

Tim PDS UNIPMA 2019



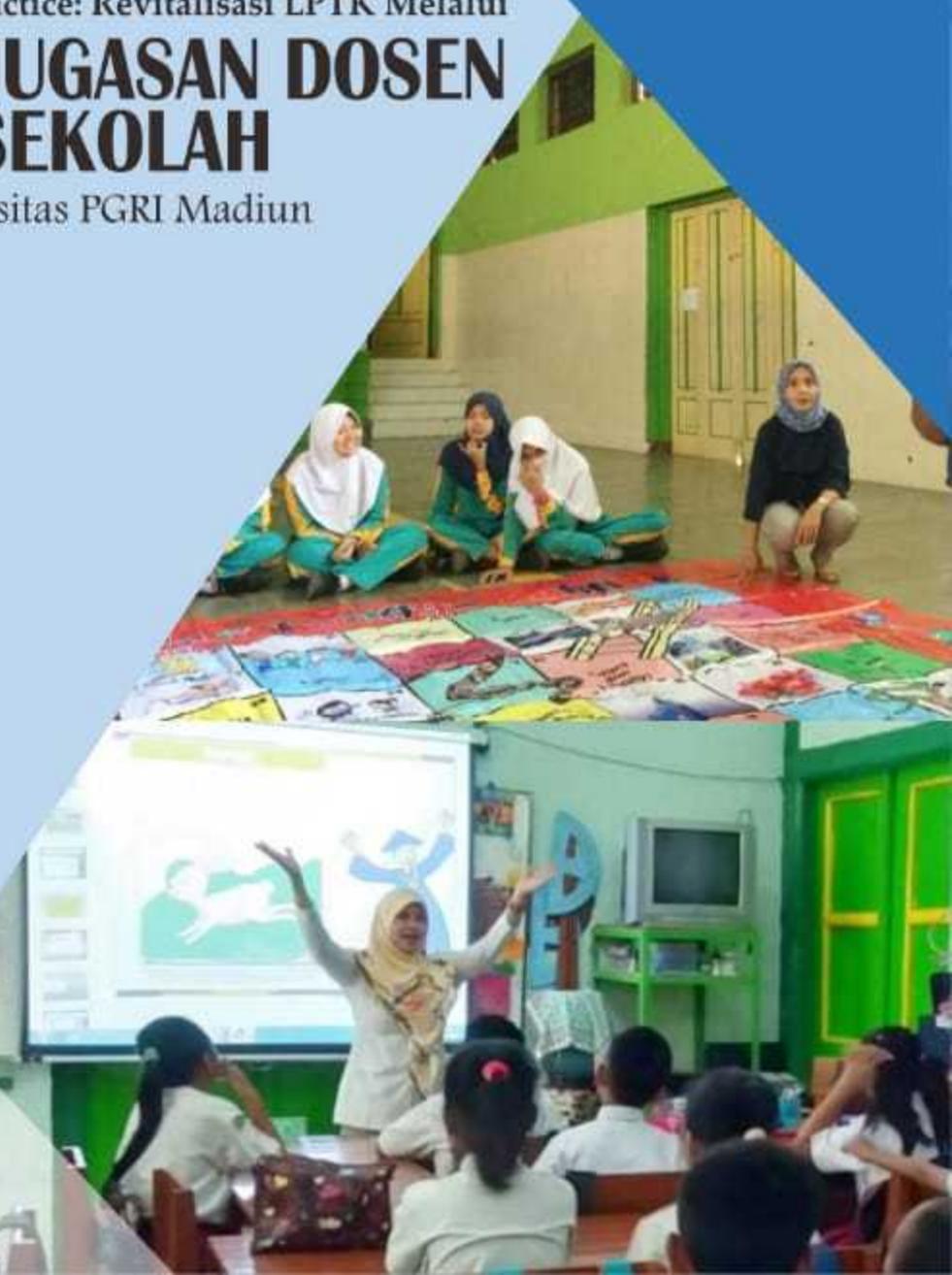
Best Practice: Revitalisasi LPTK Melalui
**PENUGASAN DOSEN
DI SEKOLAH**
Universitas PGRI Madiun

Best Practice: Revitalisasi LPTK Melalui
**PENUGASAN DOSEN
DI SEKOLAH**
Universitas PGRI Madiun

Buku ini memuat *best practice* selama kegiatan program Penugasan Dosen ke Sekolah (PDS) yang dilaksanakan oleh dosen di universitas PGRI Madiun dan diselenggarakan dengan bantuan dari Kemenristekdikti Tahun 2019. Buku ini mendeskripsikan muatan dan esensi dari beberapa pembelajaran yang dihasilkan melalui sinergi antara dosen di LPTK dan Guru di sekolah. Beberapa bagian buku membahas topik yang berbeda sesuai dengan materi dalam program PDS antara lain pada materi Bimbingan dan Konseling membahas Konsep Diri Remaja: Memahami Dinamika Kepribadian Remaja Dalam Perspektif Psikologis, Pada bidang Ekonomi memuat Brainstorming untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 5 Kota Madiun, pada pembelajaran Fisika memuat Mensinergikan Cara Mengajar Dosen Pendidikan Fisika di Kampus dan di Sekolah Melalui Program PDS, Penguatan Kompetensi Pragmatik dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Menengah Pertama, Implementasi Video Pawtoon untuk Mengajar Reading Skill di Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris dan Aplikasi Let's Read untuk Menemukan Ide Pokok Pada Pembelajaran di Sekolah Dasar.

Buku ini diterbitkan sebagai panduan atau rujukan bagi Dosen, Guru maupun mahasiswa calon guru dalam mengimplementasikan pembelajaran melalui *best practice* sehingga diharapkan dapat memberikan perubahan positif yang bermula pada kemajuan dan perbaikan kualitas proses pembelajaran

BEST PRACTICE: REVITALISASI LPTK MELALUI PENUGASAN DOSEN DI SEKOLAH



082336759777

aemediagrafika@gmail.com

www.aemediagrafika.com

PANDUAN PENDIDIK

ISBN 978-602-6637-57-4



Rp. 98.500,-

BEST PRACTICE:

REVITALISASI LPTK

MELALUI PENUGASAN DOSEN DI SEKOLAH

Dr. Marheny Lukitasari, M.Pd.
Dr. Dahlia Novarianing Asri, M.Si
Dr. Rosita Ambarwati, S.S, M.Pd
Dr. Sudarmiani, M.Pd.
Dr. Jeffry Handhika, M.Pd., M.Si.
Dr. V. Teguh Suharto, M.Pd.
Dr. Ibadullah Malawi, M.Pd.
Drs. Sanusi, M.Pd.
Nuri Ati Ningsih, M.Pd.
Nur Samsiyah, M.Pd.
Wachidatul Linda Yuhanna, M.Si



CV. AE MEDIA GRAFIKA

**BEST PRACTICE: REVITALISASI LPTK
MELALUI PENUGASAN DOSEN DI SEKOLAH**

ISBN: 978-602-6637-57-4

Cetakan ke-1, November 2019

Penulis

Dr. Marheny Lukitasari, M.Pd.
Dr. Dahlia Novarianing Asri, M.Si
Dr. Rosita Ambarwati, S.S, M.Pd
Dr. Sudarmiani, M.Pd.
Dr. Jeffry Handhika, M.Pd., M.Si.
Dr. V. Teguh Suharto, M.Pd.
Dr. Ibadullah Malawi, M.Pd.
Drs. Sanusi, M.Pd.
Nuri Ati Ningsih, M.Pd.
Nur Samsiyah, M.Pd.
Wachidatul Linda Yuhanna, M.Si

Editor

Octarina Hidayatus Sholikhah, M.Pd.
Pinkan Amita Tri Prasasti, M.Pd.

Penerbit

CV. AE MEDIA GRAFIKA
Jl. Raya Solo Maospati, Magetan, Jawa Timur 63392
Telp. 082336759777
email: aemediagrafika@gmail.com
website: www.aemediagrafika.com

Anggota IKAPI Nomor : 208/JTI/2018

Hak cipta @ 2019 pada penulis
Hak Penerbitan pada CV. AE MEDIA GRAFIKA

Dilarang memperbanyak sebagian atau keseluruhan buku ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa ijin tertulis dari penerbit

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan dan karunia-Nya sehingga penyusunan buku yang berjudul “*Best Practice : Revitalisasi LPTK Melalui Penugasan Dosen di Sekolah*” dapat diselesaikan dengan baik dan sesuai dengan rencana.

Buku ini diterbitkan sebagai panduan atau rujukan bagi Dosen, Guru maupun mahasiswa calon guru dalam mengimplementasikan pembelajaran melalui best practice sehingga diharapkan dapat memberikan perubahan positif yang bermula pada kemajuan dan perbaikan kualitas proses pembelajaran. Dalam buku ini digambarkan mengenai pelaksanaan PDS yang dilaksanakan mulai awal hingga program berakhir. Pelaksanaan PDS sampai saat ini diuraikan secara jelas pada masing-masing chapter.

Semoga buku ini bermanfaat bagi kita semua.

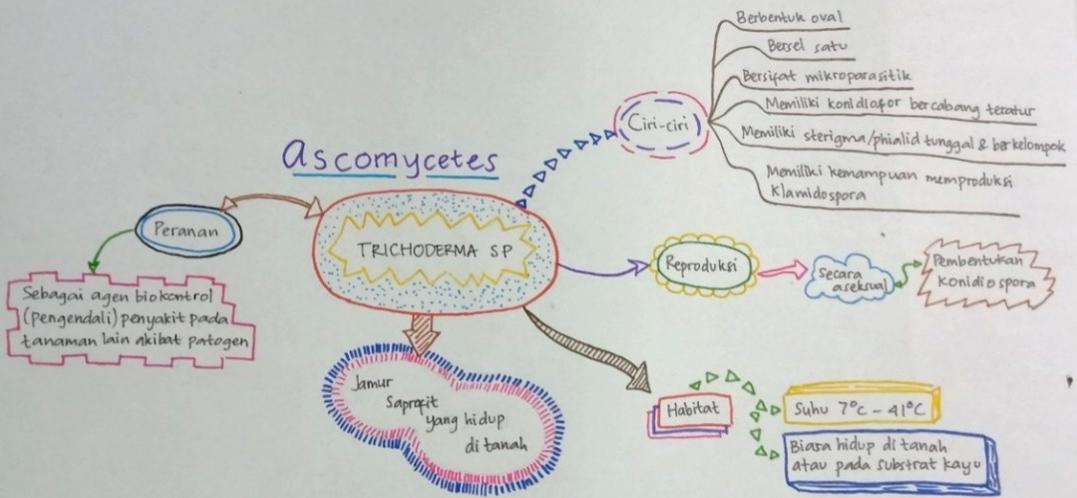
Madiun, November 2019

Penulis

DAFTAR ISI

Peta Pikiran: Media Pembelajaran yang Berpotensi Mendukung Kreatifitas dan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (<i>Higher Order Thinking Skill/ HOTS</i>) Mahasiswa	1
Konsep Diri Remaja: Memahami Dinamika Kepribadian Remaja dalam Perspektif Psikologis	9
Penguatan Kompetensi Pragmatik dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Menengah Pertama	31
<i>Brainstorming</i> Metode Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi	51
Mensinergikan Cara Mengajar Dosen Pendidikan Fisika di Kampus dan di Sekolah Melalui Program PDS	61
Keefektifan Penerapan Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Pendekatan Saintific Berbasis HOTS pada Perkuliahan Pengembangan Instrumen Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia	79
Penerapan Model Pembelajaran STAD (Student Team Achievement Divisions) pada Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran.....	93

Evaluasi Proses dan Hasil Pembelajaran Matematika	109
Implementasi Video <i>Pawtoon</i> Untuk Mengajar <i>Reading Skill</i> di Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris	125
Aplikasi <i>Let's Read</i> untuk Menemukan Ide Pokok	137
Pengembangan Media "Celli" Untuk Pembelajaran Biologi Materi Sel	149



PETA PIKIRAN:

MEDIA PEMBELAJARAN YANG BERPOTENSI Mendukung KREATIFITAS DAN KETERAMPILAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI (HIGHER ORDER THINKING SKILL/ HOTS) MAHASISWA

Dr. Marheny Lukitasari, M.Pd.
 marheny@unipma.ac.id

Penggunaan media pembelajaran sebagai sarana untuk membantu mahasiswa dalam memahami materi perkuliahan menjadi sesuatu hal yang patut diupayakan oleh dosen dalam meningkatkan kualitas perkuliahan. Belajar dari penggunaan media pembelajaran berbentuk peta pikiran di sekolah (khususnya di SMAN 6 Madiun) dalam program Penugasan Dosen di Sekolah Tahun 2018, maka media tersebut dipergunakan dan diimplementasikan dalam perkuliahan Botani Tumbuhan Rendah di Program Studi Pendidikan

Biologi Universitas PGRI Madiun. Bentuk peta pikiran tersebut memiliki perbedaan dengan peta konsep sehingga memang seringkali terjadi kerancuan dalam penggunaannya.

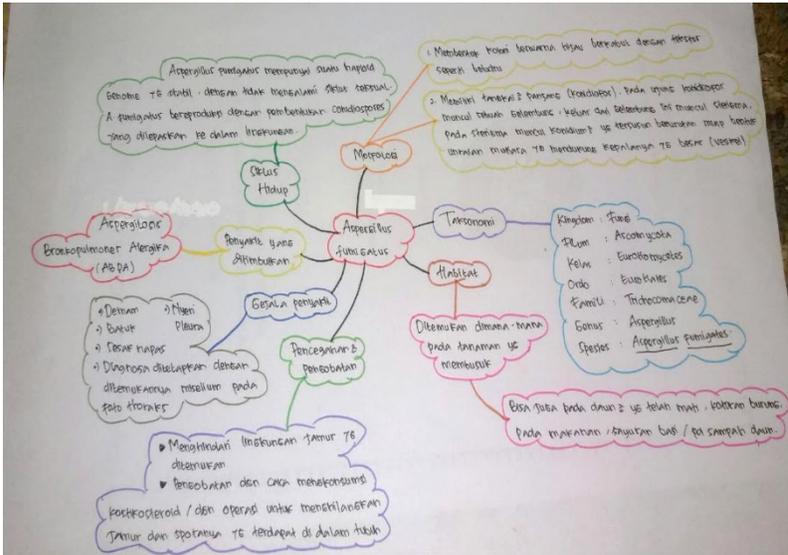
Jika peta konsep merupakan bentuk konsep-konsep singkat yang dipergunakan sebagai strategi dalam pembelajaran, maka peta pikiran diawali dengan penentuan topic utama yang biasanya berada di pusat untuk kemudian dijabarkan secara bebas dengan menggunakan percabangan yang spesifik untuk menjelaskan konsep utama tersebut. Peta pikiran dapat disusun berupa diagram yang mampu mengeksplorasi pemikiran sehingga menunjang proses berpikir kreatif sekaligus menghubungkan antar informasi yang didapatkan terkait topik utama (Merchie & Van Keer, 2016). Topik utama dalam penyusunan peta pikiran dapat dikembangkan dengan menambahkan sukonsep spesifik yang masing-masing diperjelas dan dilengkapi dengan gambar pendukung. Bahkan setiap subtopic yang ada dapat dikembangkan lagi dengan menambahkan susunan kata atau kalimat independen sebagai penjelasnya. Karakteristik adanya penambahan kata atau gambar atau percabangan tersebut yang menjadikan peta pikiran (*mind mapping*) lebih spesifik dibandingkan peta konsep (*concept map*).

Pertanyaan pentingnya adalah bagaimana peta pikiran tersebut berpotensi untuk mendorong kemampuan berpikir kreatif dan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) mahasiswa? Penggunaan peta pikiran mampu mengeksplorasi kreatifitas berpikir mahasiswa dengan cara menjabarkan konsep utama secara bebas. Penjabaran konsep secara bebas tersebut merupakan penciri utama masing-masing pemikiran mahasiswa, sehingga secara spesifik akan dapat disimpan dalam ingatan mahasiswa untuk jangka yang panjang (Miranti & Wilujeng, 2018). Di sisi lain kreatifitas tersebut sekaligus akan membantu mahasiswa untuk berpikir secara logis, sistematis, menunjang analisis dan memecahkan masalah yang merupakan bagian-bagian penting dalam HOTS. Kreatifitas yang juga menjadi bagian penting dalam komponen berpikir HOTS secara tidak langsung juga akan menggali kemampuan lain yang secara tidak sadar akan menjadi terlatih dengan penggunaan peta pikiran dalam proses pembelajaran.

Selain menunjang kemampuan berpikir kritis, apabila peta pikiran dipergunakan sebagai media pembelajaran dalam perkuliahan, khususnya pembelajaran Biologi dapat pula meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skill*/ HOTS) mahasiswa. Sebagai salah satu keterampilan, HOTS memang ditekankan dalam

kegiatan pembelajaran karena kemampuan tersebut berkorelasi dengan kemampuan dalam memecahkan masalah. Mengembangkan serta meningkatkan HOTS masih menjadi tujuan utama proses pembelajaran karena berpengaruh terhadap cara berpikir serta kemampuan dalam menyelesaikan masalah (Jensen, Mcdaniel, Woodard, & Kummer, 2014). Dalam HOTS yang jika mengacu pada taksonomi Anderson & Kratwohl maka masuk di ranah C4 (analisis), C5 (evaluasi) dan C6 (kreasi), dapat diukur dengan indikator berdasarkan kata kerja membedakan, mengorganisasikan, memeriksa, mengkritik, merencanakan dan memproduksi maka penggunaan peta pikiran yang dihasilkan dapat mengacu pada indikator-indikator tersebut (Diani, Asyhari, & Julia, 2018).

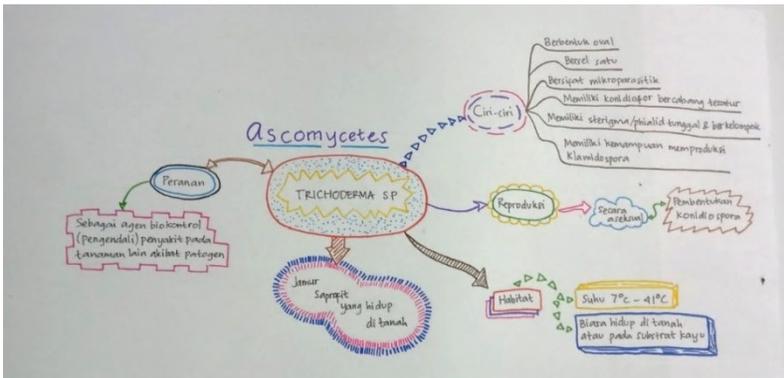
Hasil peta pikiran yang disusun oleh mahasiswa dalam perkuliahan Botani Tumbuhan Rendah (BTR) yang mengaplikasikan penggunaan peta pikiran dapat dicermati dalam gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Peta pikiran yang disusun mahasiswa untuk spesies Fungi *Aspergillus*

Gambar 1 menunjukkan hasil peta pikiran yang cukup kompleks dari mahasiswa penyusun tugas spesies fungi tersebut. Dalam gambar tampak bahwa untuk menjelaskan konsep utama, mahasiswa tersebut menggunakan pewarnaan yang berbeda untuk menjelaskan subkonsep (siklus hidup, habitat, taksonomi, morfologi, dan gejala penyakit). Penjelasan yang disampaikan cukup mewakili karakteristik subkonsep yang ingin diulas. Kreatifitas tampak dalam gambar tersebut dengan banyaknya bentuk awan, percabangan, pewarnaan dan susunan kalimat-kalimat penjelasnya. Kelemahan tampak bahwa mahasiswa bersangkutan belum mengelompokkan penjelasan satu subkonsep dalam satu pewarnaan bentuk awan yang

seragam. Misalkan untuk sub konsep gejala penyakit seharusnya memiliki warna bentuk awan yang sama dengan indicator dari gejala penyakit itu sendiri. Dalam gambar keduanya memiliki warna yang berbeda sehingga ada kemungkinan akan membingungkan pembaca peta pikiran dimaksud.



Gambar 2. Peta pikiran tentang spesies Fungi Ascomycetes yaitu *Trichoderma sp*

Berbeda dengan gambar peta pikiran yang ada pada Gambar 1, maka pada Gambar 2 peta pikiran yang dihasilkan cenderung lebih sederhana. Eksplorasi terhadap spesies *ascomycetes* tampak belum optimal dilakukan oleh mahasiswa bersangkutan. Gambar 2 menunjukkan format atau bentuk yang berbeda untuk sub konsep yang ingin dijelaskan dari spesies *trichoderma*. Selain bentuk format yang berbeda penggunaan warna pun berbeda pula sehingga tidak bisa dipergunakan sebagai penciri dari subkonsep yang dimaksud. Bentuk pikiran yang digambarkan oleh mahasiswa ini dapat menjadi penanda bahwa

kemampuan mahasiswa dalam hal kreatifitas serta HOTS perlu dilatihkan kembali. Artinya dosen sebagai fasilitator perkuliahan perlu membantu mahasiswa dengan kemampuan khusus tersebut untuk terus berlatih sehingga dapat mengalami peningkatan kemampuan kreatifitas dan HOTS nya dengan melatih menggambar dan menulis peta pikirannya secara terus menerus.

Kesimpulan

Penggunaan peta pikiran sebagai media sekaligus strategi dalam pembelajaran memiliki potensi meningkatkan kreatifitas berpikir yang akhirnya meningkatkan kemampuan HOTS mahasiswa. Kebebasan mahasiswa untuk melakukan eksplorasi berpikir dengan memperbanyak sumber informasi terkait topik utama menjadi kunci berkembangnya kreatifitas berpikir mahasiswa bersangkutan.

Daftar Pustaka

- Diani, R., Asyhari, A., & Julia, O. N. (2018). Pengaruh Model Rms (Reading, Mind Mapping and Sharing) Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Pada Pokok Bahasan Impuls Dan Momentum. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 5(1), 31. <https://doi.org/10.30734/jpe.v5i1.128>
- Jensen, J. L., Mcdaniel, M. A., Woodard, S. M., & Kummer, T. A. (2014). Teaching to the Test ... or Testing to Teach : Exams Requiring Higher Order

Thinking Skills Encourage Greater Conceptual Understanding. *Education Psychology Rev.* <https://doi.org/10.1007/s10648-013-9248-9>

Merchie, E., & Van Keer, H. (2016). Mind mapping as a meta-learning strategy: Stimulating pre-adolescents' text-learning strategies and performance? *Contemporary Educational Psychology*, 46, 128–147. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2016.05.005>

Miranti, M. G., & Wilujeng, B. Y. (2018). *Creative Thinking Skills Enhancement Using Mind Mapping*. 112(*Iconhomecs 2017*), 39–42.



KONSEP DIRI REMAJA:

MEMAHAMI DINAMIKA KEPERIBADIAN REMAJA DALAM
PERSPEKTIF PSIKOLOGIS

Dr. Dahlia Novarianing Asri, M.Si
novarianing@gmail.com

Remaja merupakan salah satu periode perkembangan sepanjang rentang kehidupan manusia. Masa remaja merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa. Sebagai remaja yang merupakan sosok potensial dalam mengembangkan kemampuan yang dimilikinya juga bertanggung jawab terhadap kemajuan bangsa. Namun demikian, posisi remaja yang tidak menyenangkan di mata masyarakat menjadikan remaja mengalami masa kebingungan akan perannya karena remaja tidak lagi dipandang sebagai anak-anak namun juga belum dianggap sebagai individu dewasa.

Setiap perkembangan manusia, individu selalu dihadapkan pada tugas-tugas perkembangan yang harus dilalui karena tugas perkembangan merupakan harapan dari masyarakat terhadap individu di setiap tahap perkembangannya, termasuk remaja. Salah satu tugas perkembangan remaja adalah mencari jati diri, yang dapat diperoleh melalui konsep diri. Untuk mencari identitas dirinya, remaja berusaha untuk menjelaskan konsep dirinya yang mencakup siapa dirinya, dan apa perannya di dalam masyarakat sehingga berupaya dalam menentukan sikap untuk mencapai kedewasaannya. Namun kenyataannya, seringkali remaja masih menunjukkan kesulitan dalam menunjukkan identitas dirinya. Oleh karena itu, konsep diri sangat penting bagi perkembangan remaja karena melalui konsep diri, remaja memahami gambaran atau penilaian seseorang mengenai dirinya sendiri.

DINAMIKA PERKEMBANGAN KEPERIBADIAN REMAJA

Istilah remaja berasal dari Latin "*adolescere*" yang berarti "tumbuh' atau "tumbuh menjadi dewasa", selanjutnya di negara-negara Barat, istilah remaja dikenal dengan "*adolescence*". Istilah *adolescence*, seperti yang digunakan saat ini mempunyai arti yang lebih luas, mencakup kematangan mental, emosional, sosial dan fisik. Remaja sebenarnya tidak mempunyai tempat yang

jelas. Remaja tidak lagi tergolong anak-anak tetapi juga belum dapat diterima secara penuh untuk masuk ke golongan individu dewasa. Remaja ada di antara anak dan orang dewasa. Oleh karena itu, remaja seringkali dikenal dengan fase “mencari jati diri” dan fase “topan dan badai” (Hurlock, 2009).

Lazimnya masa remaja dianggap mulai pada saat anak menjadi matang secara seksual dan berakhir saat ia mencapai usia matang secara hukum. Namun demikian untuk merumuskan sebuah definisi yang memadai tentang remaja tidaklah mudah, sebab kapan masa remaja berakhir dan kapan anak remaja tumbuh menjadi orang dewasa tidak dapat ditetapkan secara pasti.

Batasan usia remaja yang umumnya digunakan oleh para ahli adalah antara 12 hingga 21 tahun. Rentang waktu usia remaja ini biasanya dibedakan atas tiga, yaitu 12-15 tahun sebagai masa remaja awal, 15-18 tahun sebagai remaja pertengahan dan 18-21 tahun sebagai remaja akhir. Namun demikian, (Monks, F.J, 1992) membedakan masa remaja atas empat bagian yaitu (1) masa pra-remaja atau pra-pubertas (10-12 tahun), (2) masa remaja awal atau pubertas (12-15 tahun), (3) masa remaja pertengahan (15-18 tahun) dan (4) masa remaja akhir (18-21 tahun). Remaja awal hingga remaja akhir inilah yang disebut adolesen.

Sebagai suatu periode perkembangan, remaja memiliki karakteristik yang unik yang membedakan antara sebelum dan sesudahnya. Menurut (Hurlock, 2009), karakteristik remaja diuraikan sebagai berikut.

Pertama. Masa remaja sebagai periode penting. Dibandingkan dengan periode lainnya, remaja mengalami perubahan fisik dan psikologis yang cepat sehingga memerlukan adanya penyesuaian mental dan perlunya membentuk sikap, nilai, dan minat baru.

Kedua. Masa remaja sebagai periode peralihan. Peralihan bukan berarti terputus dari apa yang telah terjadi sebelumnya. Artinya bila pada anak-anak beralih dari masa kanak-kanak ke masa dewasa, anak-anak harus “meninggalkan segala sesuatu yang bersifat kekanak-kanakan” dan juga harus mempelajari pola perilaku dan sikap baru untuk menggantikan perilaku dan sikap yang sudah ditinggalkan. Sama halnya dengan remaja, remaja bukan lagi seorang anak dan juga bukan orang dewasa. Apabila remaja berperilaku seperti anak-anak, maka remaja akan diajari untuk “bertindak sesuai umurnya” sebaliknya jika remaja berusaha berperilaku seperti orang dewasa maka seringkali dituduh “terlalu besar untuk bertindak” dan dimarahi karena mencoba bertindak seperti orang dewasa.

Ketiga. Masa remaja sebagai masa mencari identitas. Pada akhir masa kanak-kanak, penyesuaian diri dengan standar kelompok jauh lebih penting. Hal ini ditunjukkan dalam hal pakaian,

berbicara dan perilakunya. Lambat laun, remaja mendambakan identitas diri dan tidak puas lagi dengan menjadi sama dengan teman-temannya dalam segala hal, seperti sebelumnya. Status remaja yang mendua dalam menimbulkan suatu dilema yang menyebabkan "krisis identitas". Salah satu cara untuk mencoba mengangkat identitas diri sebagai individu adalah dengan menggunakan simbol status dalam bentuk kendaraan, pakaian dan kepemilikan barang-barang lain yang mudah terlihat. Dengan cara ini, remaja menarik perhatian pada diri sendiri dan agar dipandang sebagai individu. *Keempat. Masa remaja sebagai usia bermasalah.* Setiap periode memiliki permasalahan yang berbeda, demikian halnya dengan remaja. Masa remaja memiliki permasalahan yang sulit diatasi baik oleh remaja laki maupun perempuan. Terdapat dua alasan terhadap kesulitan tersebut yaitu pertama, sepanjang masa kanak-kanak, masalah yang dialami anak-anak sebagian diselesaikan oleh orang tua dan guru sehingga kebanyakan remaja tidak berpengalaman dalam mengatasi masalahnya sendiri; kedua, remaja merasa bahwa dirinya adalah individu yang harus mandiri sehingga ingin mengatasi masalahnya sendiri dan menolak bantuan orang tua dan guru. Karena ketidakmampuan remaja untuk mengatasi masalah menurut cara yang diyakininya maka banyak remaja akhirnya menemukan bahwa penyelesaiannya tidak

selalu sesuai dengan harapan remaja. **Kelima.** *Masa remaja sebagai usia yang menimbulkan ketakutan.* Anggapan stereotip budaya bahwa remaja adalah anak-anak yang tidak rapih, yang tidak dapat dipercaya dan perilaku yang cenderung merusak menyebabkan orang dewasa harus membimbing dan mengawasi kehidupan remaja. Menerima stereotip ini dan adanya keyakinan bahwa orang dewasa mempunyai pandangan yang buruk tentang remaja, membuat peralihan ke masa dewasa menjadi sulit. Hal ini menimbulkan banyak pertentangan antara orang tua dan anak sehingga menjadikan jarak yang menghalangi anak meminta bantuan orang tua untuk mengatasi pelbagai masalah. **Keenam.** *Masa remaja sebagai ambang masa dewasa.* Semakin mendekatnya usia kematangan, para remaja menjadi gelisah untuk meninggalkan stereotip belasan tahun dan untuk memberikan kesan bahwa remaja sudah hampir dewasa. Berpakaian dan bertindak seperti orang dewasa ternyata belumlah cukup. Oleh karena itu, remaja mulai memusatkan diri pada perilaku yang dihubungkan dengan status dewasa yaitu merokok, minum minuman keras, *drugs*, dan terlibat dalam perbuatan seks. Remaja beranggapan bahwa perilaku tersebut akan menimbulkan citra yang diinginkan.

Pada perkembangannya, remaja mengalami perkembangan fisik dan perkembangan psikologis yang mencakup perkembangan kognitif, emosional, dan

sosial, yang pada akhirnya mempengaruhi kepribadian remaja. Perkembangan fisik remaja ditandai dengan adanya perubahan tubuh yang lebih cepat dialami oleh remaja perempuan daripada remaja laki. Citra tubuh menjadi aspek yang penting bagi remaja. Remaja menjadi sangat memperhatikan tubuhnya dan membangun citranya sendiri mengenai bagaimana tubuh mereka tampaknya. Seringkali remaja memandangi cermin setiap hari bahkan sampai berjam-jam lamanya untuk melihat apakah dirinya dapat melihat perbedaan yang terjadi pada tubuhnya yang sedang berubah. Perhatian yang berlebihan terhadap citra tubuh sendiri, amat kuat pada masa remaja, saat remaja lebih tidak puas akan keadaan tubuhnya dibandingkan dengan akhir masa remaja (Hamburg dan Wright, dalam Santrock, 2003).

Jika mengacu pada teori perkembangan kognitif dari Jean Piaget, tahap perkembangan kognitif remaja berada pada tahap pemikiran operasional formal (*formal operational thought*) yakni suatu tahap perkembangan kognitif yang dimulai pada usia sekitar 11/12 tahun dan terus berlanjut sampai remaja mencapai masa dewasa. Pada tahap ini anak sudah dapat berpikir secara abstrak dan hipotesis. Remaja tidak lagi terbatas pada pengalaman nyata dan konkret sebagai landasan berpikirnya. Remaja mampu membayangkan situasi rekaan, kejadian yang semata-mata berupa

kemungkinan hipotesis dan mencoba mengolahnya dengan pemikiran logis. Bila anak-anak sering berpikir secara konkrit atau berkaitan dengan hal yang nyata dan terbatas, remaja mulai memikirkan secara lebih luas mengenai karakteristik ideal. Pemikiran semacam ini seringkali membuat remaja membandingkan dirinya dengan orang lain berkaitan dengan patokan ideal tersebut (Santrock, 2003). Seiring dengan munculnya pemikiran remaja yang lebih abstrak dan idealistis, remaja juga berpikir lebih logis. Jika anak-anak sering memecahkan masalah dalam pola *trial-error* maka remaja mulai berpikir lebih seperti ilmuwan, menyusun rencana pemecahan masalah dan secara sistematis menguji cara-cara pemecahan yang dipikirkannya. Penalaran yang dilakukan oleh remaja ini disebut dengan **penalaran hipotetikal-deduktif** (*hypothetical-deductive reasoning*) yaitu konsep operasional formal Piaget yang menyatakan bahwa remaja memiliki kemampuan kognitif untuk mengembangkan hipotesa atau perkiraan terbaik dan secara sistematis menyimpulkan langkah-langkah terbaik guna pemecahan masalah.

Perkembangan emosi remaja ditandai dengan ketegangan emosi yang meninggi sebagai akibat dari perubahan fisik dan kelenjar. Meningginya emosi terutama karena anak laki-laki dan perempuan berada di bawah tekanan sosial dan menghadapi kondisi baru,

sedangkan selama masa kanak-kanak ia kurang mempersiapkan diri untuk menghadapi keadaan-keadaan itu. Meskipun emosi remaja seringkali sangat kuat, tidak terkendali dan tampaknya irrasional, tetapi pada umumnya dari tahun ke tahun terjadi perbaikan perilaku emosional. Untuk mencapai kematangan emosi, remaja harus memperoleh gambaran tentang situasi-situasi yang dapat menimbulkan reaksi emosional dengan cara membicarakan pelbagai masalah pribadinya dengan orang lain. Apabila remaja ingin mencapai kematangan emosi, remaja juga harus belajar menggunakan *katarsis emosi* untuk menyalurkan emosi yang dialaminya (Hurlock, 2009). Adapun cara yang dapat dilakukan adalah latihan fisik yang berat, bermain atau bekerja, tertawa atau menangis.

Perkembangan sosial remaja ditandai dengan suatu perasaan tentang identitasnya sendiri, suatu perasaan bahwa ia adalah manusia yang unik. Ia mulai menyadari sifat-sifat yang melekat pada dirinya, seperti kesukaan dan ketidaksukaannya, tujuan-tujuan yang ingin tercapai di masa mendatang, kekuatan dan hasrat untuk mengontrol kehidupannya sendiri. Oleh karena itu, remaja memiliki tugas perkembangan untuk membentuk suatu identitas diri yang stabil pada akhir masa remaja. Remaja yang berhasil mencapai suatu identitas diri yang stabil, akan memperoleh suatu pandangan yang jelas tentang dirinya, memahami

perbedaan dan persamaannya dengan orang lain, menyadari kelebihan dan kekurangan dirinya, penuh percaya diri, tanggap terhadap berbagai situasi, mampu mengambil keputusan penting, mampu mengantisipasi tantangan masa depan serta mengenal perannya dalam masyarakat (Erikson, dalam Desmita, 2005). Di sisi lain, pada perkembangan sosial remaja yang tersulit adalah berhubungan dengan penyesuaian sosial. Remaja harus menyesuaikan diri dengan lawan jenis dalam hubungan yang sebelumnya belum pernah ada dan harus menyesuaikan dengan orang dewasa di luar lingkungan keluarga dan sekolah.

KONSEP DIRI: TINJAUAN TEORETIS

Banyak ahli mendefinisikan tentang konsep diri. Istilah konsep diri merupakan istilah umum yang digunakan untuk mengungkapkan bagaimana seseorang berpikir tentang dirinya, dan mengevaluasi dirinya sendiri. Baumeister (dalam Bharathi & Sreedevi, 2016) mendefinisikan konsep diri sebagai keyakinan individu tentang dirinya, yang mencakup sikap seseorang, dan siapa dan bagaimana dirinya. Konsep diri didefinisikan sebagai suatu identitas diri seseorang, suatu skema yang terdiri dari kumpulan keyakinan dan perasaan tentang diri pribadi individu, perasaan seseorang terhadap identitas dirinya (Myers, 1993), sebagai suatu penilaian kognitif terhadap fisik,

sosial, dan kompetensi akademik (Eggen P., & Kauchack, 1999). Hurlock (2009) mendefinisikan konsep diri sebagai gambaran seseorang mengenai diri sendiri yang merupakan gabungan dari keyakinan fisik, psikologis, sosial, emosional, aspirasi, dan prestasi yang dicapai oleh diri sendiri. Sedangkan Woolfolk. A., (2001) mendefinisikan konsep diri sebagai penilaian terhadap karakteristik, kualitas, kemampuan, dan tindakan individu. Berdasarkan definisi tentang konsep diri di atas, maka konsep diri berkaitan dengan identitas diri, tentang saya, dan tentang penilaian diri.

Konsep diri dapat dilihat dari empat sudut pandang, yaitu: (1) konsep diri positif (tinggi) dan konsep negatif (rendah). Menurut Brooks dan Ermmart (dalam Riyadi, S., Rochmanudin., 2016). Individu yang memiliki konsep diri positif menunjukkan karakteristik merasa mampu mengatasi masalah, merasa setara dengan orang lain, menerima pujian tanpa rasa malu, merasa mampu memperbaiki diri. Sedangkan konsep diri negatif ditunjukkan dengan karakteristik peka terhadap kritik, bersikap responsive terhadap pujian, cenderung merasa tidak disukai orang lain, mempunyai sikap hiperkritik, dan mengalami hambatan dalam interaksi dengan lingkungan sosialnya; (2) konsep diri fisik dan konsep diri sosial. Sudut pandang ini membedakan pandangan diri kita sendiri atas pribadi kita dan pandangan masyarakat atas pribadi kita; (3)

konsep diri emosional dan konsep diri akademis. Sudut pandang ini membedakan pandangan diri sendiri yang dipengaruhi oleh perasaan/ faktor psikologis dan yang secara ilmiah bisa dibuktikan; dan (4) konsep diri riil dan konsep diri ideal. Sudut pandang ini membedakan diri yang nyata/ sebenarnya dan yang kita cita-citakan.

Menurut Calhoun, J.F., & Acocella, (1990) konsep diri memiliki 3 (tiga) dimensi, yaitu:

1. Pengetahuan tentang diri sendiri.

Dimensi pertama dari konsep diri adalah apa yang individu ketahui tentang dirinya sendiri. Pengetahuan tentang diri merupakan konsep dasar dalam konsep diri yang membentuk seseorang dan simbol yang dipilih untuk menjelaskan dirinya. Dimensi pengetahuan ini akan menempatkan individu dalam kelompok sosial, umur, dan kelompok suku bangsa, dan akan membuat seseorang dapat membandingkan dirinya dengan orang lain.

2. Pengharapan bagi diri sendiri.

Pengharapan seseorang bagi dirinya sendiri adalah gagasan tentang kemungkinan menjadi apa dia kelak. Rogers (dalam Calhoun, J.F., & Acocella, 1990), mengatakan pada saat seseorang mempunyai satu set pandangan tentang siapa dirinya, maka dia juga mempunyai satu set pandangan lain yaitu tentang kemungkinan menjadi apa dia kelak. Dengan kata lain, individu tersebut akan membangkitkan kekuatan yang mendorong seseorang menuju masa

depan dan dapat memandu kegiatan seseorang dalam perjalanan hidupnya.

3. Penilaian bagi diri sendiri.

Penilaian seseorang terhadap dirinya sendiri merupakan hasil interaksi dari pengetahuan dan harapan bagi diri sendiri yang kemudian disatukan pada konsep diri. Individu memiliki kemampuan untuk mengamati, menyadari, dan menilai penampilan perilakunya. Diri penilai bertugas sebagai pengamat, penetap norma, pengkhayal, dan pembanding. Diri penilai bertugas untuk menghubungkan antara pengetahuan dan pengharapan tentang dirinya. Penilaian ini akan membuat seseorang menyadari seberapa besar individu tersebut menyukai dirinya sendiri.

Konsep diri dipengaruhi oleh pembentukan dan perkembangan konsep diri seseorang yang berasal dari faktor intenal dan faktor eksternal. Menurut Coopersmith (Tim Pustaka Familia, 2010) pembentukan konsep diri dipengaruhi oleh 4 (empat) faktor, yaitu faktor kemampuan, faktor perasaan, faktor kebajikan, dan faktor kekuatan. Sedangkan menurut Fitts (dalam Astuti, 2014) konsep diri dipengaruhi oleh faktor-faktor: (1) pengalaman terutama pengalaman interpersonal yang memunculkan perasaan positif dan berharga; (2) kompetensi dalam area yang dihargai oleh individu dan orang lain; dan (3) aktualisasi diri yang merupakan implementasi dan realisasi dari potensi yang

sebenarnya. Pudjijogyanti (dalam Prawoto, 2010) menambahkan beberapa faktor yang mempengaruhi konsep diri, yaitu: (1) peranan citra fisik, yaitu tanggapan mengenai keadaan fisik seseorang yang didasari oleh adanya keadaan fisik yang dianggap ideal oleh individu tersebut atau pandangan masyarakat umum; (2) peranan jenis kelamin, dimana masyarakat masih banyak menganggap peranan perempuan hanya sebatas urusan keluarga sehingga menyebabkan perempuan masih menemui kendala dalam mengembangkan diri sesuai dengan potensi yang dimiliki; (3) peranan perilaku orang tua, dimana keluarga merupakan tempat pertama dalam membentuk konsep diri seseorang, khususnya bagaimana orang tua dalam memenuhi kebutuhan fisik dan psikologis anak; dan (4) peranan faktor sosial, dimana interaksi seseorang dengan orang lain dan lingkungan sekitarnya merupakan salah satu hal yang membentuk konsep diri individu tersebut. Struktur, peran, dan status sosial seseorang menjadi landasan bagi orang lain dalam memandang orang tersebut.

KONSEP DIRI DAN PERILAKU REMAJA

Konsep diri dipengaruhi oleh perilaku individu, sehingga dapat dikatakan bahwa perilaku merupakan manifestasi dari konsep diri yang dimiliki oleh seseorang. Pudjiyogyanti (dalam Andriani, 2016) menjelaskan peranan konsep diri dalam perilaku

manusia, yaitu (1) konsep diri berperan dalam menjaga keselarasan batin (*inner consistency*). Munculnya ketidakselarasan batin pada manusia akan menimbulkan rasa tidak menyenangkan, misal antara perasaan dan pikiran saling bertentangan; (2) pandangan dan sikap individu berpengaruh dalam memahami pengalaman hidupnya, misal, satu peristiwa akan dipahami berbeda oleh individu yang berbeda karena masing-masing memiliki pandangan dan sikap berbeda; (3) konsep diri mempengaruhi dan mengarahkan perilaku individu dalam mencapai harapan dan tujuan hidup. Peranan penting konsep diri dalam perilaku manusia karena dalam kenyataan individu selalu berusaha menjaga keseimbangan, mengalami pengalaman baru, dan kebutuhan mencapai prestasi.

Perilaku maladaptif dan konsep diri remaja seringkali menjadi fokus dalam periode remaja. Konsep diri dianggap sebagai faktor yang berisiko mempengaruhi fungsi sosial dan perilaku bermasalah pada remaja sehingga dapat berkontribusi pada berbagai macam permasalahan kesehatan mental, dan permasalahan psikologis lainnya. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa remaja yang memiliki konsep diri negatif memunculkan perilaku agresif, perilaku delikueni, kecemasan, dan simtom depresi (Ybrandt, 2017). Hal ini didukung dengan teori yang dikemukakan

oleh Sullivan (dalam Ybrandt, 2017) bahwa konsep diri merupakan pusat dari permasalahan gangguan kepribadian. Teori ini mendasari bahwa semua perilaku maladaptif berkaitan dengan kompetensi seseorang, serta layak atau tidaknya individu dalam membina interaksi sosial. Di sisi lain, teori interpersonal modern menguraikan bahwa model konsep diri yang dimiliki seseorang akan ditunjukkan melalui persepsi interpersonal individu, harapan individu, tujuan, dan ketakutan yang berpengaruh terhadap perilaku sosialnya.

PENTINGNYA KONSEP DIRI PADA REMAJA

Pentingnya konsep diri didasarkan pada adanya premis yang menyatakan bahwa konsep diri positif berkaitan dengan perasaan terhadap diri sendiri (*self-worth*), dan penerimaan diri. Konsep diri bukanlah faktor bawaan sejak lahir, namun melainkan sebuah faktor yang dipelajari dan terbentuk dari pengalaman individu dalam berinteraksi dengan individu lain maupun lingkungannya. Oleh karena itu, konsep diri merupakan sebuah faktor yang selalu berkembang sepanjang rentang kehidupan. Menurut Lewis dan Gun (dalam Bee, 1994) perkembangan konsep diri diuraikan sebagai berikut. **Pertama.** *Tahap existensial self/subjective self.* Tahap ini merupakan suatu tahap dimana muncul kesadaran individu yang terpisah dari individu lain.

Pertama, anak akan mengembangkan rasa primitif sebagai sesuatu yang terpisah dari yang lain. Kemudian, dengan cepat hal ini diikuti dengan pemahaman bahwa dirinya merupakan sesuatu yang konstan (ada) dan merupakan aktor (agen) dari dunia. *Kedua. Tahap categorial self/objective self.* Pada tahap ini individu mulai mengartikan diri sendiri dalam kategori-kategori tertentu seperti umur, jenis kelamin, atau yang lainnya. Individu juga akan mencapai kesadaran diri bahwa mereka juga merupakan objek yang ada di dunia. Pada tahap ini, individu mendefinisikan dirinya dalam bentuk fisik, seperti usia, ukuran badan, jenis kelamin, aktivitas, serta keterampilannya. Seiring dengan perkembangan kognitifnya, konsep diri anak berubah menjadi konsep diri remaja yang lebih abstrak yang lebih menonjolkan kualitas kepribadian disbanding kualitas fisik. *Ketiga. Tahap self-esteem.* Pada tahap yang biasanya terjadi pada masa dewasa akhir ini, keseluruhan konsep diri akan nampak menjadi semacam reorganisasi orientasi masa depan, orientasi seksual, orientasi okupasional, dan orientasi ideologi identitas yang baru.

Seperti yang diuraikan (Calhoun, J.F., & Acocella, 1990) bahwa konsep diri dibedakan menjadi dua, yaitu konsep diri positif, dan konsep diri negatif. Konsep diri positif ditunjukkan dengan kemampuan dalam merancang tujuan-tujuan hidup yang sesuai

dengan realita. Menurut Murmanto (2007) orang yang memiliki konsep diri yang positif akan selalu optimis, berani mencoba hal-hal baru, berani sukses, berani gagal, percaya diri, antusias, merasa diri berharga, berani menetapkan tujuan hidup, bersikap dan berpikir positif, serta dapat menjadi seorang pemimpin yang handal. Sebaliknya, konsep diri negatif merupakan evaluasi diri negatif yang mengakibatkan rasa tidak percaya diri, tidak berani mencoba hal baru dan menantang, takut gagal, takut sukses, merasa diri bodoh, rendah diri, merasa tidak berharga, merasa tidak layak untuk sukses, pesimis, dan masih banyak perilaku inferior lainnya.

Perasaan positif terhadap diri sendiri disertai dengan penerimaan diri akan membuat individu berkembang secara optimal. Oleh karena itu, interaksi sosial dengan lingkungan membantu individu untuk mengembangkan konsep dirinya. Demikian juga, individu dengan lingkungan atau latar belakang budaya yang berbeda akan memiliki konsep diri yang berbeda pula. Adanya permasalahan individual maupun sosial, terjadi karena adanya konsep diri yang negatif. Hal ini dikarenakan konsep diri menentukan bagaimana individu menerima, merasakan, dan merespon lingkungannya.

Berdasarkan uraian di atas, konsep diri dikembangkan oleh mata dan pikiran individu yang

kadangkala ada kemungkinan sesuai atau justru tidak sesuai dengan kenyataan yang ada. Demikian juga dengan remaja, bila remaja menilai dirinya kurang baik, maka remaja tersebut akan menganggap remeh, dan merasa dirinya bodoh. Padahal kenyataannya, remaja tersebut adalah individu yang pandai. Sedangkan bila remaja menilai dirinya baik atau positif maka remaja tersebut akan bersifat optimis terhadap usahanya dan berusaha mengatasi kesulitannya. Konsep diri yang positif berpengaruh terhadap perkembangan kepribadiannya. Individu yang bermasalah dengan konsep dirinya tidak hanya gagal dalam menunjukkan semua potensinya, namun juga memiliki kecenderungan untuk menjadi individu yang cemas.

Seorang remaja yang memiliki konsep diri positif cenderung memilih pendekatan *problem solving* dalam menyelesaikan setiap permasalahan yang dialaminya, dan cenderung bersikap spontan, kreatif, original, dan memiliki harga diri yang tinggi. Remaja terlihat percaya diri terhadap dirinya dan memiliki motivasi berprestasi. Di sisi lain, remaja dengan konsep diri positif akan menerima orang lain tanpa memiliki perasaan negatif. Sebaliknya, remaja dengan konsep diri negatif diasosiasikan dengan sejumlah perilaku maladaptif dan permasalahan emosional. Remaja dengan konsep diri negatif dapat memunculkan permasalahan seperti hilangnya motivasi dalam belajar.

H.Ybrandt (2008) menambahkan bahwa individu dengan konsep diri positif menunjukkan beberapa aspek kepribadian seperti *self-autonomy, self-love, self-protect*, afirmasi diri, dan kontrol diri. Sebaliknya, individu dengan konsep diri negatif menunjukkan penolakan diri, menyerang diri sendiri, dan cenderung memiliki perasaan menyalahkan diri sendiri.

DAFTAR RUJUKAN

- Bharathi, T. A., & Sreedevi, P. (2016). *A Study on the Self-Concept of Adolescents*. 5(10), 512–516.
- Calhoun, J.F., & Acocella, J. . (1990). *Psychology of Adjustment and Human Relationship*. New York: McGraw Hill.
- Desmita. (2005). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Eggen P., & Kauchack, D. (1999). *Educational Psychology*. Columbus OH: Merrill.
- H.Ybrandt. (2008). The relation between self-concept and social functioning in adolescence. *Journal of Adolescence*, (1–16).
- Hurlock, E. B. (2009). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Kehidupan Edisi Ke-5*. Jakarta: Erlangga.
- Monks, F.J, . Knoer A.M.P dan Siti Rahayu Haditono. (1992). *Psikologi Perkembangan Pengantar dalam berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

- Myers, D. . (1993). *Social Psychology* (4th ed). New York: McGraw-Hill Inc.
- Parji, P., & Andriani, R. E. (2016). Upaya Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Permainan Tradisional Congklak. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, 1(1), 14. <https://doi.org/10.25273/gulawentah.v1i1.27>
- Ratna Dwi Astuti. (2014). *IDENTIFIKASI FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KONSEP DIRI SISWA SEKOLAH DASAR NEGERI MENDUNGAN I YOGYAKARTA*. Universitas Negeri Yogyakarta: Skripsi tidak diterbitkan.
- Riyadi, S., Rochmanudin., & N. (2016). *Materi Layanan Klasikal Bimbingan dan Konseling untuk SMK*. Yogyakarta: Paramita.
- Santrock, J. (2003). *Adolescence: Perkembangan Remaja*. Jakarta: Erlangga.
- Tim Pustaka Familia. (2010). *Konsep Diri Positif: Menemukan Prestasi Anak*. Yogyakarta: Kanisius.
- Woolfolk. A. (2001). *Educational Psychology* (Fourth Edi). New Jersey: Prentice Hall International, Inc.
- Ybrandt, H. (2017). *The relation between self-concept and social functioning in adolescence*. (March 2008). <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2007.03.004>



PENGUATAN KOMPETENSI PRAGMATIK

DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SEKOLAH
MENENGAH PERTAMA

Dr. Rosita Ambarwati, S.S, M.Pd
paramithagita@yahoo.co.id

Memperhatikan kurikulum pembelajaran bahasa Inggris di Sekolah Menengah Pertama, hal pertama yang muncul dalam otak pada saat saya mendapatkan tugas mengajar pada program Penugasan Dosen di Sekolah adalah “Pragmatik”. Satu hal yang tidak bisa dipisahkan dengan pragmatik adalah bagaimana siswa mempelajari penggunaan bahasa dalam kehidupan sehari-hari. Ide awal yang waktu itu akan saya lakukan adalah bagaimana siswa memahami dan menyadari bahwa berkomunikasi membutuhkan tidak hanya ketrampilan berbahasa tetapi juga bisa

menyesuaikan pembicaraan dengan konteks tuturan. Mengacu pada pendapat Wells (1987) bahwa tujuan pembelajaran bahasa Inggris dibagi menjadi 4 yaitu; (1) *performative*, diindikasikan sebagai kemampuan siswa menguasai ketrampilan berbicara (*speaking*), mendengarkan (*listening*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*). (2) *functional*, tujuan ini lebih ditekankan pada penguasaan bahasa Inggris untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari misalnya bekerja, membaca prosedur pemakaian alat, cara pembuatan makanan dll, (3) *Informational*, tujuan informasional adalah siswa mampu menggunakan bahasa `` untuk mendapatkan informasi dan ilmu pengetahuan, (4) *Epistemik*, tujuan ini mempunyai tingkatan yang paling tinggi yaitu siswa mampu mengungkapkan pengetahuan ke dalam bahasa target. Berdasarkan tujuan tersebut tahap literasi yang paling tepat dan sesuai untuk pembelajaran bahasa Inggris di tingkat SMP adalah tahap literasi *functional*, yaitu siswa diharapkan mampu menggunakan bahasa Inggris sebagai media komunikasi baik secara lisan maupun tulisan.

Komunikasi dikatakan berhasil apabila maksud/makna yang disampaikan oleh penutur dapat diterima oleh mitra tutur. Oleh karena itu dibutuhkan kemampuan untuk memahami makna tuturan dengan baik. Kemampuan inilah yang biasa disebut dengan

kompetensi. Konsep dasar Hymes tentang *Communicative Competence* sangat penting dalam pembelajaran bahasa Inggris di SMP. Konsep ini dikembangkan oleh Canale dan Swain (1980) yang membagi *communicative competence* menjadi tiga kompetensi utama yaitu (1) kompetensi gramatika (*grammatical competence*), (2) kompetensi sosiolinguistik (*sociolinguistic competence*), dan (3) kompetensi strategis (*strategic competence*).



Gambar 1. Communicative Competence Canale and Swain

Dari gambaran kompetensi di atas pragmatik berada di wilayah *socio-linguistic competence*. Pada tataran ini pembelajaran bahasa diarahkan kepada bagaimana menggunakan bahasa yang berterima, artinya bahwa bahasa itu digunakan bukan hanya memperhatikan unsur kebahasaan yang sempurna tetapi lebih terarah pada penggunaan bahasa yang terkait dengan situasi tuturan baik itu secara sosial

maupun kultural. Konteks yang terbangun akan menyiratkan makna tuturan lebih baik dan berterima. Leech (1983) lebih jelas menggambarkan bahwa kompetensi pragmatik terbentuk dari 2 sisi yaitu sosiopragmatik dan pragmalinguistik. Dua kompetensi tersebut menggambarkan bahwa pengguna bahasa harus mampu menggunakan sumber-sumber linguistik tertentu dan mampu menggunakan bahasa sesuai dengan konteks.

Berdasarkan gambaran di atas maka kompetensi pragmatik memegang peranan penting dalam pembelajaran bahasa khususnya bahasa asing. Kondisi sosial dan budaya harus dicermati dengan matang sehingga pesan yang ingin tersampaikan saat berkomunikasi bisa berhasil dan tersampaikan dengan baik. Di balik kesadaran pentingnya kompetensi pragmatik dalam pembelajaran bahasa Inggris maka dibutuhkan upaya-upaya untuk memperkuat kompetensi pragmatik siswa, dengan harapan bahwa kuatnya kompetensi pragmatik siswa akan semakin meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan bahasa.

Penguatan Kompetensi Pragmatik dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Salah satu upaya penguatan kompetensi pragmatik dalam pembelajaran bahasa Inggris bisa

dilakukan dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat. Hasil observasi sebelum terjun mengajar di kelas pada program penugasan dosen di sekolah penulis mencoba menggali hal-hal yang dibutuhkan siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas. Hasil *need analysis* dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) siswa menganggap bahwa belajar bahasa Inggris hanya memenuhi kewajiban saat belajar di sekolah, artinya bahwa siswa belum benar-benar merasa bahwa belajar bahasa Inggris adalah suatu kebutuhan. Siswa merasa bahwa menu apapun yang disajikan di sekolah harus dilahap, sehingga dari gambaran ini diperlukan upaya untuk bisa meningkatkan motivasi siswa belajar bahasa Inggris, (2) banyak siswa merasa bahwa bahasa Inggris itu sulit, (3) siswa menginginkan suasana pembelajaran bahasa Inggris yang tidak membosankan, (4) siswa merasa kesulitan menggali ide saat diminta guru menyusun teks lisan dan tulis, (5) siswa masih beranggapan bahwa belajar bahasa Inggris identik dengan belajar grammar. Sementara materi pembelajaran yang sudah diterima siswa adalah : (1) Materi ajar untuk *speaking* pernah mendapatkan percakapan bebas dan *role play*, (2) Materi ajar *Reading* sudah mendapatkan beberapa text genre, menentukan ide pokok, dan memahami kosa kata, (3) Materi ajar *writing* sudah mendapatkan menyusun paragraf dari

kalimat yang diacak, menyusun *text* memberi informasi, pengumuman dll.

Berdasarkan hasil observasi maka penulis mencoba meramu pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam pembelajaran dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Sesuai dengan muatan kurikulum yang disajikan bahwa kompetensi dasar yang akan dicapai adalah siswa dapat menyusun teks lisan dan tulisan sesuai dengan fungsi sosial tertentu maka penulis memilih media pembelajaran video animasi dan gambar-gambar yang disesuaikan dengan materi pokok pembelajaran. Video animasi dan gambar adalah media pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat siswa untuk belajar karena pembelajaran menjadi lebih santai atau tidak tegang tetapi tujuan pembelajaran bisa tercapai. Melalui video animasi dapat diciptakan situasi riil komunikasi dalam cerita atau lebih tepatnya konteks bisa terbangun dengan lebih baik di media video animasi. Media video animasi berupa objek gambar bergerak yang bisa memotret secara visual lebih detail. Hal tersebut sangat membantu dalam memahami makna tuturan sesungguhnya sehingga kegagalan pragmatis (*pragmatic failure*) dapat dikurangi, dan dapat digunakan untuk mengasah kompetensi pragmatik siswa. Brock (2005) dan Soler (2008) menyarankan agar instruktur atau guru bahasa asing harus lebih kreatif dalam menciptakan

atmosfer pembelajaran yang menyenangkan dan bisa menumbuhkan ketertarikan siswa untuk mempelajari pragmatik utamanya siswa menjadi lebih peka dan mampu menggali fenomena sosial budaya yang dapat dipelajari melalui bahasa baik secara verbal maupun non-verbal (bahasa tubuh, intonasi, ekspresi wajah). Pembelajaran bahasa Inggris di kelas VIII SMPN 4 Madiun belum bisa menerapkan paradigma pembelajaran *student center* dengan maksimal. Guru masih lebih banyak mendominasi dan media pembelajaran masih kurang beragam. Oleh karena itu penggunaan video animasi dan gambar diharapkan bisa memberikan suasana baru dalam pembelajaran dan mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran.

Penerapan Video Animasi

Video animasi yang digunakan penulis diambil dari you tube dipilih sesuai dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan. Gambar di bawah merupakan potongan video dengan topik "*Please be quite*". Pemilihan video ini disesuaikan dengan materi pembelajaran meminta perhatian. Tujuan utama pembelajaran adalah siswa dapat menemukan struktur teks dengan fungsi sosial meminta perhatian. Pada video tersebut siswa dipandu untuk mengamati dengan teliti kondisi sosial dan budaya yang membangun cerita dalam video tersebut. Siswa tidak hanya bisa menemukan ungkapan

yang berhubungan dengan materi pokok pembelajaran tetapi siswa juga bisa memahami kapan, kepada siapa, dimana, bagaimana dan mengapa kalimat itu diucapkan. Ilustrasi video di bawah ini akan memperjelas bagaimana siswa bisa belajar lebih peka memahami konteks.



Gambar. 2. Perbedaan Ekspresi dalam Tuturan

Perbedaan ekspresi pada tokoh di potongan gambar video di atas dapat dijadikan sarana untuk membangun kepekaan siswa. Di awal tokoh 1 sedang bermain gitar dan bernyanyi dengan suara keras sehingga tokoh 2 mencoba mendekati dan mengingatkan dengan suara yang berintonasi biasa/datar serta ekspresi muka yang biasa. Tokoh 2 mengucapkan tuturan *"please be quite"* yang artinya tokoh 2 meminta perhatian tokoh 1 untuk sedikit mengurangi volume bermain gitar dan menyanyinya sehingga tidak mengganggu tokoh 2 yang sedang belajar. Hal yang menarik terlihat dari ekspresi tokoh 1 yang menjulurkan lidah dan tatapan mata yang kurang enak dilihat. Menyadari kalau permintaannya tidak diperhatikan maka tokoh 2 mengulangi lagi dengan

mengucapkan “ *Please be quite*” dengan intonasi yang agak meninggi dan durasi yang lebih lama sambil kedua tangan di letakkan di kepala. Ini menandakan bahwa tokoh 2 merasa jengkel. Tahap ini guru membimbing siswa dengan mengajukan beberapa pertanyaan agar siswa bisa memberikan pendapatnya tentang situasi dalam video. Pertanyaan seperti mengapa tokoh 2 masih mengulangi permintaannya, mengapa suaranya lebih keras dan intonasi meninggi saat mengingatkan tokoh 1, mengapa tangan tokoh 2 diletakkan di kepala. Pada gambar 3 terlihat bahwa tokoh 2 semakin terlihat jengkel karena tokoh 1 tetap saja berisik. Pada ilustrasi gambar 3 tokoh 2 mengulangi kalimat “ *please be quite*” selama 3 kali dengan intonasi meninggi dan di akhir merendah. Ekspresi lain yang terlihat adalah tokoh 2 membuat tindakan seperti menyembah. Gambar 3 semakin memberikan gambaran bagaimana situasi tuturan dimana komunikasi terjadi bisa mempengaruhi ungkapan/tuturan. Penanda (*marker*) seperti intonasi yang semakin meninggi saat meminta tokoh 1 agar tidak berisik, ekspresi wajah dan *gesture* mengepalkan tangan seperti orang sedang menyembah dan intonasi dari tinggi berubah menjadi rendah pada saat meminta tokoh 1 untuk tidak berisik merupakan gambaran kejadian yang mungkin terjadi dalam kehidupan sehari-hari yang bisa dijadikan contoh untuk menganalisis konteks

sehingga makna tuturan bisa diterima dengan tepat dan berterima.

Ilustrasi video yang ditampilkan pada gambar di atas memberikan pengetahuan kepada siswa bahwa untuk meminta perhatian bisa menggunakan berbagai ungkapan salah satunya dengan menggunakan perintah langsung (*direct statement*). Guru memberikan pemahaman kepada siswa bahwa cara bertutur yang santun kepada mitra tutur tidak harus menggunakan kalimat perintah yang tidak langsung. Pada tuturan tokoh di atas bisa dikategorikan sebagai tuturan yang santun. Kata "*Please*" sebagai penanda kesantunan. Perbandingan gambar 1, 2, dan 3 bisa diberikan pemahaman ke siswa bahwa bertutur dan bersikap santun bisa dilakukan dengan pemilihan tuturan yang baik dan melihat konteks kalimat. Gambar 2 dan 3 meskipun ekspresi yang dilakukan tokoh 2 dengan tuturan intonasi yang meninggi dan telinga ditutup dengan jari serta tangan diletakkan di kepala Masih bisa dikatakan santun karena ketiga tuturan tersebut menggunakan kata "*please*" sebagai penanda kesantunan dan tokoh 2 mengetahui dengan siapa dia berkomunikasi. Tokoh 2 melakukan hal tersebut karena merasa akrab dengan tokoh 1. Mereka tinggal 1 rumah. Hal ini mengindikasikan bahwa mereka mempunyai hubungan yang akrab. Pada pemutaran video tersebut siswa dengan telaten diberikan pemahaman dan

dipandu untuk lebih jeli menggali fenomena kebahasaan yang ada di video tersebut.

Penggunaan Gambar

Pembelajaran menggunakan media gambar diberikan untuk membantu siswa memunculkan ide saat menyusun teks tulis sesuai materi pokok pembelajaran. Pembelajaran dikemas menggunakan *cooperative learning*. Siswa mengerjakan tugas secara berkelompok. Masing-masing kelompok diberikan kesempatan memilih gambar yang telah disediakan. Hal menarik terjadi saat pemilihan gambar yaitu siswa lebih tertarik pada tema gambar muda-mudi. Penulis secara sengaja memberikan pilihan gambar dalam beberapa tema seperti kartun, makanan, tempat wisata dan gambar muda-mudi. Siswa bekerja secara kelompok mendiskusikan gambar sesuai instruksi guru. Pada gambar tersebut siswa diminta untuk mengamati gambar tersebut dan menulis hasil pengamatannya. Dari hasil pengamatan tersebut siswa diminta untuk menyusun kalimat sederhana terkait gambar dan di akhir siswa bisa menyimpulkan hasil analisisnya berkaitan dengan materi pokok pembelajaran yaitu menghargai kinerja yang baik (*Compliment*). Salah satu hasil kerja siswa sebagai berikut:



Gambar 3. Hasil Kerja Siswa Menyusun Teks Mengungkapkan Pendapat

Dari paparan hasil pekerjaan siswa terlihat bahwa siswa teliti mengamati dan bisa mengembangkan imajinasinya berdasarkan pengalaman inderawinya untuk mengungkapkan pendapat. Ada 3 ungkapan yang bisa dihasilkan yaitu, (1) *Nice boy a give beautiful flower*. Kalimat yang disusun siswa pada contoh tersebut belum sempurna secara gramatikal tetapi mereka lebih mudah menuangkan ide dan pendapatnya. Kesalahan penggunaan artikel "a: sebelum verba tidak tepat dan verba harusnya mengalami perubahan menjadi "gives". Hasil kerja siswa tetap diapresiasi baik oleh guru, hasil pekerjaan tersebut kemudian dijadikan bahan diskusi kelas sampai siswa bisa menemukan formula yang tepat untuk membuat kalimat yang benar. (2) *I really like the romantic couple*, ungkapan hasil pekerjaan siswa ini secara gramatikal sudah baik dan siswa sudah bisa berimajinasi dengan baik sehingga muncul kata *romantic couple*, serta kata *really* yang menandakan ungkapan

jujur dan santun. (3) *What a great orange flower*, merupakan ungkapan memberikan penghargaan dan kekaguman.

Penguatan Aspek Kompetensi Pragmatik

Kompetensi pragmatik dijelaskan Chomsky (1980) sebagai kemampuan menggunakan bahasa sesuai kondisi dan cara yang tepat. Hasil pembelajaran menggunakan media video animasi dan gambar diperoleh temuan aspek kompetensi pragmatik yang bisa dikembangkan pada proses pembelajaran. Temuan ini dilandasi oleh teori Eve V. Clark (2004). Adapun aspek-aspek tersebut dijabarkan sebagai berikut:

1) Aspek *Joint Attention*

Aspek ini berkaitan dengan kemampuan untuk fokus/perhatian pada hal yang sama. Hal ini bisa dilakukan dengan melalui pengalaman inderawi seperti kontak mata (*eye contact*), *gesture*, ekspresi penyangatan. Pada pembelajaran di kelas guru berusaha memberikan rangsangan untuk menguatkan kompetensi pragmatik siswa. Potret ini terlihat saat guru meminta salah satu siswa memimpin doa untuk mengawali pembelajaran. Ada 1 siswa laki-laki dengan cepat mengacungkan tangan sebagai tanda bahwa dia sanggup dan siap memimpin temannya berdoa. Pada saat memimpin doa siswa ini kurang lancar dalam berbicara bahasa Inggris tetapi dia selalu berusaha mengulang-ulang

ucapannya. Menyadari hal tersebut guru kemudian mendekati siswa tersebut dan membimbing siswa tersebut mengucapkan kalimat dengan baik. Guru dengan sabar membimbing siswa memimpin berdoa karena siswa tidak langsung bisa menirukan dengan lancar yang disampaikan guru. Aspek joint Attention terlihat dari cara guru membimbing siswa memimpin berdoa. Sikap guru memberikah arahan dengan memegang bahu siswa, pandangan mata saat meminta siswa menirukan ucapan guru dan sikap siswa yang penuh perhatian menirukan ucapan guru. Aspek ini yang harus terus dipupuk untuk meningkatkan kompetensi pragmatik siswa.

2) **Common Ground**

Aspek ini berkaitan dengan latar belakang pengetahuan yang dimiliki penutur dan mitra tutur mengenai konteks. Guru mencoba membangun pengetahuan siswa berkaitan dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan. Tuturan guru *"Can you tell your feeling when you are ignored by someone.* Pada saat dikacangin rasanya kecewa ndak? Pada saat ngapain kecewanya? Kemudian siswa menjawab pengalamannya yaitu persaan saat memanggil temannya tetapi temannya cuek dan asyik ngobrol dengan temannya yang lain. Jawaban siswa tersebut menunjukkan bahwa siswa memahami maksud tuturan guru, artinya bahwa

antara guru dan siswa mempunyai pengetahuan tentang konteks.

3) **Convention and Contrast**

Aspek ini berkaitan dengan kemampuan memahami makna yang diperoleh dari suatu pemahaman sesuai standart dan aspek contrast berhubungan dengan kemampuan memahami makna dari hasil mengkontraskan atau membandingkan sesuatu. Setelah melihat dan mengamati video animasi "*please be quite*" guru menggali pemahaman siswa tentang ungkapan sopan dan tidak sopan. Convention ditunjukkan pada saat guru bertanya apakah ungkapan "*please be quite*" itu sopan. Hampir semua siswa menjawab bahwa ungkapan tersebut sopan. Kata "*please*" digunakan sebagai penanda kesopanan. Dari jawaban siswa tersebut kemudian guru mencoba untuk memberikan pengertian sopan dan tidak sopan dengan memberikan ilustrasi kejadian sehari-hari dimana aspek sosial dan budaya berperan dalam memahami makna. Tuturan guru "Tapi kalau yang di awal sopan ya? Kalau anda yang mengalami gitu gimana rasanya. Sudah minta 4 x mengulang kata *please be quite* tapi dicuekin, nah yang terakhir akhirnya ngomongnya jadi keras suaranya sambil ditutup telinganya. Sopan ndak kalau yang begitu?" menggambarkan saat guru mencoba memberikan pengertian dengan

menyajikan perbandingan fakta yang terjadi pada kehidupan sehari-hari. Inilah wujud aspek contrast pada kompetensi pragmatik.

4) **Speech Act**

Speech act diartikan sebagai tindak tutur, artinya bahwa siswa mampu memahami maksud dan fungsi tuturan penutur. Saat guru menanyakan siswa jika siswa merasakan kondisi seperti yang dialami tokoh pada video animasi siswa dapat menjawab dengan ungkapan yang tepat dan berterima. Siswa dapat membedakan apakah ungkapan itu berfungsi menyuruh, meminta, menginformasikan, berjanji dll.

5) **Speaker Intention**

Aspek ini berhubungan dengan maksud penutur. Data berikut menunjukkan bagaimana guru membangun kompetensi pragmatik siswa melalui aspek speaker attention.

G : *My name is Rosita Ambarwati*

G : *Can you spell it mbak*

G : *How to spell it mbak (the teacher approaches the student and holds the student's shoulder)*

S : R /r/

Data tersebut menunjukkan saat guru membangun kompetensi pragmatik siswa dengan memanggil siswa "mbak". Mbak merupakan sebutan nama khas budaya Jawa. Hal ini dilakukan guru untuk lebih

membuat siswa menjadi tenang dan santai dalam menanggapi maksud tuturan guru.

6) Taking Account to the Addressee

Aspek ini mengajarkan siswa untuk memahami dengan siapa dia berbicara. Sebagai contoh siswa memahami bagaimana harus memanggil guru di kelas. Pilihan kata “Mom, Miss atau Mrs secara tepat dapat digunakan siswa saat berkomunikasi.

7) Taking Turns

Taking turns dalam komunikasi diartikan sebagai waktu giliran berbicara. Aspek ini mengajarkan siswa untuk memahami kapan saatnya mendengarkan mitra tutur berbicara dan kapan saatnya dia berbicara. Kondisi seperti ini erat hubungannya dengan kesantunan. Apabila siswa dapat melakukan aspek ini dengan baik maka komunikasi akan bisa berjalan dengan baik pula.

8) Politeness

Konsep kesantunan adalah bagaimana menjaga agar mitra tutur nyaman dan senang saat melakukan komunikasi. Hal ini bisa dilakukan dengan berbagai macam strategi kesantunan. Dan siswa bisa menggunakan ungkapan santun sesuai dengan konteks.



Gambar 4. Guru Memerankan Ekspresi Tokoh dalam Video

Kesimpulan

Berdasarkan temuan dan paparan di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penguatan kompetensi pragmatik pada pembelajaran bahasa memegang peranan penting. Kompetensi pragmatik akan mengarahkan siswa untuk menggunakan bahasa secara baik dan berterima.

Daftar Pustaka

- Austin, J.L. 1962. *How to Do Things With Words*. Oxford: Oxford University press
- Bell, Roger T. 1976. *Sociolinguistics*. London; Batsford Ltd
- Brown, penelope dan Stephen C. Levinson. 1987. *Politeness: Some Universals in Language Usage*. New York: Cambridge University Press.
- Brown, Roger dan Albert Gilman. 1968. *The Pronouns of Power and Solidarity*, dalam Joshua A. Fishman (ed) *Readings in the Sociology of language*. The Haque: Mouton & Co. N.V. Publishers, halaman 252-275
- Canale, M. (1988). The Measurement of Communication Competence. Annual review of applied linguistics. 8, 67-84.
- Chomsky, N. (1980). Language and Learning: The Debate between Jean Piaget and Noam Chomsky (edited by Massimo Piatteli-Palmarini) Cambridge: Harvard University Press.
- Clark, E ett all. (1998). Pragmatics Direction and children's Word Learning: "Journal of Child Language".
- Daryanto and Raharjo, M. (2012). Model Pembelajaran Inovatif. Yogyakarta:Gaya Media.
- Leech, Geoffrey. 1993. *Prinsip-Prinsip Pragmatik*. Jakarta; universitas Indonesia Press
- Leech, Geoffrey. 1993. *Principles of Pragmatics*. New York; Addison Wesley longman Publising.

- Levinson, S.C. (1983). *Pragmatics*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Saussure, de Ferdinand . 1988. *Pengantar Linguistik Umum*. Yogyakarta; Gadjah Mada University Press
- Searle, John . 1969. *Speech Acts; An Essay in the Philosophy of Language*.New York; Cambridge University Press
- Yule, George. 1996. *Pragmatics*. Oxford. Oxford University Press.



BRAINSTORMING

METODE MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA MATA PELAJARAN EKONOMI

Dr. Sudarmiani, M.Pd.
aniwidjiati@unipma.ac.id

Globalisasi memberikan dampak pada berbagai aspek kehidupan termasuk tuntutan dalam penyelenggaraan pendidikan. Penyelenggaraan proses pendidikan diharapkan mampu untuk menghasilkan sumberdaya manusia yang berkualitas sesuai paradigma pendidikan abad 21. Pada pendidikan abad 21, pelaksanaan pembelajaran untuk mengembangkan seluruh potensi peserta didik secara utuh (holistik) melalui penggunaan atau penerapan pendekatan, model, dan metode pembelajaran yang inovatif, berpusat pada keaktifan belajar peserta didik (*student centered learning*), kontekstual, dan memanfaatkan

berbagai sumber belajar dan teknologi pendidikan secara terpadu.

Tuntutan kurikulum 2013 adalah merupakan suatu proses pendidikan yang memberikan kesempatan kepada peserta didik dapat mengembangkan segala potensi yang dimilikinya. Potensi yang dimaksud meliputi aspek sikap, pengetahuan, dan ketrampilan. Pembelajaran pada kurikulum 2013 menghendaki pembelajaran yang mengarah pada pemberdayaan semua potensi peserta didik agar menjadi manusia yang kompetensi dalam kehidupan. Tuntutan tersebut sejalan dengan ketrampilan abad 21 yang harus dimiliki peserta didik yang merupakan modal sosial dan modal intelektual yang disingkat 4C, yaitu *communication, collaboration, critical thinking and problem solving, dan creativity and innovation*. Willingham and Rotherham (2009) menyebutkan bahwa kesuksesan seorang peserta didik tergantung pada kecakapan abad 21, sehingga peserta didik harus belajar untuk dapat menguasainya. Sedangkan menurut *Association* (2012), untuk mencapai sukses dan mampu bersaing di masyarakat global, peserta didik harus ahli dan memiliki kecakapan sebagai komunikator, kreator, pemikir kritis, dan kolaborator.

Indonesia and Undang-Undang, 2003 pasal 1, ayat 20 menyatakan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Sesuai

dengan UU Sisdiknas tersebut, Permendikbud, No. 104 pasal 1 bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antar peserta didik dan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran abad 21, guru lebih dominan berperan sebagai fasilitator belajar peserta didik. Guru memfasilitasi peserta didik untuk berkomunikasi dengan banyak sumber belajar dalam lingkungan belajar yang terencana. Untuk itu guru harus merancang metode dan model pembelajaran yang tepat agar proses belajar peserta didik berhasil. Peran guru adalah memilih, menetapkan dan menata kegiatan pembelajaran agar efektif bagi proses belajar peserta didik, sehingga guru harus merancang kegiatan pembelajaran dengan baik, termasuk dalam menggunakan metode dan model pembelajaran yang tepat.

Berdasarkan hasil observasi di SMAN 5 Kota Madiun pada kelas XI IPS-1 sebelum melaksanakan pembelajaran pada hibah Penugasan Dosen di Sekolah (PDS), bahwa motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran mata pelajaran Ekonomi rendah, beberapa peserta didik ramai sendiri sehingga mengganggu teman yang lain. Hasil belajar peserta didik yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 14 peserta didik (43,85%) dan yang mendapat nilai dibawah KKM 18 peserta didik (56,15%). Nilai KKM mata pelajaran Ekonomi adalah 75.

Untuk itu diperlukan strategi pembelajaran agar peserta didik memiliki motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga minat dan hasil belajar peserta didik meningkat. Selama melaksanakan 8 kali mengajar, berbagai model pembelajaran yang mendukung pendekatan saintifik dan paradigma pembelajaran abad 21 sudah kami laksanakan, Salah satunya adalah model pembelajaran curah pendapat (*brainstorming*). *Brainstorming* adalah model pembelajaran dengan melontarkan suatu masalah ke kelas oleh guru, kemudian peserta didik menjawab, atau menyatakan pendapat, atau komentar sehingga masalah tersebut berkembang menjadi masalah baru, atau dapat diartikan pula sebagai cara untuk mendapatkan banyak ide dari sekelompok manusia dalam waktu yang singkat (Roestiyah, 2001).

Penelitian terdahulu dari Risnawati (2012). Menunjukkan bahwa melalui metode *Carousel Brainstorming* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada Mata Pelajaran IPS Geografi di SMA Negeri 1 Babakan Kabupaten Cirebon. Sedangkan Sudarmiani (2013). Dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TSTS (Two Stay Two Stray) dapat meningkatkan Prestasi Belajar Peserta didik Mata Pelajaran Ekonomi Peserta didik Kelas XA SMA PGRI 1 Maospati Magetan Tahun Pelajaran 2012/2013.

Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) untuk menerapkan metode pembelajaran *Brainstorming* untuk meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran Ekonomi pada peserta didik kelas XI IPS-1 di SMA Negeri 5 Kota Madiun pada semester gasal tahun pelajaran 2019/2020.

Menurut Hopkins dalam (Muslich, 2011), Penelitian Tindakan Kelas adalah bentuk kajian yang bersifat reflektif, yang dilakukan oleh pelaku tindakan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakannya dalam melaksanakan tugas dan memperdalam terhadap kondisi dalam praktik pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan secara kolaborasi antara peneliti dengan guru mata pelajaran Ekonomi SMA Negeri 5 Kota Madiun, Dra, Budi Sri Supeni, M.Si. Menurut Wiraatmadja (2007), penelitian kolaboratif adalah kerjasama antara peneliti dengan seorang guru, mereka akan melakukan berbagai tugas penelitian itu secara bersama-sama secara setara dalam perannya masing-masing secara professional bekerja dengan semangat kemitraan dengan tujuan mencapai sasaran penelitian. Kolaborasi dilakukan oleh guru atau mitra sejawat sebagai pelaksana pembelajaran dan melakukan tindakan intervensi yang inovatif dalam semangat kemitraan dengan peneliti yang melakukan penelitian

untuk melihat bagaimana suatu inovasi yang direncanakan dalam pembelajaran itu berlangsung.

Penelitian ini terdiri atas rangkaian empat kegiatan yang dilakukan dalam siklus berulang, yaitu (a) Tahap Perencanaan Tindakan, (b) Tahap Pelaksanaan Tindakan, (c) Tahap Pengamatan Tindakan, (d) Tahap Refleksi .Pelaksanaan PTK melalui 2 siklus tindakan pada peserta didik kelas XI IPS 1 SMA Negeri 5 Madiun semester 1 tahun pelajaran 2019/2020 pada materi konsep pendapatan per kapita.

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket berupa kuesioner dengan item tertutup dan dokumentasi.

Hasil Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada hari selasa, 6 Agustus 2019 jam ke 7-8 (11.30-13.30) dan siklus ke 2 pada hari senin, 19 Agustus 2019 jam 3-4 (08.15-9.45. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 5 Kota Madiun menunjukkan peningkatan. Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I dan siklus II, dari 32 peserta didik hasil angket dikategorikan pada tiap-tiap indikator dan diperoleh rata-rata sebagai berikut :

Tabel 1. Kategorisasi Motivasi Belajar Peserta didik kelas XI IPS 1 pada Mata Pelajaran Ekonomi

No	Kategori	Frekuensi	
		Siklus 1	Siklus 2
1	Sangat Tinggi	5 (16%)	12(37%)
2	Tinggi	6 (18%)	10 (32%)
3	Sedang	12 (37%)	6 (18%)
4	Rendah	9 (28%)	4 (13%)
	Jumlah	32	32

Indikator dari motivasi belajar peserta didik meliputi (1). aspirasi peserta didik (2); kemampuan peserta didik; (3) kondisi jasmani dan rohani peserta didik; (4) kondisi lingkungan kelas.

Berdasarkan kategorisasi hasil motivasi belajar peserta didik pada siklus 1, dari 32 peserta didik, 11 peserta didik (34%) pada kategori tinggi dan sangat tinggi dan pada siklus 2 mengalami peningkatan sebesar 22 (69%) peserta didik yang motivasinya tinggi dan sangat tinggi. Hal ini membuktikan bahwa metode pembelajaran brainstorming dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi di kelas XI IPS 1 SMA Negeri 5 Kota Madiun.

Motivasi belajar peserta didik kelas XI IPS 1 SMA Negeri 5 Kota Madiun pada saat penerapan model pembelajaran brainstorming pada materi konsep pendapatan per kapita dapat dilihat pada foto dokumentasi proses pembelajaran berikut ini :



Gambar 1. Peserta didik serius mendengarkan penyampaian materi konsep pendapatan perkapita.



Gambar 2. Motivasi peserta didik untuk berpendapat pada saat *Brainstoming*

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Metode pembelajaran *Brainstoming* dapat meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran Ekonomi pada peserta didik kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 5 Madiun tahun pelajaran 2019/2020.

Daftar Pustaka

- Association, N. E. (2012) 'Preparing 21st century students for a global society: An educator's guide to the "Four Cs"', *Alexandria, VA: National Education Association*.
- Indonesia, U.-U. R. and Undang-Undang, R. I. (2003) 'Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional', *Jakarta: Depdiknas*.
- Muslich, M. (2011) 'Penelitian Tindakan Kelas'. Jakarta: bumi aksara.
- Permendikbud, R. I. (no date) 'Nomor 103 tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah', *Jakarta: Depdikbud*.
- RISNAWATI, V. (2012) 'Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Geografi Melalui Metode Carousel Brainstorming (PTK di SMA Negeri 1 Babakan Kabupaten Cirebon)'. IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
- Roestiyah, N. K. (2001) 'Metode Pembelajaran Curah Pendapat', *Jakarta: Bumi Aksara*.
- Sudarmiani, S. (2013) 'Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TSTS (Two Stay Two Stray) Pada Siswa Kelas XA SMA PGRI 1 Maospati Magetan Tahun Pelajaran 2012/2013', *EQUILIBRIUM: Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Pembelajarannya*, 1(2).

Willingham, D. and Rotherham, A. J. (2009) '21st Century Skills: The Challenges Ahead: Why the 21st century skills movement could falter and key considerations that might strengthen it.', *Educational Leadership*, 67(1), p. 16.

Wiraatmadja, R. (2007) 'Metodologi Penelitian Tindakan Kelas', *Bandung: Remaja Rosdakarya*.

MENSINERGIKAN CARA MENGAJAR

DOSEN PENDIDIKAN FISIKA DI KAMPUS DAN DI SEKOLAH MELALUI PROGRAM PDS

Dr. Jeffry Handhika, M.Pd., M.Si.

jeffry.handhika@yahoo.com

Penugasan dosen di sekolah merupakan program dari Kementerian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi (Kemenristek-Dikti) dalam upaya mensinergikan pembelajaran di sekolah dengan kampus. Selama ini pembelajaran di kampus dan disekolah dinilai memiliki kesenjangan yang semakin luas terkait dengan perubahan kebijakan yang terjadi di kementerian pendidikan dan kebudayaan (Kemendikbud). Untuk itu dibutuhkan suatu program yang dapat mereduksi kesenjangan yang muncul. Program Penugasan Dosen ke Sekolah (PDS) merupakan program dari Kemenristek-Dikti yang menugaskan dosen ke sekolah

guna mendapatkan pengalaman langsung di lapangan terkait pembelajaran yang berlangsung di sekolah.

Melalui program PDS, diharapkan dosen yang ditugaskan ke sekolah mendapatkan pengetahuan sekaligus pengalaman terkait pembelajaran fisika di sekolah. Dengan mendapatkan pengetahuan dan pengalaman melalui (1) analisis kebutuhan (2) observasi, (2) perencanaan, (3) penerapan, (4) evaluasi dan refleksi diharapkan dosen dapat memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru dan dapat dijadikan sebagai bagian dari bahan kajian matakuliah fisika dasar maupun matakuliah terkait lainnya. Semua proses dari analisis kebutuhan sampai pada evaluasi dan refleksi akan dideskripsikan dalam bab ini secara bertahap. Deskripsi ini merupakan hasil observasi, analisis, sintesis, evaluasi dan refleksi dari penulis terkait penerapan PDS yang telah dilakukan.

Pada bab ini akan dideskripsikan pelaksanaan tahapan PDS di SMAN 6 Madiun mata pelajaran Fisika pokok bahasan (1) Elastisitas dan Hukum Hooke, (2) Fluida statis mulai pada tahap analisis kebutuhan, observasi, perencanaan, penerapan, evaluasi dan refleksi. SMAN 6 Madiun merupakan mitra Universitas PGRI Madiun (UNIPMA) dalam kegiatan PDS, praktek pengalaman lapangan (PPL) untuk calon guru, Pengembangan Profesi Guru, maupun kegiatan-kegiatan lainnya. Guru SMAN 6 juga banyak

memberikan masukan selama ini terkait cara mahasiswa mengajar dan kualitas penguasaan kompetensi pedagogik dan profesional mahasiswa PPL. Selain dapat masukan dari guru, melalui program PDS ini diharapkan dosen mendapatkan pengetahuan dan pengalaman langsung terkait pembelajaran di sekolah.

Analisis Kebutuhan PDS Mata Pelajaran Fisika

Analisis kebutuhan merupakan fase awal yang dilakukan kegiatan PDS. Pada fase ini dosen berkunjung ke sekolah untuk mendapatkan informasi terkait pelaksanaan pembelajaran fisika di sekolah. Pada fase ini kegiatan yang dilakukan antara lain mendapatkan informasi dari guru terkait pelaksanaan pembelajaran fisika di sekolah melalui wawancara dan analisis dokumen. Wawancara dilakukan secara tidak terstruktur untuk mendapatkan informasi yang mendalam sekaligus fokus ada pembelajaran fisika di sekolah. Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru sudah melakukan pendekatan saintifik dan didukung oleh dokumen rencana pelaksanaan pembelajaran yang di buat guru. Kendala yang dihadapi guru berdasarkan hasil wawancara adalah (1) banyaknya materi yang disajikan menyebabkan pembelajaran tidak dilaksanakan dengan metode eksperimen, namun menggunakan demonstrasi, (2) ada siswa mengantuk ketika proses pemaparan materi oleh guru maupun temannya, (3) fisika diasumsikan sulit oleh siswa. Ketiga

faktor ini merupakan data awal yang diperoleh dari analisis kebutuhan. Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan, dosen membutuhkan informasi dengan menggunakan metode lainnya, yaitu melalui kegiatan observasi. Hasil kegiatan observasi di deskripsikan pada sub bab berikutnya.

Hasil analisis kebutuhan yang diperoleh dari hasil wawancara menunjukkan bahwa dosen perlu melakukan kajian literatur terkait pembelajaran yang efisien, namun tetap mengedepankan pendekatan saintifik dengan melibatkan semua siswa. Metode demonstrasi memang efektif dari efektifitas waktu namun ada sebagian besar siswa tidak terlibat aktif dalam pembelajaran. Siswa cenderung mempelajari sub-bahasan yang ditugaskan oleh guru kepada kelompoknya dan mengabaikan sub-bahasan yang lain. Metode eksperimen dapat membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran dengan membuktikan sendiri kebenaran suatu teori melalui pengalaman langsung, sedangkan pembelajaran metode demonstrasi, mahasiswa kurang aktif dalam menemukan konsep sendiri, dimana perolehan konsep diperoleh dari melihat demonstrasi guru (bisa juga kelompok lainnya) (Handhika, 2010).

Metode demonstrasi memang memiliki banyak keunggulan jika dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional (Putri, Gumay, & Bertiana, 2018),

metode konvensional membuat siswa tidak tertarik dengan materi pembelajaran, situasi belajar menjadi tidak kondusif sehingga siswa menjadi pasif. Di sisi lain, metode eksperimen memberikan pengaruh yang lebih baik daripada metode demonstrasi terhadap hasil belajar. Hasil penelitian (Azka, Purwandari, & Sasono, 2017; Farinita Pantas & Sumadi, 2016; Handhika, 2010; Kholifudin, 2012; Learning, Lubis, Matondang, & Rizaldi, 2018; Parmono, Sunarno, & Suparmi, 2013; Saregar & Sunarno, 2013) memberikan kesimpulan bahwa metode eksperimen memberikan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil literatur ini, maka dosen PDS memilih metode eksperimen untuk diterapkan dengan pendekatan saintifik dengan mencari cara mereduksi kemungkinan lamanya waktu pembelajaran ketika diterapkan.

Observasi Pembelajaran Mata Pelajaran Fisika

Observasi merupakan kegiatan lanjutan yang dilakukan setelah melakukan analisis kebutuhan melalui wawancara, analisis dokumen, dan referensi. Melalui kegiatan observasi, diharapkan analisis data awal yang telah dilakukan dapat tervalidasi melalui teknik triangulasi. Hasil Observasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru memiliki kelebihan, diantaranya

(1) siswa berlomba-lomba menyajikan hasil kegiatan/praktikum yang dilakukan, (2) siswa dalam kelompok mampu mengorganisasi tugas-tugasnya dengan melakukan presentasi secara bergantian, (3) terdapat dua kelompok aktif memberikan respon terhadap kelompok yang presentasi. Disamping kelebihan yang telah dipaparkan berdasarkan hasil observasi, penerapan metode demonstrasi juga memiliki kelemahan: (1) tidak semua kelompok dan siswa aktif, ditemukan 3 siswa yang ngobrol di luar tema dalam waktu yang cukup lama, (2) masing-masing kelompok berdiskusi tentang tugas demonstrasi dan presentasinya masing-masing, (3) siswa/kelompok tidak memahami materi yang disampaikan.

Kekurangan yang disampaikan pada hasil observasi sinergi dengan kekurangan hasil kajian literatur yang telah dideskripsikan pada tahap analisis kebutuhan. Terdapat siswa/kelompok yang tidak memperhatikan saat kelompok lainnya presentasi, hal ini disebabkan karena siswa/kelompok (1) sedikit mempunyai pengetahuan tentang materi yang akan di bahas, (2) konsentrasi dengan tugasnya, (3) tidak dilibatkan dalam pembelajaran oleh kelompoknya. Kondisi ini dapat diatasi dengan memberikan tugas membuat rangkuman atau analisis untuk materi yang akan dibahas, namun terbatas pada informasi yang diperoleh dari referensi, bukan dari pengalaman

langsung (ekspeirmen). Berdasarkan pada analisis kebutuhan, dosen bersama dengan guru mencoba merumuskan metode eksperimen yang efektif dan efisien pada tahap perencanaan yang akan dideskripsikan pada sub bahasan beriktunya.

Tahap Perencanaan PDS Matapelajaran Fisika

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan observasi, dosen bersama-sama dengan guru merumuskan metode pembelajaran yang efektif untuk diterapkan pada pokok bahasan (1) elastisitas dan hukum Hooke dan (2) fluida statis. Selain analisis dokumen dan hasil observasi, perencanaan pembelajaran juga didasarkan pada rencana pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan tahun sebelumnya. Perencanaan yang disusun diharapkan berorientasi pada ativitas belajar yang dilakukan siswa dan berpusat pada siswa. Pembelajaran yang berpusat pada siswa (*Center Student Learning*) diharapkan dapat melibatkan semua siswa dalam pembelajaran dan mereduksi siswa yang merasa tidak dilibatkan. Selain itu metode eksperimen dipilih agar semua siswa terlibat dalam kegiatan eksperimen dan memperoleh pengetahuan dan pengalaman langsung. Hasil diskusi guru dan dosen memberikan persyaratan untuk metode eksperimen yang diterapkan harus memenuhi persyaratan sebagai berikut: (1) efektif dan efisien diimplementasikan, (2) melibatkan semua siswa dalam

aktivitas belajar, (3) fokus pada materi berkaitan dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang disusun.

Berdasarkan persyaratan yang telah disepakati, untuk mengefektifkan waktu, dosen menyusun modul praktikum yang mudah dipahami siswa. Praktikum yang dipilih adalah menemukan nilai konstanta pada hukum Hooke. Eksperimen dirancang dengan menentukan variabel bebas (massa) sebagai representasi dari gaya (gaya berat) sedangkan variabel terikat adalah penambahan panjang. Dengan memberikan gaya yang bervariasi, diharapkan siswa mendapatkan data penambahan panjang yang bervariasi. Dengan membuat grafik hubungan gaya berat dengan penambahan panjang, diharapkan siswa dapat menemukan konstanta pegas dengan menghitung gradiennya. Praktikum berikutnya tentang fluida statis dengan menggunakan pipa U yang diganti dengan selang berbentuk U. Praktikum fluida statis dirancang oleh siswa dengan petunjuk yang di buat oleh guru. Pelaksanaan praktikum dilakukan di luar kelas, dengan meminta siswa merekam semua kegiatan dan mempresentasikan laporan beserta rekaman videonya. Siswa dapat menunjukkan kreativitasnya dengan membuat video penambihan praktikum dengan memberi penjelasan tentang kegiatan dalam bentuk teks, suara, dan lainnya. Garis besar langkah-langkah pembelajaran dapat dilihat pada tabel D1 dan D2 berikut:

Tabel D1. Langkah-langkah Pembelajaran Eksperimen di Kelas

Fase	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Orientasi	Guru memberikan penguatan dengan memberikan contoh penerapan konsep elastisitas dan Hukum Hooke dalam kehidupan sehari-hari dengan bantuan TIK	Siswa memperhatikan, merenungkan, dan bertanya terkait pemanfaatan konsep elastisitas dan Hukum Hooke dalam kehidupan sehari-hari
Mengumpulkan informasi melalui kegiatan eksperimen di kelas	Guru memberikan modul kegiatan eksperimen hukum Hooke yang akan dilakukan oleh siswa dan mediskusikannya dengan siswa terkait dengan langkah-langkah yang akan dilakukan	Siswa melakukan kegiatan eksperimen dengan terlebih dahulu merumuskan masalah dan hipotesis, dilanjutkan dengan melakukan kegiatan eksperimen untuk membuat keputusan dan kesimpulan
Mengolah Informasi	Guru meminta siswa mengolah data yang diperoleh dengan mencari gradien dari variabel bebas (massa) dan gaya berat	Siswa membuat grafik hubungan massa dengan gaya berat kemudian mencari nilai gradien dari grafik
Mengkomunikasikan	Guru menginstruksikan kepada siswa untuk mempresentasikan hasil eksperimen	Siswa mengkomunikasikan hasil eksperimennya kemudian dianalisis

Fase	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
	dan analisis eksperimennya. Guru membantu siswa membuat argumentasi terkait hasil eksperimen yang telah dilakukan	bersama oleh semua siswa dan guru.

Tabel D2. Langkah-langkah Pembelajaran Eksperimen Penugasan

Fase	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Orientasi	Guru memberikan penguatan dengan memberikan contoh penerapan konsep elastisitas dan Hukum Hooke dalam kehidupan sehari-hari dengan bantuan TIK	Siswa memperhatikan, merenungkan, dan bertanya terkait pemanfaatan konsep elastisitas dan Hukum Hooke dalam kehidupan sehari-hari
Mengumpulkan informasi melalui kegiatan eksperimen di luar kelas	Guru memberikan modul kegiatan eksperimen fluida statis yang akan dilakukan oleh siswa dan mediskusikannya dengan siswa terkait dengan langkah-langkah yang akan dilakukan. Siswa merancang alat	Siswa melakukan kegiatan eksperimen dengan terlebih dahulu merumuskan masalah dan hipotesis, dilanjutkan dengan melakukan kegiatan eksperimen untuk membuat keputusan dan kesimpulan

	yang tertuang pada modul	
Mengolah Informasi	Guru meminta siswa mengolah data yang diperoleh dengan mencari massa jenis minyak dan air raksa.	Siswa mengolah data dengan menghitung masa jenis minyak dan air raksa dari hasil eksperimen. Siswa mendokumentasikan setiap kegiatannya dalam bentuk video
Mengkomunikasikan	Guru menginstruksikan kepada siswa untuk mempresentasikan hasil eksperimen dan analisis eksperimennya dalam bentuk video kegiatan. Guru membantu siswa membuat argumentasi terkait hasil eksperimen yang telah dilakukan	Siswa mengkomunikasikan hasil eksperimennya dalam bentuk video kemudian dianalisis bersama oleh semua siswa dan guru.

Tahap Implementasi

Rancangan sintak yang telah disusun di masukkan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran dan diimplementasikan. Diperoleh hasil peningkatan aktivitas belajar yang dilakukan oleh siswa. Pembelajaran yang diimpelmentasikan sudah berpusat pada siswa, baik kegiatan eksperimen di kelas maupun penugasan. Pada kegiatan eksperimen di kelas, terjadi

interaksi antar siswa melalui diskusi kelompok, maupun antar kelompok. Interaksi dengan dosen juga terjadi saat dosen memberikan pertanyaan di tiap-tiap kelompok maupun saat diskusi berjalan.

Selain meningkatkan aktivitas belajar siswa, penerapan metode ini juga meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil post-test hasil belajar siswa meningkat dibandingkan dengan pre-test. Kelemahan yang muncul pada penerapan model demonstrasi (tidak semua siswa terlibat dalam pembelajaran) dapat tereduksi dengan penerapan model eksperimen. Hasil Observasi juga menunjukkan bahwa suasana belajar lebih menyenangkan. Siswa merasa tidak tertekan untuk belajar. Pengetahuan dapat diperoleh secara langsung melalui data eksperimen. Siswa dapat secara bebas mengungkapkan pendapat dan konsepsinya selama ini. Eksperimen penugasan juga memberikan produk video kegiatan eksperimen yang dilakukan siswa.

Masukan dari 6 orang siswa terhadap pembelajaran memberikan informasi bahwa 2 siswa menyukai kegiatan metode pembelajaran eksperimen dikelas karena dapat bertanya langsung dengan guru di kelas apabila menemui kesulitan. Siswa yang lain menyukai eksperimen di luar kelas karena dapat melakukan kegiatan dengan bebas tanpa ada batasan waktu. Bisa dilakukan kapanpun dan dimanapun sebelum pelaksanaan presentasi dimulai. Siswa dapat

membuat video kreatif dalam mempresentasikan hasil produknya. Berdasarkan deskripsi dan analisis diatas dapat di deskripsikan keuntungan penerapan model eksperimen di kelas dan penugasan dalam tabel D3 berikut:

Tabel D3. Kelebihan dan Kekurangan Metode Eksperimen

No.	Metode Demonstrasi	Eksperimen di Kelas	Eksperimen Penugasan
Kelebihan			
1.	Menerapkan pendekatan saintifik	Menerapkan pendekatan saintifik	Menerapkan pendekatan saintifik
2.	Waktu lebih efisien	Membutuhkan waktu yang relatif lama, mengingat masing-masing siswa memiliki informasi hasil eksperimen yang berbeda	Lebih efisien daripada eksperimen di kelas, siswa dapat melakukan eksperimen di luar jam tatap muka di kelas
3.	Berpusat pada siswa	Berpusat pada siswa	Berpusat pada siswa
4.	Aktivitas belajar lebih baik daripada metode konvensional	Aktivitas diskusi antar kelompok maupun antar anggota dalam kelompok meningkat	Terjadi peningkatan aktivitas belajar dalam hal perencanaan desain eksperimen di kelas
5.	Siswa yang presentasi lebih berpeluang	Semua siswa berpeluang mendapatkan	Semua siswa berpeluang mendapatkan

No.	Metode Demonstrasi	Eksperimen di Kelas	Eksperimen Penugasan
	mendapatkan pengetahuan dan pengalaman dari kegiatan demonstrasi	pengetahuan dan pengalaman dari kegiatan eksperimen	pengetahuan dan pengalaman dari kegiatan eksperimen
6.	Siswa yang presentasi lebih berpeluang mendapatkan masukan dari guru	Ketidaksesuaian hasil eksperimen dengan langkah-langkah eksperimen dapat di diskusikan langsung dengan guru	Kreativitas siswa meningkat, terutama dalam aspek penyajian informasi
Kekurangan			
1.	Tidak semua siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran	Mebutuhkan waktu yang relatif lama	Pengamatan terhadap siswa yang aktif dalam kegiatan eksperimen terbatas (tidak langsung), sesuai dengan informasi dari video dan dokumen yang dikumpulkan siswa
2.	Kelompok yang mempraktekan (mendemonstrasikan) cenderung mendapatkan informasi dan pengetahuan lebih banyak	Kuantitas peralatan laboratorium yang digunakan lebih banyak, sesuai dengan jumlah kelompok,	Potensi kesalahan dalam mengabil data dan pemahaman prosedur kegiatan eksperimen lebih besar, karena

No.	Metode Demonstrasi	Eksperimen di Kelas	Eksperimen Penugasan
		potensi kerusakan alat lebih besar	tidak dibimbing langsung oleh guru
3.	Proses diskusi terpusat pada kelompok yang presentasi dan siswa/ kelompok yang tertarik dengan penyampaian demonstrasi	Proses diskusi hidup, karena siswa mendapatkan pengetahuan dari kegiatan eksperimen dan literatur, namun dapat memakan waktu yang lama apabila tidak dimanajemen dengan baik	Butuh waktu lebih lama dalam mensinergikan pengetahuan yang diperoleh dari hasil eksperimen dengan teori apabila terjadi kesalahan prosedur pengambilan data.

Berdasarkan tabel D3, terlihat bahwa masing-masing metode memiliki kelebihan dan kekurangan. Guru sebagai fasilitator harus dapat memilih metode mana yang sesuai dalam membelajarkan fisika sesuai dengan karakteristik materi. Disarankan untuk menerapkan metode eksperimen di kelas dan penugasan mengingat keaktifan dan aktivitas belajar siswa di kelas menjadi fokus utama. Masalah waktu tentunya dapat direduksi dengan memberikan petunjuk tahapan-tahapan eksperimen yang jelas dan pemberian tugas rangkuman terlebih dahulu sebelum pembelajaran/kegiatan eksperimen sehingga kesalahan dalam pengambilan data dapat dihindari.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penerapan yang telah dideskripsikan, dapat disimpulkan bahwa metode eksperimen di kelas dan penugasan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. aktivitas belajar siswa dapat meningkat melalui proses diskusi kelompok, antar kelompok, antar kelompok dengan guru. Semua siswa terlibat dalam aktivitas belajar. Siswa yang mengantuk (karena jenuh) dapat tereduksi karena belajar fisika dapat dilakukan dengan menyenangkan. Pemberian penugasan pembuatan video kegiatan eksperimen juga dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam menyajikan informasi. Kegiatan ini juga memberikan pembekalan kepada siswa terkait literasi digital dan teknologi yang mereka hadapi di era ini. Kekurangan yang muncul pada saat penerapan metode eksperimen dapat direduksi dengan pembuatan langkah-langkah pengambilan data yang jelas. Waktu lama dalam penerapan metode eksperimen yang disebabkan karena proses diskusi meningkat di sisi lain baik, namun tetap perlu untuk dimanajemen dan di sepakati alokasi waktunya.

Referensi

- Azka, R. M., Purwandari, P., & Sasono, M. (2017). Pembelajaran fisika dengan metode eksperimen dan metode demonstrasi menggunakan model PBL (problem based learning) ditinjau dari kemampuan berfikir kritis siswa. In *SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN FISIKA III 2017* (pp. 246–252).
- Farinita Pantas, E., & Sumadi, S. (2016). Pengaruh Metode Eksperimen dan Metode Demonstrasi terhadap Prestasi Belajar Fisika Pokok Bahasan Listrik Dinamis. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika-COMPTON*, 3(1), 87–95.
- Handhika, J. (2010). Pembelajaran Fisika Melalui Inkuiri Terbimbing dengan Metode Eksperimen dan Demonstrasi Ditinjau dari Aktivitas Dan Perhatian Mahasiswa. *JP2F*, 1(April), 9–23.
- Kholifudin, M. Y. (2012). Pembelajaran Fisika dengan Inkuiri Terbimbing Melalui Metode Eksperimen dan Demonstrasi Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa. In *Prosiding Pertemuan Ilmiah XXVI HFI Jateng & DIY* (pp. 147–152). Purworejo.
- Learning, S., Lubis, T. A., Matondang, A., & Rizaldi, R. (2018). Perbedaan metode eksperimen dan metode demonstrasi terhadap hasil belajar siswa pada pokok bahasan dinamika partikel di kelas x sma budisatrya medan, 02, 1–8.

- Parmono, P., Sunarno, W., & Suparmi, S. (2013). Pembelajaran Fisika dengan Pendekatan CTL Melalui Metode Eksperimen dan Demonstrasi Ditinjau dari Kreativitas dan Gaya Belajar Siswa. *Inkuiri*, 2(1), 33–42.
- Putri, O., Gumay, U., & Bertiana, V. (2018). Pengaruh metode demonstrasi terhadap hasil belajar fisika kelas x ma almuhajirin tugumulyo. *Science and Physics Education Journal*, 1(2).
- Saregar, A., & Sunarno, W. (2013). Eksperimen dan Demonstrasi Diskusi Menggunakan Multimedia Interaktif Ditinjau dari Sikap Ilmiah dan Kemampuan Verbal Siswa. *Inkuiri*, 2(2), 100–113.

**KEEFEKTIFAN PENERAPAN
MODEL-MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF
DAN PENDEKATAN SAINTIFIC BERBASIS HOTs**
PADA PERKULIAHAN PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENELITIAN
PENGAJARAN BAHASA INDONESIA

Dr. V. Teguh Suharto, M.Pd.
suharto_teguh@unipma.ac.id

Dalam mencapai tujuan pengajaran, seorang pengajar harus mampu menggunakan berbagai pendekatan, strategi, metode, teknik, model pembelajaran yang tepat dan relevan agar materi pelajaran yang disajikan mudah dimengerti siswa. Hal ini dikarenakan tugas pengajar adalah (1) memberikan pengalaman belajar yang dapat menumbuhkan rasa senang dan rasa puas pada diri siswa sehingga terus belajar, (2) membantu pembelajar mencari dan menganalisis informasi yang diperlukan sehingga pembelajar dapat membuat keputusan yang benar (Haris Mudjiman dalam Suharto, 2015: 13-14).

Pernyataan tersebut sesuai dengan konsep baru pembelajaran. Mengajar bukan berarti mentransfer pengetahuan kepada siswa, tetapi membantu siswa mengembangkan pengetahuan mereka. Hal itu dikarenakan pengajar berfungsi sebagai manajer dan pemimpin pembelajaran. Selaras dengan pernyataan di atas, Brown (dalam Suharto, 2013: 17). menyatakan mengajar sebagai berikut.

“Teaching defined as showing or helping someone to learn how to do something, giving instructions, guiding in the study of something, providing with knowledge, and causing to know or understand”.

Untuk membantu siswa, pengajar dapat menempuh taktik (siasat dan akal) dan strategi yang kondusif. Taktik yang dipergunakan pengajar dapat dengan (1) memberi kesempatan kepada para peserta didik untuk berkenalan langsung dengan materi ajar (karya sastra misalnya) yang dibicarakan, (2) memberi kesempatan kepada mereka untuk mengetahui berbagai soal mengenai materi ajar. Selaras dengan hal ini, Brumfit (dalam Suharto, 2013: 17) menyarankan agar siswa diberi waktu yang cukup sehingga perlu ditambah dengan waktu ekstrakurikuler/ tugas rumah.

Sesuai dengan uraian di atas, dalam konteks pengajaran seorang pengajar harus berpikir, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan sehingga siswanya dapat lebih leluasa dalam berpikir dan dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya

secara lebih mendalam (Iskandarwasid dan Dadang Sunendar, 2008: 3).

Pendapat di atas tidaklah berlebihan karena pengajar dengan pilihan strategi pembelajarannya yang tepat sangat berpengaruh pada penciptaan kondisi dan cara berpikir anak yang berdampak pada hasil belajar. Tidaklah tepat memilih model dengan membabi buta. Pengajar hendaknya memilih model yang menurut mereka cocok dengan metode dan falsafah mengajar mereka (Utami Munandar, 2009: 162). Dengan menguasai berbagai model, pengajar dapat menentukan bagian mana dari model tersebut yang bermanfaat dalam situasi pembelajaran tertentu. Untuk dapat memilih model secara tepat, Yatim Riyanto (2010: 135-136) memberikan pertimbangan (1) kesesuaian dengan tujuan instruksional yang hendak dicapai; (2) kesesuaian dengan bahan bidang studi yang terdiri dari aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai; (3) strategi pembelajaran itu mengandung seperangkat kegiatan pembelajaran yang mungkin mencakup penggunaan beberapa metode pengajaran yang relevan dengan tujuan dan materi pembelajaran; (4) kesesuaian dengan kemampuan profesional pengajar yang bersangkutan terutama dalam rangka pelaksanaannya di kelas; (5) cukupnya waktu yang tersedia sebanding dengan bahan yang harus disampaikan; (6) tersedianya unsur penunjang, khususnya media instruksional yang relevan dan peralatan yang memadai; (7) suasana lingkungan

dalam kelas dan lembaga pendidikan secara keseluruhan; (8) jenis-jenis kegiatan yang serasi dengan kebutuhan dan minat siswa karena erat kaitannya dengan tingkat motivasi belajar untuk mencapai tujuan instruksional.

Berdasarkan hal di atas, pengajarliah yang pertama harus mengambil inisiatif untuk menciptakan skenario belajar yang akan dialami anak sehingga anak memperoleh pengalaman belajar, bukan mengejar target (tujuan) dengan mentransfer pengetahuan tanpa peduli dengan bagaimana kondisi dan bagaimana cara anak belajar. Model pembelajaranlah yang utama harus dipikirkan pengajar sehingga siswa mengetahui bagaimana cara mereka harus mengalami proses belajar secara optimal. Setelah memperhatikan tujuan, indikator keberhasilan pembelajaran, dan materi ajar, strategi belajarlah yang harus dipikirkan oleh pengajar. Pengajar harus memilih model pembelajaran yang menantang dan memberi peluang kepada siswa untuk memperoleh pengalaman belajar sesuai karakteristik materi ajar dan indikator pencapaian tujuan pembelajaran. Pengajar harus mengetahui kapan harus ceramah dan kapan harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif sendiri sehingga berdampak pada hasil belajar.

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai

pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran (Suryaman; 2004: 66). Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model mengajar dapat diartikan sebagai suatu rencana atau pola yang digunakan dalam menyusun kurikulum, mengatur materi dan siswa, serta memberi petunjuk kepada pengajar dalam men-setting pengajaran dan mengatur komponen lainnya.

Berkaitan dengan setting pengajaran dan pengaturan ini, Joyce, Weil, & Calhoun (dalam Suharto, 2013: 18) menjelaskan bahwa semua model mengajar mengandung unsur model berikut: (1) orientasi model, yaitu fokus atau kerangka acuan yang menyangkut tujuan pengajaran dan aspek lingkungan; (2) urutan kegiatan (*syntax*), yaitu tahapan tindakan model; (3) sistem sosial (*social system*), yakni norma (sikap, keterampilan, pengertian) yang menyangkut hubungan antara pengajar dan siswa, (4) prinsip reaksi (*principle of reaction*); (5) sistem penunjang (*support system*), yakni instrumen pendukung terhadap keberhasilan pengajar dan siswa seperti teks, OHP; dan (6) dampak instruksional dan penyerta (*instructional and nurturant effect*). Model pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Adapun pentingnya sebuah model dapat digambarkan melalui fungsinya yang menurut Chauhan (1979: 201) meliputi: (1) sebagai pedoman yang menjelaskan apa yang harus dilakukan pengajar; (2) membantu pengembangan

kurikulum; (3) menetapkan bahan-bahan pengajaran, (4) membantu perbaikan dalam mengajar. Dengan demikian model mengajar merupakan cetak biru untuk mengajar, sebuah prosedur yang riil.

Model mengajar memiliki ciri-ciri khusus sebagai berikut: (a) memiliki prosedur yang sistematis untuk memodifikasi perilaku siswa berdasarkan asumsi-asumsi tertentu; (b) hasil belajar ditetapkan secara khusus dalam bentuk unjuk kerja yang dapat diamati; (c) penetapan lingkungan secara khusus yang meliputi faktor-faktor pendukung seperti silabus/ rpp, media pembelajaran, dan lain sebagainya; (d) ukuran (kriteria) keberhasilan yang ditunjukkan dalam bentuk unjuk kerja siswa; (e) interaksi dengan lingkungan yang menetapkan bagaimana siswa melakukan interaksi dan mereaksi dengan lingkungan (Abdul Azis Wahab, 2008: 54-55).

Pendekatan pembelajaran melandasi sudut pandang pengajar dalam memahami masalah proses pembelajaran. Dewasa ini dicanangkan oleh pemerintah mulai tahun 2013 diberlakukan pendekatan saintifik berbasis HOTS pada seluruh mata pelajaran. Pembelajaran dengan pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang agar peserta didik secara aktif mengkonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi dan menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan

berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang dicari dan ditemukan (Daryanto, 2014: 51). Yang dipentingkan dalam pembelajaran ialah terjadinya keterampilan proses ilmiah.

Melalui pendekatan saintifik ini diharapkan peserta didik dapat *aktif, berpikir secara scientific, dan kreatif* dalam pembelajaran. Dengan melalui proses pencarian, peserta didik diarahkan untuk menemukan sendiri berbagai fakta, membangun konsep, dan nilai-nilai baru yang diperlukan untuk kehidupannya. Pendekatan ilmiah ini diyakini sebagai strategi emas dalam pembentukan dan pengembangan sikap, keterampilan, dan pengetahuan peserta didik.

Pendekatan saintifik dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak bergantung pada informasi searah dari pengajar. Oleh karena itu kondisi pembelajaran yang diharapkan tercipta diarahkan untuk mendorong peserta didik dalam mencari tahu dari berbagai sumber melalui observasi dan bukan hanya diberi tahu (Depdikbud, 2013: 1).

Diterapkannya pendekatan ilmiah, maka hal ini menginspirasi atau melatarbelakangi diberlakukannya metode mengajar dengan menerapkan metode ilmiah. Metode ilmiah merupakan teknik merumuskan pertanyaan dan menjawabnya melalui kegiatan

observasi dan melaksanakan percobaan. Dalam penerapan metode ilmiah terdapat aktivitas yang dapat diobservasi seperti mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengasosiasi dan mengkomunikasikan (Depdikbud, 2013: 208). Sumantri (1990:127) menyatakan langkah metode ilmiah meliputi: perumusan masalah, mengkaji secara teoretik, penyusunan kerangka berpikir, membuat hipotesis, pengumpulan data, analisis data pembuktian hipotesis, dan penyimpulan. Langkah-langkah ini memadukan logika berpikir deduktif dan induktif yang disebut *logica hipotestico verivikatif*.

Metode ilmiah merujuk pada teknik-teknik investigasi atas suatu atau beberapa fenomena atau gejala, memperoleh pengetahuan baru, atau mengoreksi dan memadukan pengetahuan sebelumnya. Untuk dapat disebut ilmiah, metode pencarian (*method of inquiry*) harus berbasis pada bukti-bukti dari objek yang dapat diobservasi, empiris, dan terukur dengan prinsip-prinsip penalaran yang spesifik. Karena itu, metode ilmiah umumnya memuat serangkaian aktivitas pengumpulan data melalui observasi atau eksperimen, mengolah informasi atau data, menganalisis, kemudian memformulasi, dan menguji hipotesis.

Relevan dengan beberapa pengertian di atas, dapat dirumuskan pembelajaran saintifik memiliki karakteristik: berpusat pada siswa; melibatkan keterampilan proses sains dalam mengonstruksi

konsep, hukum atau prinsip; melibatkan proses-proses kognitif yang potensial dalam merangsang perkembangan intelek, khususnya keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa; dapat mengembangkan karakter siswa. Pembelajaran berbasis pendekatan ilmiah itu lebih efektif hasilnya dibandingkan dengan pembelajaran tradisional. Hasil penelitian membuktikan bahwa pada pembelajaran tradisional, retensi informasi dari pengajar sebesar 10 persen setelah 15 menit dan perolehan pemahaman kontekstual sebesar 25 persen. Pada pembelajaran berbasis pendekatan ilmiah, retensi informasi dari pengajar sebesar lebih dari 90 persen setelah dua hari dan perolehan pemahaman kontekstual sebesar 50-70 persen (Daryanto, 2014: 55).

Berdasarkan paparan di atas, langkah-langkah pendekatan saintifik dapat dirumuskan sebagai berikut: (1) Mengamati; (2) Menanya, (3) mengumpulkan informasi; (4) mengasosiasi/ menalar/ mengolah informasi, (5) mengkomunikasikan.

Untuk melaksanakan prosedur belajar saintifik diperlukan proses berpikir tingkat tinggi. Hal ini memang merupakan kecakapan yang perlu dimiliki siswa pada abad 21 atau pada era revolusi industri 4.0 ini ialah kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*), berpikir kreatif (*creative thinking*) dan inovatif, kemampuan kolaboratif (*collaboration*), dan kemampuan komunikasi (*communication*). Empat unsur (4C) ini merupakan unsur cara berpikir tingkat

tinggi, *hight order thinking* (yang disingkat HOTS). Saat ini dan ke depan dunia kerja menuntut integritas, inisiatif, motivasi, kerja sama dalam tim, etika, kemauan belajar, komitmen, tangguh, komunikasi, jujur, berargumen logis, dan lain sebagainya. Juga beriman dan bertaqwa kepada Allah yang Maha Kuasa, cara berfikir tinggi kreatif-inovatif-kritis, kemampuan pemecahan masalah, belajar untuk belajar; cara bekerja komunikasi dan kolaborasi, alat bekerja melek informasi, melek teknologi informasi, hidup di dalam dunia warga dunia, kehidupan dan karir tanggungjawab pribadi dan sosial kesadaran sebagai bangsa kesadaran kultural, politik jati diri (Suhardjono, 2018: 9; Sajidan, 2018b: 1-3).

Kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) mengandung cirri utama ialah meminimalkan aspek ingatan atau pengetahuan. Ciri-ciri berpikir tingkat tinggi ialah aktifnya kemampuan: menemukan, menganalisis, menciptakan metode baru, mereflksi, memprediksi, erargumen, mengambil keputusan yang tepat, berbasis permasalahan kontekstual; stimulus menarik; tidak rutin (Depdiknas, 2013)

Kesimpulan

1. Keefektivan Model-Model Pembelajaran Inovatif pada mata kuliah pengembangan instrument penelitian

Penerapan model-model pembelajaran inovatif dan pendekatan saintifik berbasis HOTS sangat

relevan dan efektif dalam meningkatkan kualitas kegiatan perkuliahan dan perkembangan kognitif mahasiswa pada mata kuliah Pengembangan Instrumen Penelitian Pembelajaran Bahasa Indonesia. Model-model pembelajaran inovatif efektif digunakan setelah pengajar menerapkan model pembelajaran langsung (*direct teaching*) dikombinasi dengan tanya jawab. Setelah materi konseptual rampung diajarkan dan mulai menjamah ranah keterampilan produktif, maka pada tahapan kedua inilah kuliah dilaksanakan melalui teknik penugasan, yaitu tugas individu mengembangkan instrument penelitian sesuai langkah-langkah teoretik pengembangan instrument.

Model-model pembelajaran inovatif yang dilaksanakan anatara lain STAD dan Jigsaw. STAD merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang paling tua dan paling sederhana. Model ini paling banyak diaplikasikan baik dari kelas dua sampai dengan kelas dua belas (Slavin, terjemahan Nurulita, 2008: 143). Model ini paling baik untuk permulaan bagi pengajar yang baru menggunakan pendekatan kooperatif.

Motivasi digunakannya model pembelajaran inovatif ini ialah agar siswa saling mendukung atau mambantu dalam menguasai pelajaran. Untuk motivasi ini, kegiatan tim adalah membandingkan jawaban, mendiskusikan ketidaksesuaian, saling memberi kuis, membantu yang belum paham, dan

lain sebagainya. Disamping itu, motivasi STAD ialah untuk menciptakan pengertian bahwa belajar itu berharga, penting, dan menyenangkan. Model studi kelompok menurut model pembelajaran inovatif ini diimplementasikan dengan melakukan hubungan silang antar kelas. Mahasiswa yang mendapatkan jvariabel yang sma dari dua kelas yang berbeda dapat saling membantu untuk proses pengembangan. Selanjutnya ketika masuk pada tahap presentasi tugas, presenter memperoleh kritik dan saran dari teman sebaya dan pengajar. Tahap terakhir yang wajib dilakukan mahasiswa adalah revisi naskah pengembangan yang akan dinilai dosen.

2. Keefektivan Pendekatan saintifik berbasis HOTS pada mata kuliah pengembangan instrument peneliiian

Pendekatan saintifik berbasis HOTS tepat dan efektif diimplementasikan pada mata kuliah pengembangan instrument peneliiian pada tahap paroh kedua, yaitu pada tahap pelaksanaan aspek keterampilan menulis pengembangan instrument melalui penugasan individu. Hal ini dikarenakan langkah-langkah teoretik pengembangan instrument sarat sekali memerlukan/ melibatkan langkah pendekatan saintifik dan teknik berpikir tingkat tinggi. Semua langkah pada pengembangan instrument tidak dapat meninggalkan cara dan langkah pendekatan saintifik serta keterlibatan

teknik berpikir tingkat tinggi. Jadi dapat disimpulkan bahwa seluruh tahap pada syntax teoretik pengembangan instrument semuanya melaksanakan pendekatan saintifik dan berpikir tingkat tinggi (HOTs)

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto, 2014. *Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media, 2014),
- Depdiknas 2013. *Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum
- Iskandarwassid & Dadang Sunendar. 2008. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Rosda
- Munandar. Utami. 2009. *Kreativitas dan Keberbakatan: Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Jakarta: Gramedia
- Riyanto, Yatim. 2010. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Predana Media Group
- Sajidan. 2018. "Peranan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi dalam belajar". *Seminar Nasional Inovasi Pendidikan UNS, FKIP, Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Kebumen, Sabtu, 20 Oktober 2018*
- Suharto, Teguh, 2013. *Pengantar Teori Belajar-PEmbelajaran*. Salatiga: Widyasari Press
- _____. 2015. *Pengantar Teori Belajar-PEmbelajaran (Edisi Revisi)*. Salatiga: Widyasari PRes

- Suhardjono. 2018. "Peran Teknologi Pendidikan untuk Menuju Indonesia Emas 2045". *Seminar Nasional Inovasi Pendidikan UNS, FKIP, Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kebumen: Sabtu , 20 Oktober 2018*
- Suryaman. 2004. "Penerapan Model Pembelajaran Suatu Inovasi di Perpengajaran Tinggi Sumantri, Jujun Suria S. 1990. *Filsafat Ilmu*. Jakarta: Sinar Harapan.
- (Tantangan Umum Pendidikan Tinggi)" Dalam *Jurnal Pendidikan IKIP PGRI Madiun*. Volume 10, no 1, hlm 1-114. Juni 2004.
- Wahab, Abdul Azis. 2008. *Metode dan Model-Model Mengajar*. Bandung: Alfabeta

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN STAD (STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISIONS)

PADA MATA KULIAH EVALUASI PEMBELAJARAN MAHASISWA
SEMESTER V PROGRAM STUDI PGSD UNIVERSITAS PGRI MADIUN

Ibadullah Malawi

ibadullah@unipma.ac.id

Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat membangkitkan minat belajar siswa tidaklah mudah. Banyak guru dan dosen yang masih mengeluhkan kesulitannya manakala berhadapan langsung dengan siswa/mahasiswa di lapangan. Berbagai kendala dihadapi dan berbagai kegiatan disajikan untuk mengatasi kesulitan yang terjadi, namun tidak semua kendala tersebut dapat teratasi dengan baik. Masih ada beberapa kesulitan yang dialami dan belum mampu diselesaikan secara maksimal oleh guru/dosen.

Hasil belajar siswa tidak saja dipengaruhi oleh kemampuan siswa dalam menerima pelajaran, tetapi juga dapat dipengaruhi oleh kemampuan guru untuk

membangkitkan minat dan perhatian siswa pada saat proses belajar mengajar (PBM), maka dengan demikian guru dituntut untuk dapat mengembangkan model pembelajaran yang nantinya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada dasarnya semua guru menginginkan kompetensi tercapai dalam setiap proses pembelajaran. Salah satu wujud kompetensi tersebut yaitu keterampilan berpikir dan kerjasama siswa. Aktivitas berpikir dan kerjasama dalam proses pembelajaran sangat dipengaruhi pada pencapaian kompetensi pembelajaran. Salah satu penyebab tujuan tidak tercapai yaitu karena pembelajaran yang diterapkan oleh guru kurang dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan, tidak mendorong siswa aktif secara fisik, mental, dan emosi. Akibatnya aktivitas belajar siswa kurang sehingga dapat memengaruhi pada hasil belajar siswa.

Seorang guru haruslah mampu memberikan pembelajaran yang bermakna dengan menerapkan model pembelajaran ataupun strategi pembelajaran yang efektif dan inovatif sehingga pembelajaran tersebut nantinya akan menjadi alternatif permasalahan guru yang sedang dihadapi. Dengan adanya keberagaman siswa/mahasiswa, guru/dosen akan mampu memberikan kebermaknaan dalam belajar melalui pemanfaatan dan keaktifan siswa/mahasiswa melalui

sesuatu yang disenangi siswa/mahasiswa itu sendiri. Pembelajaran yang mampu menyajikan kegiatan belajar yang sesuai dengan kondisi ini yaitu dengan mengadakan kegiatan kelompok dimana anak akan dibawa lebih aktif dan kreatif.

1. Hakikat Model Pembelajaran

Model pembelajaran, menurut Soekamto dkk. (dalam Trianto, 2007: 5), adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Ada beberapa konsep atau istilah yang berhubungan dengan model pembelajaran. Konsep-konsep dimaksud adalah: a) pendekatan pembelajaran, b) strategi pembelajaran, c) metode pembelajaran, dan d) teknik pembelajaran. Berikut ini dipaparkan pengertian dari konsep-konsep tersebut, dengan harapan dapat memberikan kejelasan tentang penggunaan istilah tersebut

a. Pendekatan Pembelajaran

Pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya

masih sangat umum, di dalamnya mewadahi, menginspirasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoretis tertentu. Dilihat dari pendekatannya, pembelajaran terdapat dua jenis pendekatan, yaitu: (1) pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada siswa (*student centered approach*) dan (2) pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada guru (*teacher centered approach*).

b. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Bahwa dalam strategi pembelajaran terkandung makna perencanaan. Artinya, bahwa strategi pada dasarnya masih bersifat konseptual tentang keputusan-keputusan yang akan diambil dalam suatu pelaksanaan pembelajaran. Dilihat dari strateginya, pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam dua bagian pula, yaitu: (1) *exposition-discovery learning* dan (2) *group-individual learning* (Akhmad Sudrajat, 2008). Ditinjau dari cara penyajian dan cara pengolahannya, strategi pembelajaran dapat dibedakan antara strategi pembelajaran induktif dan strategi pembelajaran deduktif.

c. Metode Pembelajaran

Metode dapat diartikan sebagai jalan yang dipilih untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran lebih bersifat procedural, yaitu berisi tahapan tertentu, sedangkan teknik adalah cara yang digunakan, yang bersifat implementatif (Uno, 2007: 2) Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran, diantaranya: (1) ceramah; (2) demonstrasi; (3) diskusi; (4) simulasi; (5) laboratorium; (6) pengalaman lapangan; (7) *brainstorming*; (8) debat, (9) simposium, dan sebagainya.

d. Teknik Pembelajaran

Teknik pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik. Misalkan, penggunaan metode ceramah pada kelas dengan jumlah siswa yang relatif banyak membutuhkan teknik tersendiri, yang tentunya secara teknis akan berbeda dengan penggunaan metode ceramah pada kelas yang jumlah siswanya terbatas. Demikian pula, dengan penggunaan metode diskusi, perlu digunakan teknik yang berbeda pada kelas yang siswanya

tergolong aktif dengan kelas yang siswanya tergolong pasif. Dalam hal ini, guru pun dapat berganti-ganti teknik meskipun dalam koridor metode yang sama.

Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Ada beberapa definisi pembelajaran kooperatif yang dikemukakan oleh para ahli pendidikan. Menurut Asma (2006:12) pembelajaran kooperatif menekankan kerja sama antara siswa dan kelompok. Menurut Slavin (2009:4) pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran dimana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran.

Dalam pembelajaran kooperatif terdapat 4 model pembelajaran yaitu STAD, JIGSAW, Investigasi Kelompok dan Pendekatan Struktural. Pada pembelajaran ini diterapkan model pembelajaran STAD untuk meningkatkan efektifitas hasil belajar mata kuliah Evaluasi pembelajaran pada mahasiswa PGSD Universitas Madiun.

2. Prinsip Pembelajaran Kooperatif

Menurut Asma (2006:14-15) prinsip utama pembelajaran kooperatif yaitu: a) belajar siswa aktif; b) belajar kerja sama; c) pembelajaran partisipatorik; d) *reactive teaching*; e) pembelajaran yang menyenangkan. Sedangkan menurut Slavin (dalam Trianto, 2010:16) mengemukakan prinsip-prinsip

dalam belajar kooperatif yaitu: a) Penghargaan kelompok; b) tanggung jawab individual; c) kesempatan yang sama untuk sukses.

Jadi menurut pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip belajar kooperatif meliputi kerjasama antar kelompok yang harus memiliki interaksi yang baik antar anggota serta tanggung jawab individu dan mendapat kesempatan yang sama dalam kelompok sehingga mencapai sukses bersama yang dihargai dalam bentuk penghargaan

3. Model Pembelajaran Kooperatif *Student Teams Achievement Division (STAD)*

Student Team Achievement Divisions (STAD) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang paling sederhana. Siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat kinerjanya, jenis kelamin dan suku. Guru menyajikan pelajaran kemudian siswa bekerja dalam tim untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya seluruh siswa dikenai kuis tentang materi itu dengan catatan, saat kuis mereka tidak boleh saling membantu.

Menurut Joyce (dalam Trianto, 2007:5) model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau

pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain.

Model Pembelajaran Kooperatif tipe STAD merupakan pendekatan Cooperative Learning yang menekankan pada aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal. Guru yang menggunakan STAD mengajukan informasi akademik baru kepada siswa setiap minggu menggunakan presentasi Verbal atau teks.

Pembelajaran kooperatif tipe STAD ini merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan Slavin dengan menggunakan kelompok-kelompok kecil dengan jumlah anggota tiap kelompok 4-5 orang siswa secara heterogen. Menurut Isjoni (2011:51) tipe STAD merupakan salah satu tipe kooperatif yang menekankan pada adanya aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model STAD cocok diterapkan pada tingkat Pendidikan Dasar sampai Perguruan Tinggi. Dalam pembelajaran di Perguruan Tinggi model STAD dapat diartikan sebagai model

pembelajaran secara kelompok yang beranggotakan 4-5 orang yang mengutamakan saling membantu antar anggota kelompok untuk memahami suatu materi pembelajaran.

4. Langkah-langkah model STAD

Langkah-langkah dalam pembelajaran model STAD ialah sebagai berikut: “(a) menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa; (b) menyajikan/menyampaikan informasi; (c) mengorganisasikan siswa dalam kelompok belajar; (d) membimbing kelompok bekerja dan belajar; (e) evaluasi; (f) memberikan penghargaan.” (Al-Tabany, 2014:121).

5. Kelebihan model STAD

Model pembelajaran STAD sebagaimana model pembelajaran yang lain, juga mempunyai kelebihan dan kelemahan. Dalam penggunaan model pembelajaran STAD terdapat kelebihan antara lain: (a) karena dalam kelompok siswa dituntut aktif sehingga dengan model ini siswa dengan sendirinya akan percaya diri dan meningkat kecakapan individu; (b) interaksi sosial yang terbangun dalam kelompok, dengan sendirinya siswa belajar dalam bersosialisasi dengan lingkungannya (kelompok); (c) dengan kelompok yang ada, siswa diajarkan untuk membangun komitmen dalam mengembangkan kelompoknya; (d) mengajarkan menghargai orang lain dan saling percaya; dan (e) dalam kelompok

siswa diajarkan untuk saling mengerti dengan materi yang ada, sehingga siswa saling memberitahu dan mengurangi sifat kompetitif.

6. Kelemahan model STAD

Kekurangan model pembelajaran STAD antara lain yaitu: (a) karena tidak adanya kompetisi di antara anggota masing-masing kelompok, siswa yang berprestasi bisa saja menurun semangatnya; (b) jika guru tidak bisa mengarahkan siswa, maka siswa yang berprestasi bisa jadi lebih dominan dan tidak terkendali.

Strategi Implementasi

1. Penyiapan Materi Kuliah

Penyiapan materi kuliah sebagai berikut:

- a. Berkoordinasi dengan ketua program Studi PGSD berkaitan dengan mata kuliah yang akan diimplementasikan;
- b. Penyusunan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) mata kuliah Evaluasi Pembelajaran;
- c. Diskusi dengan tim dosen pemangku mata kuliah Evaluasi Pembelajaran tentang Rencana Pembelajaran Semester (RPS);
- d. Penyusunan Buku Ajar Evaluasi Pembelajaran.
- e. Pembuatan *power point* untuk memberi perkuliahan pada mahasiswa.

2. Strategi Implementasi Model STAD pada Pembelajaran Evaluasi Pembelajaran

Dalam mengeksplorasi pembelajaran mata kuliah Evaluasi Pembelajaran untuk mahasiswa PGSD menggunakan model STAD dengan materi sebagai berikut:

Tabel 1 Sintaks Model Pembelajaran STAD

Langkah-langkah Pembelajaran STAD	Langkah-langkah dalam pembelajaran	
	Guru/Dosen	Siswa/Mahasiswa
Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa	Mendengarkan penjelasan guru/dosen dan mencatat tujuan pembelajaran
Menyajikan/menyampaikan informasi	Menyajikan informasi kepada mahasiswa dengan jalan mendemonstrasikan atau lewat bahan bacaan	Mendengarkan penjelasan dari guru/dosen
Mengorganisasi kan mahasiswa dalam kelompok belajar	Menyajikan informasi kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien	Mendengarkan penjelasan guru/dosen dan membentuk kelompok dengan efisien
Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka	Mengerjakan soal secara berkelompok

Langkah-langkah Pembelajaran STAD	Langkah-langkah dalam pembelajaran	
	Guru/Dosen	Siswa/Mahasiswa
Evalusi	Mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah diajarkan atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya	Mengerjakan soal evaluasi
Memberikan penghargaan	Mencari cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok	Berantusias

Hasil Implementasi Pembelajaran

Proses dan hasil implementasi penerapan model pembelajaran STAD pada mata kuliah Evaluasi Pembelajaran dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Implementasi Model Pembelajaran STAD Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran

Sebelum diadakan penerapan model pembelajaran STAD pada mata kuliah Evaluasi Pembelajaran pada mahasiswa PGSD dibuatlah kelompok mahasiswa. Dengan kelompok yang telah dibentuk, mereka tidak hanya belajar bersama, akan tetapi mereka juga belajar untuk mengungkapkan pendapat di depan teman sekelompoknya. Berikut langkah-langkah model pembelajaran STAD yaitu:

- a. Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa; Penyampaian tujuan pembelajaran dilakukan setelah guru memberikan apersepsi kepada siswa. Tujuan dari langkah ini adalah memberitahukan kepada siswa tujuan yang akan dicapai setelah mereka mempelajari materi energi panas dan bunyi yang terdapat di lingkungan sekitar serta sifat-sifatnya dengan menerapkan model pembelajaran STAD.
- b. Menyajikan/menyampaikan informasi; Guru menyampaikan informasi materi kepada siswa yang akan dipelajari. Materi yang akan dipelajari yaitu energi panas dan bunyi yang terdapat di lingkungan sekitar serta sifat-sifatnya.
- c. Mengorganisasikan siswa dalam kelompok belajar; Guru membentuk kelompok yang terdiri dari 5 anggota kelompok. Dalam pembentukan kelompok ini, kelompok dibentuk beraneka ragam atau heterogen, seperti tidak membedakan jenis kelamin, suku, agama, dan kemampuannya. Tujuan kelompok dibentuk heterogen adalah agar siswa bisa berinteraksi dengan teman-teman yang lainnya.

- d. Membimbing kelompok bekerja dan belajar; Guru berkeliling ke setiap kelompok untuk mengetahui siswa yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan LKK. Guru memberikan penjelasan materi dan bimbingan kepada kelompok yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan.
- e. Evaluasi; Guru memberikan soal evaluasi untuk menggali pengetahuan tentang materi yang telah dipelajari.
- f. Memberikan penghargaan; Guru mencari cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

2. Keefektifan hasil model pembelajaran STAD pada mata kuliah Evaluasi Pembelajaran.

Berdasarkan penerapan pembelajaran dengan model pembelajaran STAD dengan metode ceramah, penugasan, demonstrasi, tanya jawab dan diskusi. Setelah penerapan model pembelajaran STAD pada mata kuliah Evaluasi Pembelajaran, hasilnya cukup efektif, mahasiswa cenderung aktif dan memiliki kerjasama yang cukup signifikan.

Penutup

Kesimpulan berdasarkan permasalahan pada temuan bahwa penerapan model pembelajaran STAD dapat dilakukan dengan berbagai metode pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran dengan metode diskusi, metode tanya jawa, ceramah, dan pemberian tugas. Hanya saja perlu ada variasi metode sebagai cara yang dipilih untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan kesimpulan di atas, dapat disampaikan saran-saran sebagai berikut:

1. Dalam perkuliahan perlu variasi model pembelajaran dan metode pembelajaran agar tidak membosankan mahasiswa;
2. Perlunya program PDS berkelanjutan antara LPTK dengan Sekolah Mitra dengan seluas-luasnya kepada dosen LPTK;

DAFTAR PUSTAKA

- Al-tabany, Trianto Ibnu Badar. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progersif, dan Kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Groub.
- Asma, Nur. 2006. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktur Ketenagaan
- Isjoni. 2011. *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta.
- Slavin, Robert E. 2009. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Sudrajat, Akhmad. (2008) "Teori-teori Belajar" Tersedia pada: <http://www.id.wordpress.com/tag/artikel/>. Diakses pada 9 Juli 2009.
- Uno, Hamzah B. (2007) *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.

EVALUASI PROSES DAN HASIL PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Drs. Sanusi, M.Pd.

I. Pendahuluan

Evaluasi Pendidikan dilakukan untuk mengetahui keberhasilan (belajar) seseorang. Evaluasi pendidikan mengacu pada tujuan dan persyaratan tertentu. Evaluasi pada dasarnya sama untuk semua bidang studi atau mata pelajaran. Ada bidang studi atau mata pelajaran yang mempunyai titik berat pada pengetahuan (Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, dan matematika) ada yang mementingkan ketrampilan (olahraga, seni suara, elektronika) dan ada pula yang mengutamakan sikap (Agama, Pendidikan Kewarganegaraan, Pendidikan sejarah), Pengetahuan, Ketrampilan dan Sikap saling melengkapi satu sama yang lain.

Evaluasi penting sekali bahkan amat menentukan dalam sistem pendidikan, karena itu evaluasi harus dilaksanakan dengan benar, kesalahan pada evaluasi dapat menyebabkan terjadinya akibat-akibat yang sangat tidak kita harapkan.

Setiap guru dituntut untuk memiliki kemampuan yang memadai mengenai evaluasi pendidikan, kesalahan evaluasi yang dilakukan guru dapat berakibat tidak baik bagi siswa, guru, orang tua siswa, masyarakat dan pendidikan itu sendiri. Guru perlu mengetahui dan terampil dalam melaksanakan evaluasi: merencanakan tes, menyusun tes, melaksanakan tes, mengolah hasil tes, memberi nilai, menganalisis soal dan sebagainya.

Evaluasi dalam penerapannya dengan menggunakan berbagai metode pembelajaran tentunya berbeda-beda. Guru perlu mengevaluasi kreatifitas, sikap, ketekunan, kesungguhan melaksanakan tugas dan sebagainya dengan benar. Evaluasi dalam pendidikan bukan sekedar “hitam putih” kadang guru sering terpengaruh oleh evaluasi yang dilakukan rekan-rekannya .

Evaluasi tidak sedikit bersifat subyektif, guru harus melaksanakan evaluasi yang bersifat seobyektif mungkin, agar dapat lebih obyektif dalam pendidikan perlu didasarkan atas instrumen pengukuran

Pengukuran, Tes dan Evaluasi sering dikacaukan artinya, ketiga istilah itu tidak sinonim atau identik, **tes**

adalah salah satu alat ukur yang akan dijadikan bahan pertimbangan dalam melakukan evaluasi. Hasil pengukuran yang berupa biji tidak identik dengan hasil evaluasi yang berupa nilai. Asesmen adalah penerapan pengukuran secara praktis. Evaluasi tidak hanya ditentukan oleh hasil pengukuran dan tes bukan satu-satunya penentu bagi evaluasi.

II. DASAR - DASAR PENILAIAN PENDIDIKAN

A. Tes sebagai alat ukur Hasil Belajar

1). Pengertian.

Tes adalah salah satu alat ukur yang akan dijadikan bahan pertimbangan dalam evaluasi. Banyak guru kurang memperhitungkan ranah afektif, padahal tujuan pendidikan nasional terlihat syarat dengan ranah afektif. Tanpa ketentuan yang memadai anak tidak dapat memiliki prestasi tinggi khususnya dalam pelajaran matematika .

Tes harus benar-benar dapat mengukur hasil belajar siswa dengan sebaik-baiknya. Tes hasil belajar yang baik harus memenuhi persyaratan yang bersangkutan dengan validitas, reliabilitas, obyektifitas, ekonomi, kewajaran, motifasi, selektifitas dan menyeluruh .

Sistem kategori pertanyaan untuk pelajaran matematika terdiri atas pernyataan tertutup dan

pernyataan terbuka keduanya tergolong tingkat pertama.

Tingkatan kedua terdiri atas pertanyaan ingatan kognitif dan pertanyaan berfikir konvergen (termasuk pertanyaan tertutup) serta pertanyaan berfikir divergen dan pertanyaan berfikir evaluatif (termasuk pertanyaan terbuka).

Tingkatan ketiga terdiri atas mengingat dan mengidentifikasi (termasuk ingatan kognitif) mengasosiasi, merumuskan kembali, menerapkan, mensintesis, meramalkan secara tertutup dan membuat keputusan “kritis” (termasuk berpikir konvergen) mengemukakan pendapat meramalkan secara terbuka, dan menyimpulkan (termasuk berpikir divergen) serta dapat membuktikan kebenaran, membuat rancangan, mengambil keputusan A dan mengambil keputusan B (termasuk berpikir evaluatif).

Rumusan Tujuan Intraksional Khusus pada hakekatnya menggambarkan penguasaan ini mensyaratkan adanya usaha kearah belajar tuntas. Jika cara dan kecepatan belajar siswa dapat bervariasi, prestasi siswa akan meningkat. Kenyataan yang lazim ialah siswa-siswa belajar bahan yang sama, dengan metode sama, dan dengan kecepatan yang sama pula. Dengan

belajar tuntas sebagian besar siswa dapat menguasai hampir semua tujuan. Tingkat penguasaan ada yang harus 100%.

Tes ada yang berlaku umum untuk semua metode, dan ada yang khusus untuk metode tertentu. Tes acuan norma bersifat menyeluruh, tetapi mempunyai kelemahan, termasuk kedalamnya adalah tes buatan guru dan tes terstandar

2). Peranan Tes

Tes mengukur pada jawaban peserta tes terhadap item tes, tes tidak mengukur secara langsung tetapi pada sifat-sifat yang ada pada jawaban terhadap item tes. Jadi kita tidak mengukur seluruh perilaku siswa tetapi hanya sampel (sebagian) dari perilaku siswa.

B. Perkembangan Pengukuran dan Evaluasi Pendidikan

1). Pengertian Pengukuran

Pengukuran adalah suatu proses/ kegiatan mengkuantitaskan sebagai atribut dari pada obyek, orang atau kejadian menurut suatu jenjang (skala) tertentu hingga dapat dibedakan antara yang satu dengan yang lain.

- Mengkuantitaskan berarti mengubah sifat atau ciri obyek yang diukur dengan atribut

angka-angka (*assigning of number*) hingga dapat memberikan bobot pada obyek yang ada.

- Jenjang (skala) di maksudkan adanya intervalisasi pada tiap jenjang tersebut, hingga dapat dengan jelas dibedakan bobot atribut yang satu dengan yang lain.

Pengukuran dan evaluasi telah ada sejak jaman dahulu dan dipraktekkan manusia dalam ceritera wayang, dongeng, maupun sejarah. Peristiwa yang terjadi sehubungan dengan pengukuran dan evaluasi, pertanyaan lesan dalam rangkai pengukuran dan evaluasi pendidikan telah dikembangkan sejauh perilaku abat yang lalu, pengukuran pendidikan yang modern berawal pada abad 19.

Horace Mann menandakan bahwa ujian tulis lebih unggul dibandingkan dengan ujian lesan. Menurut Gustov T fechneg, proses yang murni psikologis seperti penginderaan dan perasaan dapat diukur secara akurat. Karya Galtov bersangkutan dengan terdapatnya perbedaan-perbedaan individual, ini dianggap merupakan pangkal tolak dalam perbedaan individual dan dianggap pangkal dalam sejarah pengukuran psikologi pendidikan.

Titik balik dalam perkembangan psikologi terjadi ketika Wilhelm Wundt mendirikan

laboratorium psikologi yang pertama di Lerpzeq. Pendapat Edward L. Thardeke yang amat berpengaruh ialah hubungan psikologi pendidikan dengan pengukuran kemampuan mental dan prestasi. Leonard P. Ayres mengembangkan metode statistik untuk mengukur hasil-hasil pendidikan. Louis L.T. Hurstone mengemukakan bahwa kemampuan mental terdiri atas rating sedekat tujuh faktor yang relatif bebas.

Kita mengenal berbagai macam “definisi” tentang intelegensi. Para ahli psikologi lebih tertarik untuk mengklasifikasi para siswa atas dasar intelegensinya dari pada bersusah payah menemukan definisi intelegensi. Wilhelm Stern menyatakan bahwa intelegensi merupakan rasio antara usia mental dengan usia kronologis pengukuran dan dilakukan dengan menggunakan metode statistik sebagai alat untuk menganalisis hasil tes.

Pada tahun 1905 Alferd Binet dan Theodore Simon pertama kali menyusun sklala untuk pengukuran intelegensi. Tes Stanford-Binet dapat dimanfaatkan sebagai alat ukur *intelegent Quotient* (IQ). Banyak orang telah menyukai tes bakat khusus, bukan tes intelegensi umum (yang mencakup seluruh rentangan kemampuan manusia).

Tes hasil belajar baru dilakukan pada awal abad 20 dan memasuki “Zaman modern” nilai yang diberikan guru sangat subjektif, dan lebih banyak merupakan fungsi kepribadian guru dari pada performasi siswa. Hal ini lebih diganggu lagi dengan ketidak terandalan nilai, orang berusaha untuk mengurangi-kekurangan ini.

Tahun 1908 merupakan tahun bangkitnya gerakan tes hasil belajar modern. Instrumen pengukur terstandar makin banyak dimanfaatkan, tes objektif makin banyak digunakan. Pengukuran menjangkau pula yang tidak termasuk ketrampilan intelektual seperti minat dan sikap. Para ahli terus melakukan usah-usaha untuk mengembangkan pengukuran pendidikan yang lebih baik.

2). Sifat-sifat pengukuran

- a. Langsung dan tak langsung
- b. Pengukuran adalah suatu proses artinya hasil suatu pengukuran bukan final tetapi ada kelanjutan dengan kegiatan yang lain
- c. Ketepatan pengukuran dapat ditingkatkan validitas alat ukur dan ketelitian prosedur pengukuran.
- d. Validitas dan reliabilitas pengukuran

Validitas mengacu kepada ketepatan antara objek yang diukur dengan alat ukur dan juga dengan tujuan. Reliabilitas menunjuk kepada keajegan (*consistency*) hasil pengukuran

3).Prinsip-Prinsip Umum Pengukuran dalam Pendidikan

- a. Menyeluruh
- b. Adanya kontrol
- c. Sasaran harus jelas
- d. Obyektifitas
- e. Keterbukaan
- f. *Representatif* (dimensi yang diukur mencerminkan keadaan yang sebenarnya)
- g. Aturan *scoring* (pembobotan dengan angka atau bentuk tata skala)
- h. Keseksamaan
 - Merumuskan aspek psikologi
 - Memilih alat ukur yang tepat
 - Mengola data
 - Mengontrol faktor-faktor lain
 - Menetapkan bobot kuantitas dan tata jenjang (skala)
 - Menetapkan patokan atau kreteria yqng akan di pakai

4). Pengukuran Proses dan Produk

Pengajaran sebagai suatu sistem maka ada tiga hal pokok yang perlu diperhatikan :

- 1) Masukan (*input*) yaitu siswa
- 2) Proses yaitu terkait dengan kegiatan-kegiatan yang dilakukan
- 3) Luaran (*out put*) yaitu lulusan

C. Hubungan antara Tujuan dengan Evaluasi

Tujuan pendidikan nasional dijabarkan berurut-turut menjadi tujuan nasional, tujuan kurikuler, tujuan intruksional umum dan tujuan intruksional khusus (TIK), TIK harus dikembangkan atau dirumuskan oleh guru ialah tujuan yang dirumuskan secara operasional atau tujuan performansi.

Tujuan dapat digolongkan, diklasifikasikan atau dikategorisasikan. Diantara cara penggolongan tujuan yang ada, yang dianggap memuaskan adalah klasifikasi tujuan menurut Bloom dan kawan-kawan, serta kategori tujuan menurut Gagne dan Briggs.

Robert M. Gagne dan Leslie J. Briggs mengategorisasikan tujuan menjadi 5 golongan ialah: 1) Keterampilan intelektual, 2) Strategi kognitif, 3) Informasi verbal 4) Keterampilan motorik dan 5) Sikap. Keterampilan intelektual dijabarkan menjadi a) Diskriminasi b) konsep konkrit c) Konsep terumuskan d) Aturan dan e) Pemecahan masalah

TIK harus dirumuskan dengan jelas, menggunakan istilah yang tepat, petunjuk Mager menghendaki TIK menyebutkan tindakan yang diharapkan, menentukan kondisi dan menentukan tingkat performansi. Untuk setiap tingkatan dalam taksonomi Bloom tersedia kata-kata kerja yang khas.

Menurut Gagne dan Briggs TIK hendaknya tersusun atas: 1) Situasi 2) Kapabilitas yang dipelajari, 3) Obyek, 4) Kegiatan dan 5) Alat. Untuk tiap tingkatan kapabilitas juga tersedia kata-kata kerja yang khas.

D. KOMPETENSI GURU DAN PENILAIAN PENDIDIKAN.

Jabatan guru termasuk salah satu jenis jabatan/pekerjaan profesional. Ada 4 unsur (kompetensi) yang harus dimiliki pekerja profesional, antara lain: Kompetensi Pedagogig, profesional, sosial dan kepribadian. Minimal dijabarkan sebagai berikut.

1. Menguasai substansi, yakni materi pelajaran yang menjadi binaannya sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
2. Menguasai metode mengajar yakni metodik khusus untuk mata pelajaran yang dibinanya.
3. Menguasai teknik evaluasi yang baik.
4. Memahami, menghayati dan mengamalkan nilai-nilai moral dan kode etik profesi.

E. PENGERTIAN PENILAIAN PENDIDIKAN.

Hakekat dalam penilaian pendidikan adalah proses yang sistematis dan sistemik mengumpulkan data dan informasi, menganalisis dan selanjutnya menarik kesimpulan tentang tingkat pencapaian

hasil dan tingkat efektifitas serta efisiensi suatu program pendidikan.

Hasil penilaian dapat berfungsi bagi upaya modifikasi dan melakukan perbaikan - perbaikan terhadap program serta proses yang berkaitan dengan efektifitas dan efisiensi. Penilaian ini dinamakan dengan penilaian formatif.

F. PELAKSANAAN PENILAIAN.

Penilaian memerlukan data - data atau informasi, hal ini dapat diperoleh dengan 2 cara, yaitu :

1. Tes

Tes adalah seperangkat tugas yang diberikan untuk dikerjakan oleh para peserta untuk mengukur tingkat kemampuan peserta dalam menyelesaikan soal atau masalah yang bisa disajikan dalam tesnya.

Dalam dunia pendidikan dilihat dari segi bentuknya tes terdiri dari :

- a. Tes tulis (bisa berupa pilihat ganda, uraian, menjodohkan, jawaban singkat, mengisi dan benar salah).
- b. Tes lesan.
- c. Tes praktek.

2. Non Tes

Upaya untuk memperoleh data dan atau informasi bukan dengan tes melainkan dengan cara - cara sebagai berikut :

- a. Observasi: biasanya dengan menggunakan alat biasanya berupa checklists.
- b. Angket (*queshiner*) : termasuk dalam skala sikap.
- c. Dokumentasi.

Dalam pengumpulan data - data atau informasi harus dilakukan dengan baik dan cermat serta harus menggunakan instrumen yang valid dan reliabel. *Reliabel (keajegan)* adalah tingkat keajegan / konsisten skor yang dihasilkan oleh perangkat tes. *Valid (baik)* adalah instrumen yang digunakan benar-benar dapat mengukur apa yang akan diukur.

G. HASIL PENILAIAN YANG BAIK.

Untuk mendapatkan hasil penilaian yang baik maka penilaian harus diperoleh dari pelaksanaan yang baik dan cermat serta dengan menggunakan alat pengumpulan data yang *valid* dan *reliabel*. Selain itu hasil penilaian baik adalah hasil penilaian yang obyektif, rasional dan dapat diterima.

III. TOXONOMI BLOOM PADA PENGAJARAN

A. Toxonomi Blom dalam Pengajaran

Toksonomi ini pertama kali disusun oleh Benyamin S. Bloom pada tahun 1956. Beberapa kreteria dalam merumuskan pengajaran, tujuan pendidikan dibagi menjadi beberapa domain dan

setiap domain dibagi kedalam pembagian yang lebih rinci berdasarkan hierarkinya, antara lain :

1. **Domain kognitif** antara lain: pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), aplikasi (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan evaluasi (*evaluation*).
2. **Domain affektif** (berkaitan dengan sikap) antara lain menerima (*receiving*), merespon (*responding*), penghargaan (*valuing*), mengorganisasikan (*organization*), memprediksi (mewatak).
3. **Domain psikomotor** antara lain : menirukan (*perseption*), set/setting, imitasi (*buided response*), mekanisme (*mechanism*), responsi yang bebas dan kompleks (*complex overt response*), adaptasi (*adaptation*), mengorganisasikan (*organization*).

C. Pengukuran Domain Kognitif dan Affektif

1. Pengukuran Domain Kognitif.

Jenis-jenis tes yang dapat dilakukan antara lain:

- tes informal dan tes standar
- tes individu dan tes kelompok
- tes mastery dan tes survai
- tes suplai dan tes pilihan
- tes kecepatan dan tes kekuatan
- tes obyektif dan tes subyektif
- tes untuk penampilan kemampuan maks dan khusus
- pre tes dan post tes
- tes formatif dan tes sumatif

- tes seleksi (penempatan)
- tes diagnostik dan motifatif
- tes komprehensif dan tes tunggal
- tes acuan patokan dan tes acuan norma

2. Pengukuran Domain Affektif.

Domain affektif meliputi sikap, perasaan, apresiasi dan minat.

a). Pengukuran sikap, sikap merupakan kecenderungan atau tendensi sentral seseorang terhadap obyek. Dengan pengukuran skala sikap Thurston, skala sikap likert, rating states dan semantic differential

b). Pengukuran nilai antara lain: studi nilai oleh Allport dkk, skala pertimbangan moral Kohlberg.

3. Pengukuran Domain Psykomotor,

Domain psykomotor, ini dilakukan terkait dengan ketrampilan yang dilakukan seseorang.

Demikian beberapa hal pokok secara umum dari dasar-dasar penilaian dalam evaluasi proses dan hasil pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Basuki, I., & Hariyanto. (2014). *Asesmen Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Eko Putro Widyoko, M. P. (2011). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Hariyanto, I. B. (2014). *Asesmen Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosakarya Offset.
- Kemalasarri, I. (2018, January 18). *Makalah Konsep Dasar Penilaian Dalam Pembelajaran*. Retrieved from makalah-konsep-dasar-penilaian-dalam-pembelajaran, <https://intankemalasariblog.wordpress.com/2018/01/16/makalah-konsep-dasar-penilaian-dalam-pembelajaran/>
- Ngalim Purwanto, M. (2012). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: ROSIDA
- Sanusi, (2015). Evaluasi proses dan hasil pembelajaran matematika. IKIP PGRI Madiun
- Suherman, Erman. (1993). *Evaluasi Proses dan Hasil Belajar Matematika*. Jakarta: Universitas Terbuka, Depdikbud.
- Widoyoko, E. P. (2016). *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: pustaka belajar.
- Zein, M., & Darto. (2012). *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Riau: Daulat Riau.



IMPLEMENTASI VIDEO PAWTOON

UNTUK MENGAJAR READING SKILL DI PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS

Nuri Ati Ningsih, M.Pd.

nuribasir.nb@gmail.com

A. Latar Belakang

Zaman terus berkembang. Perkembangannya tidak bisa dihindari oleh siapapun. Semua masyarakat harus siap dan mampu beradaptasi dengan segala bentuk perubahan diberbagai aspek kehidupan. Era 4.0 adalah era revolusi industri. Era ini telah merubah pola pikir, gaya hidup dan juga model interaksi sosial masyarakat. Masyarakat informasi yang hidup diera ini didukung oleh perkembangan teknologi, jaringan internet dan munculnya fenomena digital. Perubahan ini harus benar-benar terarah dan terkendali supaya tidak menguncang kehidupan kearah negatif.

Teknologi merupakan nafas kehidupan masyarakat informasi. Hampir semua orang tidak bisa

hidup tanpa gadget, akun, IG dan lain sebagainya. Teknologi akan menjadi bumerang kalau kita tak mampu menguasai dan mengendalikannya. Dampak perkembangan teknologi dalam ranah pendidikan adalah munculnya kebijakan pemanfaatan ICT dalam proses pembelajaran. Penerapan ICT dalam ranah pendidikan akan mempunyai banyak nilai positif bagi pendidik dan siswa diantaranya adalah; sebagai sumber belajar alternative, belajar lebih efisien, memaksa paham teknologi, dan dapat mengakses pengetahuan sebanyak banyaknya.

Sebagai pendidik kita mempunyai tugas utama yaitu selalu mempelajari perkembangan teknologi dan kemudian mendampingi dan mengarahkan anak didik atau mahasiswa kita supaya tidak terlena oleh pengaruh negatif teknologi. Ini harus dilakukan supaya kita mampu menyelaraskan antara perkembangan teknologi dan mengkaitkannya dengan proses pembelajaran dikelas. Tindakan ini dilakukan untuk menciptakan proses belajar berbasis teknologi secara kontekstual sehingga mahasiswa akan nyaman dan senang dalam belajar. Seorang pengajar harus paham model pembelajaran dan media pengajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman. Pengajar di era ini harus mampu berkreasi dan berinovasi dengan melibatkan teknologi dan mengkaitkannya dengan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Dalam hal ini, teknologi

memiliki peranan sebagai media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran di dalam kelas. Sedangkan proses pemilihan media berbasis teknologi itu didasarkan pada beberapa pertimbangan, yaitu; (1) relevansi dengan perkembangan zaman, (2) kebutuhan, (3) ketersediaan perangkat pendukung, dan tingkat kemanfaatan media.

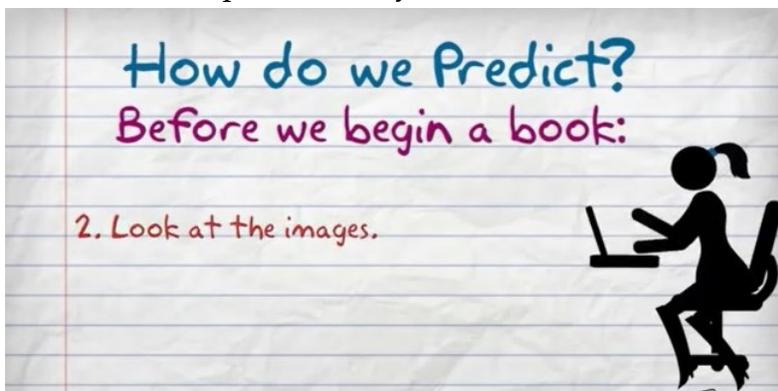
Uraian tersebut diatas menginspirasi penulis untuk mewujudkan proses pembelajaran dalam perkuliahan Intensive Reading pada mahasiswa Prodi Bahasa Inggris semester 1 di UNIPMA yang berbasis teknologi dengan menggunakan Pawtoon Video sebagai media pembelajaran. Mata kuliah Intensive Reading menjadi pilihan karena berdasarkan hasil pre observasi, hampir 89 % mahasiswa di semester 1 mengalami kendala dalam memahami isi teks yang berbahasa Inggris, utamanya dalam menentukan makna kata, topik, ide pokok dan reference. Kondisi ini mendorong penulis untuk mengintegrasikan media pembelajaran video Pawtoon dalam pembelajaran.

Beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya yang mendukung penulis untuk memilih media Pawtoon diantaranya adalah ; Mohammadian, A., Saed, A., & Shahi, Y. (2018) melakukan penelitian tentang penggunaan video dalam proses pembelajaran reading. Hasil penelitian menyatakan bahwa video mempunyai dampak yang

cukup signifikan dalam proses pembelajaran reading pada siswa di Iran. Selanjutnya peneliti lain melakukan penelitian pada jenis video Pawtoon. Semaan, C & Ismail, N (2018) menguji efektifitas video Pawtoon pada pembelajar asing dan mengkombinasikannya dengan Project Based Learning. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Video Pawtoon menghasilkan dampak yang positif pada pemahaman siswa, kemahiran berbahasa siswa.

B. Video Pawtoon pada Mata Kuliah Reading

Video Pawtoon adalah sejenis video yang dapat diakses di internet (internet-based audio visual). Pawtoon dapat dikreasikan sendiri dalam bentuk you tube atau power point presentation. Selain itu, pengajar dapat pula mendownload langsung dari internet. Berikut contoh video Pawtoon yang dapat didownload dari internet dan implementasinya dalam kelas.



Gbr 1. Contoh Video Pawtoon

(sumber : [youtube.com/watch?v=nsLD33rczFA&pbjreload=10](https://www.youtube.com/watch?v=nsLD33rczFA&pbjreload=10))

Penggunaan video Pawtoon sebagai media pembelajaran dikelas mempunyai beberapa keunggulan, diantaranya yaitu;

- a. Siswa menjadi lebih baik lagi dalam menangkap suatu konsep yang dijelaskan oleh guru.
- b. Media video Pawtoon dapat menciptakan suasana belajar dan pembelajaran yang menggunakan *higher-order thinking skill* seperti *critical thinking, summarizing, and problem solving*. (Semaan, C.& Ismail, N : 2018).

Video mempunyai karakteristik yang sangat unik dan menarik. Untuk menjadi sebuah video pembelajaran yang menarik, seorang pengajar harus mampu mengemasnya sesuai dengan karakteristik materi ajar dan tujuan pembelajaran sehingga siswa menjadi antusias dan proses pembelajaran tidak monoton. Dalam konteks ini, seorang pengajar harus menyesuaikannya dengan skill reading karena video di imlementasikan pada mata kuliah Reading. Menurut Urquhart (1998: 22) *reading is a process of receiving and interpreting information encoded in language via the medium of print. It is a cognitive process, text will stimulate the readers to look for the meaning through their thinking process*. Kutipan tersebut menguraikan bahwa reading adalah sebuah proses menerima dan menginterpretasikan informasi dari sebuah isi teks, sedangkan teks merangsang siswa untuk mencari makna dari setiap

kata dalam teks tersebut. Kegiatan menerima, menginterpretasikan dan mencari makna kata ini merupakan aktifitas kognitif. Jadi karakter reading itu adalah pasif berdasarkan klasifikasi skillnya dan aktif dalam konteks kognitifnya.

Untuk menghasilkan media belajar video Pawtoon yang sesuai untuk mengajar reading maka, seorang pengajar harus melakukan beberapa tahapan aktifitas apakah sebuah video sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran dikelas atau tidak. Tahapan tersebut meliputi;

a. Memilih video yang sesuai

Dalam proses memilih dan membuat video, pertimbangan utama yang harus dilakukan adalah memilih video dan bahasa yang akan digunakan. Bahasa harus sesuai dengan muatan materi pada mata pelajaran yang akan diajar dan karakteristik mahasiswa. Selanjutnya, video dan bahasa harus sesuai dengan level mahasiswa. Berikutnya adalah mengkaji kembali apakah video tersebut benar-benar mampu membantu mahasiswa memahami materi atau tidak.

b. Sebelum implementasi video

Sebelum menggunakan video dikelas, sebaiknya kita melakukan tahap pengenalan atau sosialisasi dulu, kemudian menyiapkannya secara matang dan

mengkaitkannya dengan konteks materi dan strategi atau metode mengajar yang akan digunakan.

c. Selama Proses pembelajaran

Implementasi video Pawtoon dalam proses pembelajaran mata kuliah reading terdiri atas 3 phase, yaitu *pre activity*, *viewing activity*, dan *post activity*.

Pre activity

Pada phase ini, seorang pengajar menyiapkan video Pawtoon yang kontennya sesuai dengan karakteristik dan level mahasiswa serta materi yang akan di pelajari. Pengajar juga mendesain berapa kali video tersebut akan diputar/digunakan. Diputar semua atau tidak, kapan di pause dan haruskah ditambah materi dalam bentuk lain. Selanjutnya, pengajar menyampaikan bentuk aktifitas kegiatan yang akan dilakukan pada saat itu serta materi yang akan dibahas.

Viewing activity

Pada phase ini, pengajar memutar video sesuai dengan rencana dan siswa mengamati video. Berikutnya pengajar dan mahasiswa melakukan diskusi berkaitan tentang materi yang telah dipaparkan pada video.

Post activity

Pada phase ini pengajar menanyakan kesulitan belajar dan pemahaman materi pada mahasiswa

dilanjutkan dengan pemberian solusinya. Selanjutnya, pengajar melakukan pendalaman materi dengan memberikan tugas pada mahasiswa dalam bentuk analisis teks pendek berbahasa Inggris secara individu.

d. Setelah implementasi video

Melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran. Apakah isi video Pawtoon tersebut mampu mendorong mahasiswa untuk menjadi lebih aktif, responsif dan kreatif dalam proses pembelajaran atau tidak. Apakah dengan video Pawtoon tujuan pembelajaran dapat tercapai?



Gbr 2. Implementasi video Pawtoon di kelas Intensive Reading

Hasil implementasi video Pawtoon dalam perkuliahan Intensive Reading menghasilkan capaian pembelajaran yang sangat memuaskan. Indikator capaian dapat

dilihat dari respon dan sikap mahasiswa pada saat proses perkuliahan dan juga pada saat ujian berlangsung. Respon mahasiswa dapat dideskripsikan sebagai berikut;

1. Mahasiswa sangat antusias dalam mengikuti perkuliahan. Sangat antusias mengamati konten video pembelajaran dan materi didalamnya.
2. Interaksi yang baik antara dosen dan mahasiswa serta antar mahasiswa. Tugas individu yang diberikan dosen juga terselesaikan dengan baik oleh masing-masing mahasiswa.
3. Mahasiswa sangat menjadi merasa nyaman. Hal ini dibuktikan dengan sifat mereka yang lebih terbuka dan aktif dalam proses perkuliahan. Ketika muncul kendala atau masalah, mereka cukup aktif bertanya untuk mendapatkan solusinya. Mahasiswa yang sudah memahami materi mampu untuk sharing pengalaman untuk memberikan inspirasi ke temannya yang lain.
4. Setelah pembelajaran kemampuan membaca teks Bahasa Inggris mahasiswa meningkat dengan baik berdasarkan rentang nilai ujian mahasiswa antara cukup sampai memuaskan.
5. Ada peningkatan kosa kata bahasa Inggris mahasiswa melalui proses membaca.

Dampak positif juga berimbas pada pengajar/dosen. Implementasi video Powtoon dikelas menjadikan dosen lebih kreatif dalam mendesain proses pembelajaran dan lebih inovatif dalam menyiapkan materi dan media pembelajaran berbasis teknologi.

C. Simpulan Dan Saran

Penggunaan video Powtoon dalam proses perkuliahan Intensive Reading merupakan sebuah inovasi pembelajaran berbasis teknologi (ICT) yang telah dilakukan dengan baik, karena merupakan;

- a. Salah satu bentuk perwujudan dan kepedulian seorang pengajar terhadap anak didik/ mahasiswa dan perkembangan lingkungan belajar. Usaha mengintegrasikan materi dan teknologi memotivasi mahasiswa belajar lebih baik lagi sehingga hasil pembelajaran dapat maksimal.
- b. Merupakan salah satu contoh pengembangan model belajar yang lebih rilek dan fleksibel untuk dilakukan. Sumber belajar yang digunakan tidak harus dalam bentuk buku saja tetapi bisa dari perangkat lain yang tampilannya lebih menarik yang ada disekitar kita.
- c. Sebuah media pembelajaran yang dapat dikembangkan sendiri oleh pendidik dengan menyesuaikan materi yang akan diberikan.

Implementasi Video Pawtoon di perkuliahan ini memunculkan beberapa saran untuk pendidik ataupun mahasiswa yaitu;

1. Dosen sebagai pendidik dilingkup pendidikan tinggi tetap harus memperhatikan perkembangan mahasiswanya walaupun mereka sudah dewasa. Perkembangan tersebut meliputi psikologi dan lingkungan supaya treatment belajar yang kita berikan dapat seimbang dan selaras dengan kebutuhan mahasiswa.
2. Dosen harus selalu melakukan pengembangan diri untuk menciptakan suasana belajar yang kreatif, inovatif dan berbasis ICT sehingga menghasilkan lulusan yang sesuai dengan kebutuhan stake holder.
3. Dosen harus bersikap lebih terbuka terhadap perkembangan keilmuan dan teknologi yang ada disekitarnya utamanya dalam perkembangan literasi digital.
4. Mahasiswa harus selalu mempunyai rasa haus akan ilmu serta membuka diri dan bersikap lebih arif dan bijaksana dalam menghadapi perkembangan ilmu dan teknologi untuk mendukung keberhasilan dibidang akademik dan sosial kemasyarakatan.

D. Referensi

- Mohammadian, A., Saed, A., & Shahi, Y. 2018. *The Effect of Using Video Technology on Improving Reading Comprehension of Iranian Inter-mediate EFL Learner* (9), 2203-4714. doi: 10.7575/aiac.all.v.9n.2p.17
- Semaan, C.& Ismail, N . 2018. *The Effect of Using Powtoon on Learning English As A Foreign Language.* (10), 0975-833x. 69262-69265
- Urguhart, Sandy & Cyril Weir. (1998). *Reading in a Second Language Process, Product and Practice.* London: Longman.



APLIKASI LET'S READ UNTUK MENEMUKAN IDE POKOK

Nur Samsiyah, M.Pd.
nurssya08@gmail.com

Analisis Kebutuhan

Pembelajaran di sekolah dasar menggunakan kurikulum 2013 yang berbasis tematik integratif dengan berbasis pada karakter dan kompetensi. Sehingga semua mata pelajaran terintegrasi dalam satu tema. Salah satu mata pelajaran yang menjadi dominan adalah bahasa Indonesia. Sehingga pembelajaran di kelas tinggi khususnya lebih didominasi teks atau bacaan. Menurut Abidin (2015) kondisi pembelajaran membaca di sekolah masih dilaksanakan secara asal-asalan, jarang sekali guru mendorong siswa agar memiliki kecepatan membaca dan gaya membaca yang tepat melainkan hanya untuk kepentingan praktis yakni menjawab pertanyaan bacaan. Hal ini juga tampak dari buku tematik kelas V yang berbasis teks, sehingga

pembelajaran lebih banyak didominasi menjawab pertanyaan tentang ide pokok bacaan yang ada pada buku tematik. Dalam pelaksanaan penugasan dosen di sekolah, guru dan dosen melaksanakan pembelajaran di kelas V tentang tema organ Gerak Hewan dan manusia pada sub tema 1, 2 dan 3. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menganalisis kebutuhan siswa terkait belajarnya. Selama proses observasi guru dan dosen mengamati kegiatan belajar siswa terkait materi tentang ide pokok. Pembelajaran yang dilaksanakan di kelas masih berpedoman pada buku tematik atau buku siswa. Dalam observasi juga diamati tentang kegiatan siswa dalam materi ide pokok bacaan, yang mana siswa lebih banyak mencontoh dan mengerjakan buku tematik daripada mencari ide pokok dari buku yang lain. Selain itu siswa cenderung mengerjakan buku tematik sebelum diminta mengerjakan dengan alasan mengerjakan di rumah atau di tempat les/bimbel. Hal ini menjadikan pembelajaran di kelas lebih sering mengoreksi jawaban siswa daripada menjelaskan materi dan menambah pemahaman siswa. Selain menggunakan buku tematik, hasil tanya jawab dengan siswa ditemukan bahwa siswa telah menggunakan android. Namun penggunaannya terbatas pada medsos (media sosial). Siswa jarang menggunakan android untuk menambah materi dan guru belum pernah memberikan tugas yang berkaitan dengan penggunaan android. Jika mengutip pendapat dari Kemendikbud (2013) dalam kurikulum 2013 diharapkan dapat menghasilkan insan Indonesia yang

produktif, kreatif, inovatif dan afektif melalui penguatan kognitif, afektif dan psikomotor secara terintegrasi. Sehingga diperlukan kegiatan yang menarik bagi siswa dalam pembelajaran dengan memanfaatkan media online dan menggunakan android dalam kompetensi dasar menemukan ide pokok khususnya muatan bahasa Indonesia. Penggunaan android oleh siswa tidak serta merta digunakan oleh siswa di kelas, namun siswa diberi tugas di rumah sebagai bahan kajian untuk menemukan ide pokok dan meringkas isi bacaan dari sebuah bacaan dalam aplikasi Let's Read.

Pelaksanaan

Penugasan dosen di sekolah dilaksanakan di SDN 01 Pandean. Pembelajaran dilakukan selama 8 kali pertemuan. Pelaksanaan pembelajaran mengacu pada rencana pembelajaran yang telah dibuat oleh guru dan dosen dengan memanfaatkan aplikasi Let's Read. Aplikasi ini berisi bacaan dengan gambar yang disesuaikan dengan isi teks dengan cerita sederhana diambil dari kisah nyata, inspiratif dan kisah imajinatif. Level atau tingkatan dalam Let's Read disesuaikan dengan kemampuan siswa sehingga dapat diatur seberapa cepat dan paham siswa terhadap bacaan. Meskipun bahasa yang digunakan bermacam-macam, namun dapat dipilih sesuai bahasa yang digunakan oleh siswa, yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Jawa. Aplikasi Let's Read memiliki lebih dari 1000 bacaan dengan berbagai latar belakang tema dan cerita. Pada

pelaksanaan pembelajaran pertemuan pertama dengan menggunakan aplikasi Let's Read siswa masih terbatas pada kegiatan membaca secara bergilir melalui LCD yang ditayangkan guru, sehingga siswa yang tidak membaca kebingungan dalam menentukan isi teks. maka pada pertemuan kedua, guru dan dosen menggunakan media Let's Read yang telah dicetak pada kertas kecil-kecil dibentuk model puzzel. Cerita yang digunakan disesuaikan dengan tema, yaitu organ gerak hewan, sehingga siswa belajar tematik muatan bahasa Indonesia dan IPA. Cara pembelajarannya siswa membentuk kelompok dan menata puzzel untuk disusun kembali menjadi kalimat dan gambar yang benar, kemudian menuliskan ide pokok bacaan yang telah disusun dan mencatat organ gerak yang digunakan pada gambar tersebut. Hasil yang didapat siswa lebih aktif dan senang karena semua bekerja dalam kelompok.

Kekurangan dalam pembelajaran ini adalah ketika ada siswa yang bertanya guru tidak bisa membimbing satu persatu setiap kelompok karena kondisi kelas yang kecil dan sulitnya mengatur tempat duduk yang besar-besar. Untuk berpindah satu kelompok ke kelompok yang lain tidak ada jalan karena bangku dan meja siswa jaraknya terlalu dekat. Sehingga diperlukan tempat yang luas pada pertemuan berikutnya.

Pada pertemuan ketiga guru dan dosen menyiapkan rencana pembelajaran dengan menggunakan nomor di kepala sebagai cara

pembentukan kelompok dan memanfaatkan Let's Read yang telah dicetak sesuai cerita masing-masing. Setiap siswa memilih satu nomor dipasangkan di kepala dan ke luar kelas menuju lapangan yang teduh di halaman sekolah. Siswa yang mendapat kelompok berbeda akan membentuk satu kelompok dan mendapatkan satu cerita lengkap dengan gambar yang telah diacak urutannya. Tugas siswa menyusun cerita, menuliskan ide pokok cerita, kalimat utama, dan mencatat organ gerak apa yang dimiliki hewan atau tumbuhan pada cerita. Guru dan dosen bebas berkeliling mengamati dan membimbing siswa jika ada yang merasa kesulitan dalam menyusun atau menuliskan ide pokok. Meskipun kegiatan ini berada di luar kelas, siswa nampak gembira karena bebas memilih tempat, bebas duduk dan mendapat bimbingan yang merata. Pada akhir pembelajaran sebelum siswa mengkonfirmasi jawaban, guru meminta siswa membaca bergilir dalam satu kelompok. Jawaban siswa diberikan penguatan dan kesimpulan serta memberikan tugas di rumah untuk mencari bacaan pada aplikasi Let's Read yang telah didownload siswa sesuai arahan guru. Pada pertemuan berikutnya pelaksanaan pembelajaran lebih banyak dilaksanakan di halaman agar siswa lebih bebas berekspresi dan mendapat perhatian secara menyeluruh. Hal ini tampak pada aktivitas siswa yang lebih menyenangkan seperti pada gambar berikut.



Foto kegiatan di luar kelas (dokumen penulis)

Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan terakhir pada program penugasan dosen di sekolah khususnya di SDN 01 Pandean berakhir pada bulan Agustus dengan sub tema Lingkungan dan pemanfaatanya. Berkaitan dengan tema tersebut siswa belajar di luar sekolah sambil mengamati keadaan lingkungan sekolah terkait udara bersih. Sebelum belajar di lingkungan sekolah guru menjelaskan petunjuk dan aturan di luar sekolah, serta menampilkan video pembelajaran yang berkaitan dengan udara bersih. Siswa mengamati dan mencatat petunjuk yang diberikan guru kemudian baru ke luar kelas untuk mengamati kondisi di lingkungan sekolah. Selama kegiatan pembelajaran siswa antusias dan mengerjakan tugas dengan baik. Hasil dari pembelajaran selama PDS semakin lama semakin bagus, begitu juga halnya dengan pemahaman siswa terhadap materi yang dapat

dilihat dari perolehan nilai ketika menulis ide pokok, kalimat utama, materi organ gerak dan menjelaskan pemanfaatan udara bersih di lingkungan siswa. Hasil belajar siswa meningkat secara signifikan dari pembelajaran sebelumnya. Sehingga dapat dilanjutkan penggunaan aplikasi Let's Read pada pembelajaran berikutnya meskipun tanpa ada PDS dan dilakukan oleh kelas – kelas yang lain di sekolah dasar Pandean 01.

Pada kegiatan akhir PDS guru dan dosen menyusun best practice terkait penggunaan aplikasi Let's Read selama pembelajaran berlangsung. Hasil dari best practice dikirim melalui web jurnal "Keguru" dengan revisi pada bagian kesimpulan. Artikel hasil kegiatan PDS telah diterima dengan bukti LoA dari editor jurnal dan akan diterbitkan pada bulan Februari.

Refleksi dan tindak lanjut

Berdasarkan hasil pengamatan bersama antara guru dan dosen diperoleh kekurangan selama pembelajaran, yaitu

1. Kelas terlalu kecil bagi yang memiliki siswa dengan jumlah siswa yang banyak, membuat kesulitan dalam proses pembimbingan dan pengaturan tempat duduk, sehingga diperlukan ruangan yang besar dan memafaatkan lingkungan sekolah sebagai tempat pembelajaran.
2. Guru masih mendominasi kegiatan selama di kelas karena fokus pada pengerjaan buku tematik siswa. Tindak lanjut dilakukan dengan menggunakan

aplikasi Let's Read yang diunduh siswa dengan memberikan cara menginstal sehingga dapat dibaca siswa di rumah.

3. Media terbatas pada gambar meskipun penayangannya melalui LCD, namun gambar sama dengan buku tematik siswa dan belum menggunakan model atau metode dalam pembelajaran. Kegiatan ini ditindak lanjuti dengan menggunakan berbagai model pembelajaran yang dilaksanakan di dalam maupun di luar kelas, seperti nomor berkepala, peta konsep, dan lebih banyak diskusi serta bermain peran dengan memanfaatkan aplikasi Let's Read.

Tindak lanjut dalam program PDS ini dilaksanakan dengan memberikan sosialisasi pada guru-guru di SDN 01 Pandean tentang penggunaan aplikasi Let's Read dengan menggunakan android. Sehingga dalam program PDS ini terjadinya revitalisasi dan kerjasama yang saling mendukung. Bentuk sosialisasi penggunaan aplikasi Let's Read ini sangat diharapkan oleh guru untuk mengisi kegiatan literasi yang telah dilaksanakan oleh siswa setiap harinya. Sehingga dengan menggunakan aplikasi Let's Read guru bertambah wawasan dalam memberikan literasi baca kepada siswa mulai dari kelas 1 sampai kelas 6. Bagi dosen yang melaksanakan program PDS, bentuk sosialisasi pada guru-guru di sekolah dasar merupakan salah satu kegiatan pengabdian yang diharapkan dapat

memberikan cum dalam penilaian angka kredit dosen. Kegiatan sosialisasi dilaksanakan di kelas dengan memberikan materi tentang literasi terlebih dahulu dan dilanjutkan dengan membimbing guru cara menginstal aplikasi let's Read dan cara penggunaannya di kelas maupun di rumah. Hasil tindak lanjut dirasakan oleh guru dengan semangat antusias karena guru mendapatkan cerita baru yang tidak ada dalam buku-buku di perpustakaan sekolah. Sehingga cerita ini diharapkan menarik siswa, sehingga literasi baca bertambah setiap harinya, karena literasi diperlukan oleh siswa untuk memahami materi.

Berikut adalah dokumentasi tentang kegiatan pengabdian guru dalam bentuk sosialisasi dan penggunaan android dalam literasi baca di sekolah dasar Pandean 01 Madiun.



Sosialisasi literasi berbasis android (dokumen penulis)

Selain melaksanakan sosialisasi penggunaan aplikasi berbasis android dengan memperkenalkan aplikasi Let's Read, juga memberikan sosialisasi tentang pentingnya pembelajaran literasi yang tidak hanya sekedar pembiasaan membaca setiap hari selama 15 menit. Namun pembelajaran literasi diperlukan tindak lanjut dari pembiasaan tersebut. Hal ini sejalan dengan pendapat Abidin dkk (2017) yang menyatakan bahwa tujuan pembelajaran literasi dalam konteks multiliterasi pada dasarnya adalah untuk mengembangkan kemampuan berbahasa, baik secara tulis maupun lisan dengan menggunakan berbagai bentuk media yang salah satunya adalah media digital berbasis TIK. Sehingga dengan menggunakan aplikasi Let's Read diharapkan guru dapat menerapkan pembelajaran tematik di kelas sekaligus menggunakan literasi digital di kelas.

Daftar Pustaka

- Abidin, Y. Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter. Jakarta: Bumi Aksara
- Abidin, dkk. *Pembelajaran Literasi: Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca dan Menulis*. Jakarta: Bumi Aksara
- <https://reader.letsreadasia.org/>
- Kemendikbud. 2013. *Panduan Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Kemendikbud RI



PENGEMBANGAN MEDIA “CELLI” UNTUK PEMBELAJARAN BIOLOGI MATERI SEL

Wachidatul Linda Yuhanna, M.Si

Pembelajaran Biologi memerlukan inovasi dan kreasi dalam aspek strategi dan media pembelajaran. Materi sel adalah materi yang dianggap sulit oleh siswa kelas XI. Hasil wawancara dengan 2 guru dan 80 siswa SMAN 6 Madiun menunjukkan bahwa 16 siswa menyatakan materi sel itu mudah, 14 menyatakan sedang dan 50 siswa menyatakan sulit. Sebanyak 62% menyatakan bahwa materi sel adalah materi yang sulit. Kesulitan utama siswa dalam memahami konsep sel adalah gambaran sel yang abstrak, materi yang rumit dan kompleks, kesulitan menghafal dan kesulitan mendeskripsikan mekanisme transpor dan metabolisme sel. Guru belum banyak menggunakan media yang inovatif dalam membelajarkan sel. Konsep utama sel yang diajarkan hanya sebatas informasi di dalam buku

teks dan animasi sederhana. Pemenuhan media riil dari sel hidup kurang mendukung proses pembelajaran dari segi tingkat efektifitas dan efisiensi. Siswa belum mengalami pengalaman riil dalam belajar sel menggunakan media 3 dimensi.

Pengembangan media pembelajaran sel sangat diperlukan dalam upaya membelajarkan sel secara komprehensif. Guru harus mampu membuat dan memilih media yang menarik dan variatif untuk membantu menyampaikan materi sel dengan baik. Primasari *et.al* (2014) menyatakan bahwa guru harus mampu memilih media pembelajaran Biologi yang cocok dengan karakteristik materi. Media pembelajaran yang disusun guru bertujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami konsep sel dan menghasilkan pengalaman belajar yang mampu terekam di *long term memory*. Melalui kegiatan Penugasan Dosen ke Sekolah (PDS) Belmawa Kemenristekdikti tahun 2019, dosen Universitas PGRI Madiun dan guru SMAN 6 Madiun berkolaborasi dalam mengembangkan media pembelajaran Biologi untuk materi sel. Media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sangat diperlukan dalam upaya peningkatan kompetensi siswa dan membangun motivasi dalam belajar. Media pembelajaran yang akan dikembangkan dalam kegiatan Penugasan Dosen Ke Sekolah SMAN 6 Madiun adalah pembuatan boneka "*Celli*", yaitu boneka replika organel

sel. Boneka “Celli”, bertujuan untuk menggambarkan konsep organel sel, fungsi, dan metabolisme secara 3 dimensi. Boneka “Celli”, menggunakan bahan sederhana dan proses pembuatan yang mudah. Media pembelajaran ini diharapkan dapat memotivasi siswa dalam belajar serta mengkonstruksi konsep sel dengan benar dan menarik.

Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kompetensi Siswa

Media pembelajaran merupakan suatu entitas yang harus ada dalam proses belajar. Media pembelajaran memegang peran dan fungsi yang vital dalam pemahaman konsep. Media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran (Arsyad, 2016). Media pembelajaran menurut Nurhidayati (2010) merujuk pada perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran. Media pembelajaran diposisikan sebagai media yang digunakan dalam berkomunikasi untuk mencapai proses dan tujuan pembelajaran.

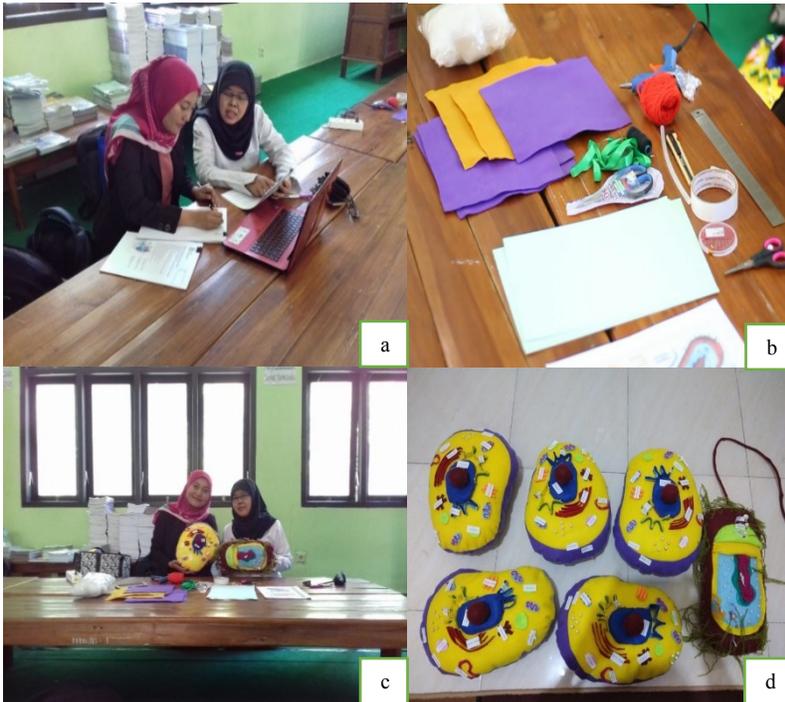
Penggunaan media pembelajaran yang baik dan tepat akan memberikan keuntungan bagi guru dan siswa karena dapat membantu kelancaran proses belajar mengajar serta sangat bermanfaat bagi siswa karena

sangat membantu meningkatkan pengenalan dan pemahaman terhadap materi yang diajarkan (Emda, 2011). Media pembelajaran diyakini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa dengan lebih menarik, efektif dan efisien. Macam-macam media pembelajaran dibedakan menjadi tiga yaitu media visual, media audio dan media audiovisual. Media visual contohnya adalah media realia, media replika, model, model grafis, slide, Ohp dan lain sebagainya. Media audio contohnya adalah rekamat, kaset, siaran radio. Media audiovisual contohnya adalah film, video, tutorial dan lain sebagainya.

Peran media pembelajaran dalam meningkatkan kompetensi siswa, semakin menunjukkan bahwa guru harus mampu menciptakan inovasi dalam media yang digunakan dalam mengajar. Pentingnya penggunaan media pembelajaran saat ini adalah untuk 1) menjelaskan pesan/materi secara interaktif dan mengurangi komunikasi secara verbal yang berlebihan. 2) mendorong pembelajaran mandiri dengan menggunakan sumber belajar yang variatif. 3) memberikan motivasi, minat dan persepsi positif terhadap materi yang akan diajarkan. 4) memberikan pengalaman riil siswa dalam mengoperasikan dan menggunakan media pembelajaran. 5) menimbulkan interaksi positif dalam pembelajaran sehingga proses berjalan efektif dan efisien.

Pengembangan Media “Celli” untuk Materi Sel

Pengembangan media “Celli” bertujuan untuk mempermudah siswa mempelajari struktur sel dan fungsi dari masing masing bagian sel. Media “Celli” menyajikan konsep sel yang lebih realistik secara tiga dimensi. Alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan media “Celli” ini antara lain kain flanel, dakron, pita, manik-manik, benang jahit, jarum, benang wol, karton dan lem. Peralatan yang digunakan antara lain gunting, cutter, lem tembak, penggaris dan jarum pentul. Cara pembuatan media pembelajaran “Celli” adalah 1) Menyiapkan alat dan bahan. 2) Membuat pola bentuk sel eukariotik dan prokariotik. 3) Memotong kain flanel sesuai pola. 4) Menjahit kain flanel sesuai pola dan mengisi dengan dakron sampai penuh dan terlihat bentuk selnya. 5) Membuat replika organel sel seperti mitokondria, badan golgi, inti sel, retikulum endoplasma, ribosom dan organel lainnya. 6) Memasang replika organel sel pada bentuk dasar sel sesuai dengan penempatan organel tersebut. 7) Menyiapkan label nama bagian sel. 8) Menempelkan label pada bagian sel sesuai namanya.



Gambar 1. a) mendesain konsep boneka “Celli”, b) alat dan bahan, c) dan d) media “Celli” berupa sel prokariotik dan eukariotik

Media pembelajaran “Celli” dalam kegiatan Penugasan Dosen ke Sekolah dirancang secara kolaboratif antara dosen dan guru. Media ini diproyeksikan sebagai solusi mempermudah siswa dalam memahami konsep organel sel beserta fungsinya secara lebih riil. Media boneka “Celli” termasuk ke dalam kategori media visual berupa model/ replika. Agustina (2017) menjelaskan bahwa pada materi Biologi, sangat cocok menggunakan media visual dengan menampilkan objek langsung maupun replikanya.

Prihatin *et.al* (2018) menyatakan bahwa penggunaan boneka dapat meningkatkan ketuntasan belajar, *learning outcomes* dan keaktifan siswa dalam pembelajaran biologi. Sakti (2018) menyampaikan bahwa penggunaan media bersifat tiga dimensi sangat mendukung pembelajaran biologi.

Pengembangan media “Celli” juga memperhatikan prinsip VISUALS (*Visible, Interesting, Simple, Useful, Accurate, Legitimate, Structured*). *Visible* berarti mudah dilihat oleh seluruh siswa yang akan memanfaatkan media yang kita buat. *Interesting* artinya menarik, tidak monoton dan tidak membosankan. *Simple* artinya sederhana, singkat, dan tidak berlebihan. *Useful* maksudnya adalah visual yang ditampilkan harus dipilih yang benar-benar bermanfaat bagi siswa. *Accurate* artinya isi materi harus benar dan tepat sasaran. Jika pesan yang dikemas dalam media visual salah, maka dampak buruknya akan sulit terhapus dari ingatan siswa dan menimbulkan miskonsepsi. *Legitimate* adalah visual yang ditampilkan harus sesuatu yang sah dan masuk akal. Visual yang tidak logis atau tidak lazim akan dianggap janggal oleh anak. *Structured* maksudnya visual harus terstruktur atau tersusun dengan baik, sistematis, dan runtut sehingga mudah dipahami pesannya. Media pembelajaran “Celli” ini telah diuji oleh pakar media pembelajaran Biologi dari Universitas PGRI Madiun. Adapun penilaian prinsip pengembangan

media pembelajaran dari validator sebagaimana tabel 1. Validator memberikan penilaian sangat baik pada 5 prinsip yaitu *Visible, Interesting, Simple* dan *Structured*. Sedangkan pada aspek *Accurate* dan *Legitimate* mendapat penilaian baik.

Tabel 1. Penilaian validator ahli media pembelajaran

No.	Prinsip pengembangan media	Kategori			
		Sangat baik	Baik	Cukup baik	Kurang baik
1.	<i>Visible</i> berarti mudah dilihat oleh seluruh siswa yang akan memanfaatkan media yang kita buat	√			
2.	<i>Interesting</i> artinya menarik, tidak monoton dan tidak membosankan	√			
3.	<i>Simple</i> artinya sederhana, singkat, dan tidak berlebihan.	√			
4.	<i>Useful</i> adalah visual yang ditampilkan harus dipilih yang benar-benar bermanfaat bagi siswa.	√			
5.	<i>Accurate</i> artinya isi materi harus benar dan tepat sasaran.		√		
6.	<i>Legitimate</i> adalah visual yang ditampilkan harus sesuatu yang sah dan masuk akal.		√		

No.	Prinsip pengembangan media	Kategori			
		Sangat baik	Baik	Cukup baik	Kurang baik
7.	<i>Structured</i> maksudnya visual harus terstruktur atau tersusun dengan baik, sistematis, dan runtut sehingga mudah dipahami pesannya	√			

Implementasi media "Celli" untuk materi sel

Implementasi media "Celli" dilakukan pada siswa kelas XI MIPA 3 SMAN 6 Madiun. Metode ini implementasi kan dengan metode pembelajaran GIRQAS (*Visible, Interesting, Simple, Useful, Accurate, Ligitimate, Structured*) yang telah divalidasi oleh ahli media pembelajaran. Boneka "Celli" juga telah diimplementasikan ke dalam pembelajaran Biologi di kelas XI MIPA 3 dengan hasil sebanyak 91% siswa tertarik menggunakannya dan 88% termotivasi untuk menggunakan media boneka "Celli" dalam pembelajaran Biologi Materi Sel.

Daftar Pustaka

- Agustina, P. (2017). Persepsi Guru Biologi SMA tentang Media Pembelajaran Materi Kingdom Animalia. In *Proceeding Biology Education Conference: Biology, Science, Enviromental, and Learning* (Vol. 14, No. 1, pp. 318-321).
- Arsyad, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Emda, A. (2011). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran Biologi di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Didaktika: Media Ilmiah Pendidikan dan Pengajaran*, 12(1), 149-162.
- Hasnunidah, N. (2012). Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMP Pada Pembelajaran Ekosistem Berbasis Konstruktivisme Menggunakan Media Maket. *Jurnal Pendidikan MIPA (Old)*, 13(1).
- Nurhidayati. 2010. *Hakikat Media Pembelajaran*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Prihatin, J., Suwartini, S., Anggraeni, S., Aini, K., & Firmansyah, R. (2018). Biology Learning Based on Brain-Based Learning Using Cocoon Finger Puppet. *BIOEDUKASI*.
- Primasari, R., Zulfiani, Z., & Herlanti, Y. (2014). Penggunaan Media Pembelajaran di Madrasah Aliyah Negeri se-Jakarta Selatan. *EDUSAINS*, 6(1), 67-72.
- Sakti, Y. T. (2018). *Pengembangan Media 3D Anatomi Tumbuhan Materi Struktur Dan Fungsi Jaringan Tumbuhan* (Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang).