunikasi proses difusi inovasi memengaruhi tercapainya tujuan organisasi. Evaluasi bertujuan agar proses difusi inovasi berjalan berkesinambungan hingga tercapainya perubahan perilaku PNS (Rusmiati, 2015). Atau hasil penelitian Siti Fatonah dan Subhan Afifi, yang menyatakan, di era sebelumnya, pemerintah banyak berperan sebagai agen promosi. Tetapi sekarang dalam reformasi era, peran sebagai agen promosi ditangani oleh seniman, sukarelawan, LSM, Universitas (Ceramah dan mahasiswa), individu dan kelompok masyarakat. Mereka menggunakan saluran komunikasi yang pembuka. Moda

komunikasi yang menempatkan masyarakat sebagai sumber difusi inovasi disebabkan produk inovasi tingkat penerimaan tinggi di kalangan pengusaha wanita di Kasongan (Fatonah dan Afifi, 2008).

SIMPULAN

Peneliti menyimpulkan bahwa daya tarik dari sosialisasi edukatif Kendaraan Elektrik antara perguruan tinggi adalah sangat tinggi. Dalam hal ini, segenap jajaran dosen dan mahasiswa perlu mengetahui lebih jauh tentang *skill, knowledge, attitude* Kendaraan Elektrik, sebab Kampus juga berpeluang menjadi agen perubahan.

Peneliti menyarankan agar Perguruan Tinggi dapat menjadi pelopor agen perubahan. Juga mengembangkan dan mengkolaborasikan prodi-prodi yang dimilikinya. Prodi Komunikasi sangat berperan untuk menjadi *guidance* dan pelopor perubahan di internal kampus. Sedangkan prodi Teknik Mesin, Elektro, Mekatronika, serta sarana, fasilitas, laboratorium untuk ilmu (*skill*), pengetahuan (*knowledge*) dan karakter (*attitude*) tentang Kendaraan Elektrik. Dengan demikian kampus dan para akademisi juga dapat menciptakan SDM unggul, maju dan berkarakter.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustinus, Michael (2017). Ahli-ahli Mobil Listrik Era Dahlan Iskan Bakal Dipanggil Lagi ? DetikFinance, 17 Juli 2017 (diakses online 26 November 2019, jam 03:17).
- (2017). Nasib Ahli Mobil Listrik di Era Dahlan Iskan, Dibui dan Dibuang. DetikFinance, 18 Juli 2017 (diakses online 27 November 2019, 03:19).
- Bintarto, Redi dan Imam Kusyairi (2013). Rancang Bangun Poltekcom Electric Car Sebagai Modul Pembelajaran Teknik Mekatronika. Staf Pengajar Program Studi Teknik Mekatronika Politeknik Kota Malang.
- Budi, Kurniasih (2019). Pendidikan Tinggi Mesti Siapkan SDM Unggul. Kompas.com, 19 September 2019.
- Denstadli, Jon Martin dan Tom Erik Julsrud (2019). Moving Towards Electrification of Workers' Transportation : Identifying Key Motives for the Adoption of Electric Vans. Business School, Norwegian University of Science and Technology, Trondheim, Norway; Institute of Transport Economics, Oslo, Norway.
- Fatonah, Siti dan Subhan Afifi (2018). Difusi Inovasi Teknologi Tepat Guna di Kalangan Wanita Pengusaha Di Desa Kasongan Yogyakarta. Jurusan Ilmu Komunikasi FISIP UPN Veteran, Yogyakarta.
- Herdianto, Sueb., dan Mardjuki, dan Suprayogi (2016). Analisa Kebutuhan Energi Motor Listrik Pada Prototype Mobil Hybrid. Jurnal Teknik Mesin Transmisi. Jurusan Teknik Mesin, Universitas Merdeka, Malang.
- Jose, Julie (2017). Impact of Technology on Consumer Behaviour. Albert's College, Ernakulam, India.
- Kamila, Susmita (2019). Fuel Crisis vis-à-vis Green Fuel. American Journal of Applied Sciences.
- Kennedy, Donald dan Simon P. Philbin (2019). Techno-Economic Analysis Of The Adoption Of Electric Vehicles. Frontiers of Engineering Management.

- Latheef, Mohsin Bin., dan Patrick Rooney, dan Dilip Soman (2018). *Electric Vehicles : Plugging in with Behavioural Insights*. Rotman School of Management. Behavioural Economics in Action of Rotman, Toronto, Canada.
- Littlejohn, Stephen W., dan Karen A. Foss (2017). *Ensiklopedia Teori Komunikasi (Jilid 1)*. Prenada Media Group.
- Maroufmashat, Azadeh dan Michael Fowler (2018). *Policy Considerations for Zero-Emission Vehicle Infrastructure Incentives: Case Study in Canada*. Department of Chemical Engineering, University of Waterloo, Canada.
- Menristekdikti (2019). *Pengembangan Kendaraan Listrik Butuh Ekosistem Pendukung*. Akses online 9 November 2019. URL : <https://ristekdikti.go.id/kabar/menristekdikti-pengembangan-kendaraan-listrik-butuh-ekosistem-pendukung/>
- Parinduri, Luthfi., dan Yusmartato, dan Taufik Parinduri (2018). *Kontribusi Konversi Mobil Konvensional Ke Mobil Listrik Dalam Penanggulangan Pemanasan Global*. Fakultas Teknik, Universitas Islam Sumatera Utara. Fakultas Ekonomi, Universitas Simalungun.
- Rusmiarti, Dewi Ariningrum (2015). *Analisis Difusi Inovasi Dan Pengembangan Budaya Kerja Pada Organisasi Birokrasi*. Departemen Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Indonesia.
- Wikipedia (2019). *Mobil Listrik*. 8 Februari 2019

MERANCANG “POP UP CARD” UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA SISWA

Wulandari A. Adiman, Elysa Hartati

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan
Universitas Mercu Buana Yogyakarta

¹wulandariadiman@gmail.com

²elysa@mercubuana-yogya.ac.id

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media *Pop Up card* yang akan digunakan dalam mengajar membaca bahasa Inggris untuk kelas 7 Sekolah Menengah Pertama yang bertempat di SMP N 2 Godean. Dikarenakan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan produk untuk instruksi, penelitian ini diklasifikasikan menjadi *Research and Development (R & D)*. Ada beberapa langkah yang diambil dalam penelitian ini seperti; melakukan analisis kebutuhan, merumuskan desain instruksional, merancang, membuat *pop up card*, menilai, merevisi, melaksanakan, dan mengevaluasi media. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi, wawancara dan kuesioner. Lembar observasi dan panduan wawancara yang digunakan oleh peneliti dalam langkah analisis kebutuhan, sedangkan kuesioner untuk ahli konten. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dan kualitatif. Media ditinjau dan revisi berdasarkan data yang diperoleh. Rata-rata skor berdasarkan penilaian dari ahli konten, ahli media serta guru Bahasa Inggris adalah 79,23%. Hasil ini menyatakan bahwa media pembelajaran baik dan layak untuk digunakan dalam instruksi membaca bahasa Inggris. Yang terakhir, skor rata-rata berdasarkan tanggapan dari siswa adalah 81,7%. Ini menyiratkan bahwa media yang baik dan layak untuk digunakan dalam instruksi membaca bahasa Inggris. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *Pop Up card* yang baik dan layak untuk mengajar membaca bahasa Inggris untuk siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama.

Kata kunci: Sekolah Menengah Pertama, Pop up Card, Research and Development, keterampilan membaca.

ABSTRACT

The objective of this research is to develop Pop Up card to be used in teaching English reading to the 7 grade elementary school students in SMP N 2 Godean. Since the purpose of this research is to develop a product for the instruction, this research is classified into Research and Development (R & D). There were some steps taken in this research. They were conducting a needs analysis, formulating instructional design, designing, producing, assessing, revising, implementing, and evaluating the media. The instruments used in this research were an observation sheet, an interview guide and questionnaires. The observation sheet and the interview guide were used by the researcher in the needs analysis step, while the questionnaires for the content expert, media expert, Pop Up expert, English teacher and students were distributed to assess the media. There are two types of the data resulted from this study, quantitative and qualitative data. The media were reviewed and revised based on the data obtained. The average score based on the assessment from the content expert, media expert and English teacher are 79,23%. The results mean that the instructional media is good and feasible to use in the English reading instruction. The last, the average score based on the responses from the students is 81,7%. It implies that the media were good and feasible to use in the English reading instruction. Thus, it can be concluded that the PopUp card is good and feasible for teaching English reading to the 7 grade junior high school.

Keyword: Junior High School, Seven grade, Pop Up Card, Research and Development

PENDAHULUAN

Beberapa ahli sepakat bahwa membaca adalah keterampilan bahasa yang penting. Yun dan Ping (2007:14) menyatakan bahwa membaca adalah satu keterampilan yang paling penting dari empat keterampilan dasar (mendengar, berbicara, membaca dan menulis). Selain itu, membaca juga diyakini sebagai bagian penting dari empat keterampilan bahasa yang diperlukan untuk memperoleh pengetahuan dan mengumpulkan informasi untuk mereka yang belajar berbahasa Inggris sebagai Bahasa kedua ataupun Bahasa Inggris sebagai Bahasa Asing untuk keberhasilan akademis dan pengembangan profesional (Wei di Aegpongpaow, 2008:2). Selain itu menurut Nelli dan Hartati (2008:29) menyatakan bahwa keterampilan yang tidak dapat diabaikan adalah keterampilan membaca karena keberhasilan studi mereka tergantung pada besar bagian dari kemampuan mereka untuk membaca. Oleh karena itu, membaca adalah penting tidak hanya untuk mendapatkan informasi tetapi juga dalam memahami teks.

Sugeng (1997: 22) mengemukakan bahwa setidaknya terdapat delapan komponen yaitu identifikasi kebutuhan peserta didik, spesifikasi tujuan pembelajaran, pembaruan konten, identifikasi strategi pembelajaran, penentuan kegiatan belajar mengajar, pemilihan media, manajemen dukungan ajar dan evaluasi. Singkatnya, komponen ini melibatkan subyek (guru dan siswa), materi, dan pemilihan media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Jika ada dari beberapa komponen yang tidak terpenuhi, sistem pembelajaran, dapat terganggu dan menyebabkan beberapa masalah kepada siswa dalam meningkatkan keterampilan berbahasa mereka, termasuk keterampilan membaca.

Terkait dengan penggunaan media untuk memecahkan masalah dalam mengajar dan belajar membaca, media *Pop Up card* bisa menjadi alternatif, terutama untuk mengajar membaca untuk anak-anak. *Pop up card* terdapat gambar yang berwarna sehingga cocok untuk anak-anak seperti apa yang dikatakan oleh Pinter (2006: 69) bahwa alat bantu visual, seperti gambar, akan menarik perhatian anak-anak. Dengan menggunakan gambar, perhatian siswa akan lebih terfokus. Ini berarti, bahwa gambar dapat membuat inspirasi dan motivasi mereka untuk mengetahui isi pesan dari foto-foto.

Gambar juga memiliki kekuatan untuk memperjelas masalah. Ini berarti bahwa dengan melihat gambar-gambar yang jelas, para peserta didik akan lebih memahami tentang topik yang diajarkan. Selain itu, Hunt dan Cerf di Jacobs (2010: 1) menghidupkan kembali abad ke-19 dengan memperkenalkan konsep kartu pop-up yang memungkinkan pembaca muda untuk menciptakan dunia tiga dimensi hanya dengan menarik tab atau memutar halaman. Keyakinan membimbing mereka adalah bahwa buku ini lebih interaktif dan dengan demikian lebih menarik untuk pembaca muda. Mereka percaya bahwa kartu Pop Up dapat menjadi media untuk mengajar membaca untuk pelajar muda, termasuk pelajar sekolah dasar. Selain itu, Pop Up kartu sebagai semacam media Pop Up

dapat media alternatif untuk membaca mengajar di sekolah dasar karena dapat memenuhi kebutuhan siswa tentang media pembelajaran yang tepat untuk mengakomodasi kebutuhan mereka dan karakteristik khusus sebagai peserta didik yang lebih muda.

METODE

Penelitian ini dikategorikan sebagai *Research and Development (R&D)* atau bisa disebut dengan metode penelitian dan pengembangan. Menurut Sugiyono (2009) metode penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan metode penelitian yang dipakai untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan suatu produk. Dalam penelitian ini prosedur yang digunakan adalah ADDIE model yaitu **A**nalysis, **D**esign, **D**evelop, **I**mplement, dan **E**valuate atau dapat diartikan dengan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Dalam analisis kebutuhan penelitian ini menggunakan *target needs*.⁽¹⁾ Analisis. Analisis ini difokuskan pada analisis *target analysis*. Menurut Hutchingson dan perairan (dalam Li, 2014) *target analysis* terbagi menjadi tiga bagian seperti; kebutuhan, keinginan dan kekurangan. Dalam tiga macam *target analysis* akan menjadi pertanyaan di kuesioner dan akan dibagikan kepada peserta didik.⁽²⁾ Desain. Desain adalah perancangan konsep produk berdasarkan hasil analisis kebutuhan.⁽³⁾ Pengembangan. Produk yang dikembangkan menjadi bentuk asli *pop up card* yang ditinjau dan direvisi oleh ahli media sebelum diimplementasikan.⁽⁴⁾ Implementasi. Produk diimplementasikan untuk siswa kelas 7 C di SMP N 2 Godean.⁽⁵⁾ Evaluasi. Produk dievaluasi oleh para ahli media. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas 7 C yang berjumlah 25 orang rata-rata berumur 13-14 tahun. Data dalam penelitian ini dijangkau melalui 5 instrumen.⁽¹⁾ Wawancara. Wawancara dilakukan guna memperoleh informasi berkaitan dengan media pembelajaran dalam mengajar bahasa Inggris khususnya keterampilan menulis.⁽²⁾ Observasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui atmosfer kelas selama proses belajar mengajar.⁽³⁾ Kuesioner. Kuesioner dibagikan guna memperoleh data analisis kebutuhan dan penilaian media yang telah dirancang.⁽⁴⁾ Dokumentasi. Dokumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah silabus.⁽⁵⁾ Test. Penelitian ini menggunakan dua bagian test yaitu pre-test dan post test. Tes dilakukan untuk mengetahui nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan media.

Pengolahan data dilakukan dengan dua teknik yaitu teknik kualitatif dan kuantitatif. Teknik kualitatif disajikan dalam bentuk diskripsi dari hasil wawancara, dokumentasi, dan observasi selama analisis kebutuhan. Teknik kuantitatif disajikan dalam bentuk persentase dari hasil kuesioner evaluasi dari para ahli, guru bahasa Inggris, dan siswa. Untuk menganalisis data kuantitatif, penelitian ini menggunakan Skala Likert seperti yang direkomendasikan oleh Sugiono (2012) sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase item

f = Skor yang terkumpul

n = Jumlah kasus / frekuensi ekpektasi

Data ditransformasikan ke dalam presentase. Berikut tabel 1 adalah rumus presentase kelayakan.

Tabel 1. Skor dari Data yang Diperoleh

Skor %	Kategori
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang
0% - 20%	Sangat Kurang

HASIL dan PEMBAHASAN

Tahap Analisis

Hasil dari tahap analisis ini terdapat tiga tahap yaitu wawancara, observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Wawancara ini melibatkan guru mata pelajaran bahasa Inggris kelas VII di SMP N 2 Godean sebagai narasumber. Pertanyaan meliputi kurikulum yang dipakai saat mengajar, media apa saja yang telah digunakan didalam kelas serta seberapa aktif siswa didalam kelas. Pada wawancara ini terdapat beberapa masalah dalam proses belajar mengajar yaitu, penggunaan media yang hanya buku, siswa dikelas cenderung terlalu banyak bermain saat guru menjelaskan dan media yang digunakan dalam setiap pembelajaran adalah buku paket yang telah dibagikan kepada siswa.

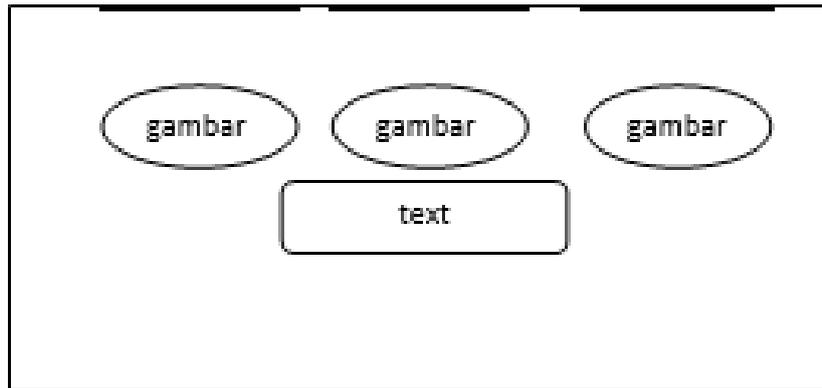
Dalam proses observasi penjelasan guru sudah dapat dimengerti namun media yang digunakan hanya buku paket dan pada saat pembelajaran berlangsung peserta didik belum diajak berbicara secara aktif sehingga hanya berfokus ke guru. Dikutip dalam buku (Cameron, 2001: 7) Vygotsky menyebutkan bahwa anak-anak dibantu oleh orang dewasa dalam belajar untuk bertindak dan berpikir. Ini berarti bahwa interaksi sosial akan memberi mereka pengalaman baru dan pengetahuan baru. Dalam teori tersebut secara tidak langsung menyatakan bahwa karakteristik anak-anak, harus mendapatkan kegiatan pembelajaran khususnya dalam pembelajaran membaca yang tak terlupakan, menyenangkan, menarik perhatian mereka bukan hanya berpusat ke guru.

Hasil analisis kebutuhan berdasarkan hasil kuesioner, menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media yang menarik, mempunyai banyak gambar dan mudah dipahami

serta siswa mengalami kesulitan dalam membaca teks dalam bahasa Inggris. Selain dari tiga tahap analisis ini, terdapat dokumen yang diperoleh dari penelitian ini yaitu silabus. Dari hasil analisis silabus, penelitian ini menggunakan materi teks diskripsi yang terfokus pada mendiskripsikan tempat.

Tahap Desain

Tahap ini merupakan skema perancangan dari *The Giant Snake and Ladder 3D*. Skema perancangan permainan ini dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Skema *Pop Up Card*

Pada gambar 1 terdapat beberapa gambar yang memperlihatkan penjelasan yang ada didalam *text*, hal tersebut adalah untuk mempermudah peserta didik mengenali teks yang dijelaskan pada setiap pop up card

Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan ini, skema *pop up card* yang terdapat di tahap desain dibuat menjadi bentuk asli. kartu ini dirancang menggunakan kertas warna. Bentuk asli produk dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Bentuk asli *Pop up card*

Implementasi dilakukan satu kali karena materi dalam pop card adalah mendeskripsikan tempat. Implementasi dilakukan dikelas VII C yang berjumlah 25 orang, dan setiap kelompok terdiri dari 5 orang. Setelah instruksi dijelaskan maka siswa akan menerima soal-soal sesuai dengan kartu yang telah didapatkan. Setiap grup salingbekerja sama dalam menjawab soal yang diberikan

Tahap Evaluasi

Dalam penelitian ini hasil evaluasi dilihat dari hasil evaluasi kuesioner dari penilaian ahli, dan hasil skor post test siswa. Hasil evaluasi ini untuk melihat seberapa efektif media yang digunakan

Hasil evaluasi dari penilaian ahli meliputi dua penilaian yaitu penilaian konten dan penilaian media. Skor rata-rata evaluasi dari pakar konten dijelaskan pada tabel 2.

Tabel 1. Skor Rata-rata dari *Content Expert*

Aspek	Skor
Design	64.61
Development	93.84
Total	158.4
Rata-rata	79.23
Aspek	Skor

Berdasarkan pengumpulan data pada tabel 1, persentase aspek desain adalah 64.61% dan persentase aspek pengembangan adalah 93.84%. Kemudian, persentase rata-rata adalah 79.23%. Persentase keseluruhan menunjukkan bahwa konten permainan bagus dan layak diterapkan dalam pembelajaran bahasa Inggris khususnya pada keterampilan membaca di kelas VII Sekolah Menengah Pertama.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis penggunaan *pop up card* dapat disimpulkan layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris pada kelas VII khususnya pada keterampilan membaca. Ini dibuktikan dari penilaian ahli media yang rata-ratanya cukup baik, serta meningkatnya hasil rata-rata nilai pre-test ke post test.

Media ini dapat menjadi rekomendasi bagi para desainer media untuk ingin mendapatkan referensi. Media ini bisa menjadi salah satu referensi untuk membuat media yang serupa. Bagi guru media ini direkomendasikan untuk mengajar bahasa Inggris terutama untuk *anak-anak*. Kemudian penelitian ini direkomendasikan bagi peneliti berikutnya yang relevan untuk menjadi salah satu referensi dalam membuat media.

DAFTAR PUSTAKA

- Aegpongpaow, O. 2008. kualitatif Investigasi Metakognitif Strategi di Thailand Mahasiswa Bahasa Inggris Akademik Reading Tersedia dari [http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Eng\(MA\)/Orranud_A.pdf](http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Eng(MA)/Orranud_A.pdf).
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Barrera, M., et al., 2006. Penggunaan Chunking dan menyoyal Aloud untuk Meningkatkan Pemahaman Membaca Bahasa Inggris Bahasa Pembelajar dengan Cacat (ELLs Penyandang Cacat Laporan 17). Minneapolis, MN: University of Minnesota, Pusat nasional Pendidikan Hasil. Tersedia dari <http://www.education.umn.edu.com>
- Brewster, J., et al., 2002. *Primer Inggris Guru Panduan*. Harlow: Pearson Education Limited
- Brown, H. Douglas. 2000. *Prinsip Belajar Bahasa dan Pengajaran*. New York: Longman.
- Burt, M., et al, 2003. *Membaca dan Dewasa Bahasa Inggris Pembelajar: Sebuah Tinjauan dari Research*. Washington, DC: Pusat Linguistik Terapan
- Nelli dan Hartati, Elysa. 2018. Improving students' reading comprehension through cooperative learning strategies using numbered heads together. *Journal of English Language and Education*. Vol: 4 (1): 91-97.
- Grace, E. 2006. *Lihat Ahead*. Erlangga. Jakarta.
- Harmer, Jeremy. 2001. *Praktek Pengajaran Bahasa Inggris*. London: Longman.
- Hutchinson, T, dan Waters, A. 1994. *Inggris untuk Keperluan Khusus*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Nunan, David, 2003, *Practical Pengajaran Bahasa Inggris*. New York: McGraw -Hill Pendidikan

TINDAK TUTUR DIREKTIF BEDA GENDER PADA PERISTIWA TUTUR ROMANTIS DALAM THE HATING GAME

Zeny Luthvia^{1*}, M.R. Nababan², Diah Kristina³

¹Linguistik Penerjemahan, Universitas Sebelas Maret, Surakarta
zluthvia56@gmail.com¹, amantaradja@gmail.com², kristina_diah@yahoo.com³
Telp: +6285229598100

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan jenis tindak tutur ilokusi direktif dua tokoh beda gender dengan *equal power* pada peristiwa tutur romantis dalam novel *The Hating Game*. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan sifat deskriptif untuk menggambarkan perbedaan tindak tutur antara tokoh laki-laki dan perempuan yang memiliki tingkat power seimbang. Data diperoleh dari tuturan kedua tokoh beda gender pada peristiwa tutur romantis dan divalidasi oleh tiga rater melalui FGD (*Focus Group Discussion*) sebelum kemudian dianalisis dengan analisis domain, taksonomi komponensial dan tema budaya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tuturan direktif lebih banyak dituturkan oleh tokoh perempuan (60.41%) daripada tokoh laki-laki (39.58%). Temuan berikutnya menunjukkan bahwa terdapat tujuh sub ilokusi tindak tutur direktif yang dituturkan oleh tokoh laki-laki meliputi perintah, ajakan, larangan, permintaan, konfirmasi, saran, dan nasihat. Sedangkan tokoh perempuan juga memiliki tujuh sub ilokusi tindak tutur direktif meliputi, permohonan, perintah, permintaan, konfirmasi, saran, larangan, dan ajakan.

Kata kunci: Linguistik, Tindak Tutur Direktif, Peristiwa Tutur Romantis, Gender

ABSTRACT

*The aim of this study is to identify and describe the types of directive illocutionary speech acts of male and female with equal power in romantic speech events in the *The Hating Game* novel. This research is a descriptive qualitative study to describe speech acts differences between male and female figures that have a balanced level of power. The data were obtained from male and female characters' utterances on romantic speech events and validated by three raters through FGD (Focus Group Discussion) before then being analyzed by domain, taxonomy, componential and cultural themes analisis. The results of this study indicate that directive speech is more spoken by female figures (60.41%) than male figures (39.58%). Subsequent findings indicate that there are six sub-illocutionary directive speech acts spoken by male figure including commanding, invitating, prohibiting, asking, confirming, and suggesting. While female figure has seven sub-illocutionary directive speech acts including begging, commanding, asking, confirming, suggesting, prohibiting, and inviting.*

Keyword: Linguistic, Directive Speech Act, Romantic Speech Event, Gender

PENDAHULUAN

Karya sastra masih menjadi pujaan nomer satu di Indonesia, terutama sastra fiksi. Hasil riset menggunakan data internal *platform e-commerce global* dari Picodi.com pada Maret 2019 terhadap 7.800 responden menunjukkan bahwa buku fiksi unggul peminat dengan persentase 75%. Angka yang jauh lebih tinggi dari non-fiksi (41%), bisnis (33%),

sains populer (31%), literature hobi (24%), dan literature sains serta buku teks (22%). Hal tersebut membuktikan bahwa genre fiksi seolah menjadi energi pusat di banyak toko buku mancanegara, salah satunya fiksi romantis.

Sastra fiksi dengan cerita romantis tidak kalah populer dengan genre fiksi lainnya. Berdasarkan statistik yang dikumpulkan oleh komunitas RWA (*Romance Writers of America*), novel-novel romantis menyumbang lebih dari lima puluh persen pangsa pasar buku fiksi di Amerika Serikat setiap tahunnya. Lebih dari sepertiga yang dijual di Amerika adalah fiksi romantis yang menjadikan penjualan tersebut melebihi genre fiksi lain seperti misteri. Cerita romantis tidak hanya populer di Amerika saja, tetapi juga di banyak negara lain. Menurut Freddie Bateman, penulis fiksi dan puisi, salah satu penerbit fiksi romantis terbesar, *Harlequin*, menerbitkan genre romantis dalam dua puluh lima bahasa dan mendistribukannya ke dalam 120 negara termasuk Indonesia.

Pemaknaan tuturan tidak hanya dimaknai secara literal, melainkan dipengaruhi oleh konteks dan latar belakang yang berbeda. Salah satu tindak tutur yang erat hubungannya dengan konteks adalah tindak tutur ilokusi, yaitu tindak tutur yang mengandung maksud, berkaitan siapa bertutur kepada siapa, kapan, dan dimana tindak tutur tersebut dilakukan. Tindak tutur inilah yang lebih tepat digunakan sebagai piranti dalam mengkaji fenomena komunikasi dengan latar belakang sosial yang berbeda-beda.

Konteks dan latar belakang yang acapkali mempengaruhi tindak tutur adalah faktor *power*, ras, agama, dan gender. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), romantis adalah seperti cerita roman (percintaan); bersifat mesra; mengasyikkan. Menurut Hall (1956:68) romantis adalah keadaan ketika dua orang melakukan hal-hal yang berkaitan dengan kemesraan. Pada peristiwa tutur romantis, pasti terdapat interaksi antara laki-laki dan perempuan. Laki laki dan perempuan mempunyai perbedaan tujuan dalam percakapan sehingga menjadikan gaya bahasa antara keduanya juga berbeda. Laki laki akan cenderung menghasilkan tindak tutur ilokusi yang berbeda dari perempuan. Beberapa *stereotype* dari para ahli menyatakan bahwa laki laki akan lebih asertif dan perempuan akan lebih ekspresif, meskipun beberapa ahli linguistik seperti Tannen dan Mills membantahnya. Mereka berargumen bahwa kecenderungan gaya bahasa juga bisa dipengaruhi oleh tingkat *power* dan jarak keduanya. Bagaimana kiranya perbedaan tindak tutur ilokusi antara laki laki dan perempuan dengan tingkat *power* yang seimbang, apakah sesuai dengan *stereotype* yang dinyatakan oleh beberapa peneliti atau justru berbeda. Maka dari itu, penting kiranya penelitian ini dilakukan untuk mengungkap kebenaran teori yang diungkapkan oleh para ahli seputar tuturan gender dan menambah khazanah ilmu di bidang linguistik umumnya.

Kajian mengenai tindak tutur pada karya sastra dengan fokus pada satu jenis ilokusi saja sudah banyak dilakukan (Putranti, 2007; Kuncara, 2012; Wafa, 2013; Wahyuni, 2014; Fitriana, 2014; Sutontuhadi, 2014; Limyana, 2014; Hapsari, 2016). Penelitian mereka mengambil semua jenis tuturan yang merepresentasikan salah satu tindak tutur ilokusi pada objek kajian yang berbeda. Belum terdapat peristiwa tutur (*speech event*)

khusus yang membatasi penelitian mereka sehingga hasil penelitian masih terlihat general. Lebih lanjut, belum adanya kajian perbandingan kecenderungan tindak tutur yang muncul antar tokoh baik itu antar gender pada objek kajian tersebut.

Penelitian lain dalam tindak tutur adalah (Valensia, 2014; Mansur, 2014; Nurvitrita, 2016; Kirom, 2016; Wahyudi, 2016; Mahesti, 2016; Widianingsih, 2016; Setyowati, 2017) yang hanya mengambil salah satu jenis tuturan pada tindak tutur tertentu. Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, penelitian mereka jauh lebih spesifik meskipun masih dalam cakupan pembahasan dan kelemahan yang sama.

Sementara itu, penelitian tindak tutur dengan semua jenis ilokusi adalah (Aryama, 2012; Wisudawanto, 2012; Antoni, 2014). Meskipun mengambil semua jenis tindak tutur ilokusi sebagai aspek linguistiknya tetapi penelitian Antoni mempunyai alur yang berbeda dengan penelitian sebelumnya yang hanya berfokus pada tindak tutur tidak langsung sebagai data kajiannya. Meskipun terkesan ada pembaharuan, penelitian mereka juga memiliki kelemahan yang sama dengan penelitian sebelumnya.

Sejauh ini, penelitian terjemahan tindak tutur yang sudah mengaitkan dengan peristiwa tutur tertentu adalah penelitian Mustofa (2019) dan Wahana (2019). Mustofa mengkaji semua tindak tutur ilokusi yang hanya berfokus pada tuturan tokoh laki-laki pada peristiwa tutur romantis, sedangkan Wahana mengkaji semua tindak tutur pada peristiwa tutur marah. Meskipun terkesan spesifik dengan dibatasi oleh peristiwa tutur tertentu, penelitian ini juga masih terlihat general. Pasalnya, penelitian Mustofa hanya mengambil tuturan tokoh laki-laki saja sebagai objek kajiannya tanpa membandingkannya dengan tuturan tokoh perempuan.

Penelitian tindak tutur yang mengangkat perbandingan gender sebagai isu kajiannya sudah pernah dilakukan (Shams & Afghari, 2011; Chamani, 2014; Liu & Qin, 2017; Al-Wuhaili, 2017). Penelitian mereka berfokus pada ranah sosiopragmatik dengan pendekatan etnografi dimana memanfaatkan instrumen manusia pada konteks sosial tertentu sebagai objek kajiannya. Berbeda dengan peneliti yang menggunakan instrumen dokumen sebagai data, bukan tuturan verbal langsung, pada sebuah novel. Disamping itu, peneliti juga akan memfokuskan hanya pada situasi tertentu agar lebih spesifik.

Berdasarkan review di atas peneliti mempunyai kesempatan untuk mengkaji terkait terjemahan tindak tutur. Hal ini disebabkan banyak penelitian yang masih meninggalkan masalah yang dapat diteliti lebih lanjut. Pertama, fokus kajian mereka hanya pada tuturan pada tindak tutur tertentu tanpa melibatkan peristiwa tuturnya. Kedua, belum ada penelitian tindak tutur pada karya sastra, khususnya novel, dengan membandingkan tuturan tokoh yang berbeda gender dan mengaitkannya dengan teori gender oleh para ahli, sehingga bisa memunculkan penemuan bagaimana kecenderungan tindak tutur laki-laki dan perempuan dengan power seimbang pada peristiwa tutur romantis.

METODE

Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif karena menggunakan fenomena linguistik sebagai data sehingga catatan penelitian ditekankan pada pemberian deskripsi kalimat yang rinci, lengkap, mendalam, yang menggambarkan situasi sebenarnya untuk mendukung penyajian data (Sutopo, 2006:40). Data berupa tuturan tokoh utama laki-laki dan perempuan diidentifikasi dan disajikan secara kualitatif melalui jenis sub ilokusi tuturan yang menunjukkan realitas perbedaan kecenderungan keduanya. Dalam penelitian ini, lokasi yang dipilih adalah lokasi media yang berupa novel *The Hating Game*. Salah satu pertimbangan mengapa memilih novel tersebut sebagai lokasi penelitian adalah adanya data yang mencukupi pada media tersebut, terlebih novel *The Hating Game* termasuk genre fiksi novel romansa kontemporer yang memiliki alur cerita sesuai dengan kehidupan masa sekarang, sehingga sangat cocok untuk menemukan fenomena kajian. Alasan kedua, novel tersebut memiliki rating 4.25 dari situs buku terpopuler, *goodreads*, yang mengindikasikan bahwa setiap orang kemungkinan pasti memberikan rating empat dan lima untuk novel tersebut sehingga menjadikannya “*USA today best seller*”.

Penelitian ini menggunakan dua jenis sumber data yaitu dokumen dan informan. Sumber data dokumen berupa novel *The Hating Game*, sedangkan sumber data informan adalah *rater* yang memberikan validasi data sebagai hasil akhir. Sementara itu, data terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer dalam penelitian ini berupa tuturan dua tokoh utama pria dan wanita pada situasi tutur romantis dalam novel *The Hating Game*. Untuk data sekunder penelitian ini adalah informasi tentang novel *The Hating Game* karya Sally Throne dan terjemahannya, ulasan-ulasan, serta komentar-komentar atau review mengenai novel ini yang diperoleh melalui internet. Selain itu, penelitian – penelitian tercakup, baik itu yang terkait novel *the Hating Game* atau terkait tindak tutur pada pendekatan pragmatik juga termasuk dalam data sekunder penelitian ini.

Disini, teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling*. Santosa (2017: 55) menyebutkan bahwa *purposive sampling* adalah salah satu contoh pengambilan sampel yang tidak acak. *Purposive sampling* ini disebut juga *criteria based sampling*, *theoretical based sampling*, dan *snow ball sampling*. Metode yang digunakan untuk memperoleh data adalah melalui analisis dokumen, kuisisioner, dan *forum group discussion* (FGD). Kuisisioner diberikan kepada *rater* untuk memvalidasi data, sementara FGD dilakukan untuk mengetahui alasan para *rater* menerima dan membuang data tersebut. Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data linguistik pada penelitian ini adalah teknik analisis isi dengan panduan dari teori pragmatik tentang tindak tutur ilokusi. Teknik analisis data menggunakan teori Spradely (1980) yang terdiri dari analisis domain, analisis taksonomi, analisis komponensial dan analisis tema budaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Terdapat 14 peristiwa tutur romantis yang ditemukan pada novel *The Hating Game*. Dalam menganalisis tindak tutur direktif tokoh utama beda gender dengan power seimbang, penelitian ini menerapkan teori Yule (1996). Sedangkan untuk mengaitkan tuturan tokoh dengan teori gender, peneliti menggunakan teori Tannen (1994) dan Mills (2003). Terdapat tujuh jenis sub tindak tutur ilokusi direktif yang dituturkan tokoh laki-laki dan perempuan meliputi, perintah, ajakan, larangan, permintaan, konfirmasi, permohonan, dan saran

Tabel 1.1 Jumlah SubTindak Tutur Ilokusi Direktif Pada Peristiwa Tutur Romantis

No.	SubTindak Tutur Ilokusi Direktif	Freq.	%
1.	Permintaan	49	51.57
2.	Perintah	24	25.26
3.	Konfirmasi	9	9.47
4.	Larangan	4	4.21
5.	Saran	4	4.21
6.	Ajakan	3	3.15
7.	Permohonan	2	2.10
	Total	95	99.97

Pada tabel di atas dapat diketahui bahwa subtindak tutur permintaan lebih sering dituturkan dan subtindak tutur permohonan jarang sekali dituturkan oleh kedua tokoh utama dalam peristiwa tutur romantis. Perbedaan lebih rinci antara subtindak tutur laki-laki dan perempuan pada peristiwa tutur romantis adalah sebagai berikut:

Tabel 1.2 Perbedaan SubTindak Tutur Ilokusi Direktif Laki-Laki dan Perempuan

No.	SubTindak Tutur Ilokusi Direktif	Laki-Laki		Perempuan	
		Freq.	%	Freq.	%
1.	Permintaan	13	35.13	36	62.06
2.	Perintah	15	40.54	9	15.51
3.	Konfirmasi	3	8.10	6	10.34
4.	Larangan	2	5.40	2	3.44
5.	Saran	2	5.40	2	3.44
6.	Ajakan	2	5.40	1	1.72
7.	Permohonan	0	0	2	3.44
	Total	37	99.97	58	99.95

Bertanya

Bertanya adalah tuturan yang dituturkan dengan tujuan meminta keterangan atau penjelasan tentang sesuatu hal. Tetapi secara implisit, bertanya juga bisa digunakan oleh penutr agar mitra melakukan sesuatu hal untuknya. Contoh:

Lucy: Is there any reason we're not kissing yet?

Konteks: Lucy sengaja membawa Josh ke gudang untuk meluruskan masalah mereka. Lucy ingin menjadi teman dengan Josh, bukan musuh lagi. Akan tetapi hasrat Lucy untuk menyukai Josh tidak bisa disembunyikan dan akhirnya dia menantang Josh ke sebuah game yang melibatkan ciuman.

Lucy merasa penasaran mengapa Josh belum juga menciumnya. Tuturan bertanya digunakan untuk meminta keterangan dari mitra tutur tentang alasan tindakannya. Tuturan yang digunakan tokoh perempuan dalam bertanya pada konteks tersebut juga memiliki makna implisit dengan tujuan untuk mendesak mitra tuturnya agar segera melakukan sesuatu, yaitu menciumnya.

Berbeda dengan contoh kedua:

Lucy: When's your birthday?

Josh: June twentieth

Konteks: Josh dan Lucy sedang menonton movie bersama di sofa apartemen Josh. Josh sungguh sangat menawan sehingga membuat Lucy ingin mengetahui apa saja yang ada di otaknya. Lucy memulai percakapan dengan tuturan tersebut.

Datum kedua berbeda dengan datum pertama. Tuturan bertanya pada datum kedua tidak memiliki makna implisit di dalamnya, murni penutur hanya ingin mengetahui sebuah informasi dari mitra tutur. Tuturan tersebut bertujuan untuk meminta keterangan atau jawaban saja.

Perintah

Perintah adalah tuturan yang bermaksud menyuruh melakukan sesuatu secara langsung. Berbeda dengan jenis subtindak tutur bertanya yang didominasi oleh perempuan, subtindak tutur memerintah lebih didominasi oleh karakter laki-laki. Laki-laki memang cenderung lebih langsung untuk meminta mitra tutur dalam melakukan sesuatu. Berbeda dengan perempuan yang cenderung lebih malu dengan menggunakan subtindak tutur bertanya agar terkesan lebih implisit. Contoh:

Lucy: Put your hands on me

Instead of grabbing me, he puts out his hands, offering them to me like I just did to him

Josh: Put them yourself

Konteks: Lucy dan Josh sedang berdiri berdua berhadapan dan membicarakan kesepakatan mereka berdamai. Lucy berusaha untuk menggoda Josh agar Josh bisa bergabung dalam permainan tersebut.

Dalam contoh di atas, tokoh laki-laki dan perempuan mempunyai kesamaan dalam memberikan perintah. Tokoh laki-laki berusaha merespon perintah dari tokoh perempuan dengan memberikan kembali perintah. Berbeda dengan contoh kedua berikut ini:

Josh: I want you to do something for me. I want you to have your cute little date with Danny, and I want you to kiss him.

Konteks: Josh berusaha menantang kembali Lucy pada permainan Atau Sesuatu. Dia ingin membuktikan bahwa dialah yang lebih cocok untuk Lucy.

Pada contoh kedua, tingkat tuturan perintah yang dituturkan tokoh laki-laki lebih rendah daripada contoh pertama. Contoh pertama adalah jenis perintah secara langsung sedangkan contoh kedua adalah jenis perintah secara tidak langsung.

Konfirmasi

Mengonfirmasi adalah tuturan yang dinyatakan secara tegas untuk menegaskan sesuatu hal. Dalam subtindak tutur ini lebih didominasi oleh tokoh perempuan. Contoh:

Lucy: I almost came from the thought of you pressing me down and smiling at me.

Josh: Is that all it would take? Because it can be arranged

Konteks: Ketika Josh berusaha mengungkapkan apa yang ada di dalam mimpi Lucy dan akhirnya Lucy berhasil menceritakannya.

Pada datum di atas, jenis subtindak tutur yang digunakan oleh tokoh laki-laki adalah mengonfirmasi. Tokoh laki-laki berusaha dengan tegas mengonfirmasi maksud dari mimpi Lucy.

Larangan

Larangan adalah tuturan yang memerintahkan supaya tidak melakukan sesuatu menurut perspektif penutur. Frekuensi subtindak melarang antara tokoh laki-laki dan perempuan adalah seimbang. Contoh:

Josh: If kissing him isn't as good as kissing me, you can't kiss him again.

Konteks: Ketika Josh menyuruh Lucy untuk berkencan dengan Danny dan menciumnya tapi dia memberi wewenang dan satu syarat sesuai tuturan di atas.

Pada datum di atas, penanda tuturan larangan terletak pada kata “*can't*” yang mengindikasikan bahwa penutur melarang mitra tutur melakukan sesuatu sesuai dengan instruksinya. Berbeda dengan contoh kedua:

Lucy: Well, don't make me climb up there

Konteks: Ketika Josh belum mencium Lucy dan Lucy menanyakan alasan tindakannya. Josh dengan spontan memendam agar bisa sejajar dengan Lucy dan tuturan tersebut keluar.

Contoh kedua terletak pada penanda “*don't*” yang mengindikasikan tuturan melarang. Tokoh perempuan berusaha memberikan instruksi agar tokoh laki-laki tidak membuatnya terlalu berjinjit.

Saran

Menyarankan adalah tuturan yang diujarkan untuk berusaha memberi anjuran sesuai dengan perspektif penutur. Tokoh laki-laki dan tokoh perempuan sama-sama mempunyai frekuensi yang seimbang dalam menutrkan subtindak tutur tersebut. Contoh:

Lucy: The date itself went fine.

Josh: You need something more than fine

Konteks: Lucy berusaha memberitahu hasil tantangan permainan kencan dengan Danny kepada Josh. Lucy berusaha mengulur dan menyembunyikan fakta sebenarnya tentang kencannya dengan Danny dan keluarlah tuturan tersebut dari Josh.

Pada contoh tersebut, Josh memberi saran menurut perspektifnya kepada Lucy terkait apa yang sebenarnya Lucy butuhkan. Salah satu penanda dari tutura menyarankan adalah munculnya kata “*need*”.

Ajakan

Ajakan adalah meminta dalam arti menyuruh supaya turut berpartisipasi. Tokoh laki-laki lebih cenderung memiliki frekuensi pada subtindak tutur ini. Contoh:

Josh: Oh dear, I've traumatized you.

Lucy: What...What...

Josh: Let's go

Konteks: Tuturan tersebut muncul setelah peristiwa tutur di lift yang menjadikan mereka berdua berciuman. Setelah peristiwa tersebut, Josh memulai perbincangan agar tidak merasa canggung. Melihat Lucy masih kaget dan terbata-bata, keluarlah tuturan tersebut.

Data di atas adalah contoh subtindak tutur ajakan. Tujuan Josh menuturkan tuturan tersebut agar Lucy merasa tidak canggung dengan situasi yang sudah Josh mulai. Penanda yang menunjukkan bahwa tuturan tersebut masuk dalam kategori ajakan adalah kata “*let’s*” yang dituturkan tokoh laki-laki. Subtindak tutur ajakan menunjukkan bahwa laki-laki lebih memiliki power pada peristiwa tutur tersebut.

Permohonan

Memohon adalah tuturan yang diujarkan dengan tujuan meminta dengan hormat. Pada akumulasi data, subtindak tutur memohon hanya diujarkan oleh tokoh perempuan. Tuturan permohonan juga mempunyai indikasi bahwa penutur mempunyai tingkat power yang lebih rendah dari mitra tutur. Contoh:

Lucy: Please don’t kill me. There’s probably camera.

Josh: I doubt it

Konteks: Tuturan tersebut muncul ketika Josh dan Lucy hanya berdua di satu lift. Dengan sengaja Josh menekan tombol emergency yang menjadikan lift tiba-tiba berhenti, dan muncullah tuturan tersebut

Pada datum di atas, penanda yang menjadikan tuturan tersebut masuk dalam subtindak tutur memohon adalah kata “*please*”. Tanpa adanya penanda tersebut, tuturan pada contoh di atas menjadi subtindak tutur melarang, bukan lagi memohon. Munculnya penanda “*please*” adalah untuk menunjukkan permintaan secara hormat.

SIMPULAN

Menurut hasil analisa di atas, terdapat tujuh subtindak tutur ilokusi direktif yang dituturkan oleh tokoh utama beda gender dengan power seimbang pada peristiwa tutur romantis dalam novel *The Hating Game*. Terdapat perbedaan frekuensi subtindak tutur antara tokoh laki-laki dan perempuan. Perempuan lebih sering menggunakan tuturan bertanya untuk meminta mitra tutur melakukan suatu hal, sedangkan laki-laki cenderung meminta mitra tuturnya secara langsung dengan menggunakan frekuensi subtindak tutur memerintah. Subtindak tutur mengonfirmasi lebih sering dituturkan oleh tokoh perempuan sedangkan subtindak tutur larangan dan saran mempunyai frekuensi yang sama antara tokoh laki-laki dan perempuan. Subtindak tutur ajakan lebih dituturkan oleh tokoh laki-laki dan subtindak tutur permohonan hanya dituturkan oleh tokoh perempuan. Dari keseluruhan data, tokoh perempuan memiliki frekuensi yang lebih banyak dalam menggunakan tindak tutur direktif pada peristiwa tutur romantis. Hal ini membuktikan bahwa *stereotype* para ahli yang menyatakan bahwa laki-laki lebih direktif dari perempuan kurang benar. Adanya pengaruh *equal power* antara laki-laki dan perempuan menjadikan perempuan lebih direktif daripada laki-laki pada peristiwa tutur romantis.

DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan Nasional. (2012). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Edisi Keempat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hall, C. S. (1956). *A Primer of Freudian Psychology*. London: George Allen & Unwin
- Santosa, R. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif Kebahasaan*. Surakarta: UNS
- Sutopo, H. B.(2002). *Metodologi Penelitian Kualitatif: Dasar Teori dan Terapannya dalam Penelitian*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- Yule, G. (1996). *Pragmatics*. Oxford: Oxford University Press.
- Mustofa, Ihyak. (2019). Male Characters' Expressive Speech Act on Romantic Speech Events in New Moon. *International Journal of Linguistic, Literature and Translation*, 2 (4): 70-79.
- Chamani, Fariba. (2014). Gender Differences in the Use of Apology Speech Act in Persian. *International Journal of Linguistics*, 6 (6), 46-63.
- Al-Wuhaili, Ahmad Kreem Salem. (2017). A Pragmatic Analysis of Gender Differences in Using The Speech Act of Apology in Political Texts. *Debating Globalization, Identity, Nation and Dialogue Section: History, Political Science, International Relations*. Arhipelag XXI Press: Tirgu Mures: 174-184.
- Shams, Rabe'aand Afghari, Akbar. (2011). Effects of Culture and Gender in Comprehension of Speech Acts of Indirect Request. *Canadian Center of Science and Education*, 4 (4): 279-287.

INDEX



Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Mercu Buana Yogyakarta



JL. Ring Road Utara, Condong Catur, Depok,
Kabupaten Sleman, D.I. Yogyakarta
Lab. Multipurpose, Lantai 2 Kampus III UMBY
Hp. 081324607360



Asosiasi Penerbit Perguruan Tinggi Indonesia

ISBN 978-623-7587-36-1

