

MIDA

JURNAL PENDIDIKAN DASAR ISLAM

PERAN PEMBELAJARAN BUDAYA LOKAL DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH (MI) Bisarul Ikhlas	1-8
STRATEGI GAMIFIKASI PADA MATA KULIAH KEWIRUSAHAAN PRODI PGMI UNISDA Nisaul Barokati Seliro Wangi	9-20
HAKIKAT PENDIDIK DAN PESERTA DIDIK DALAM PENDIDIKAN ISLAM Lailatul Maghfiroh	21-36
PENGUNAAN MEDIA <i>GEOBOARD</i> (PAPAN BERPAKU) MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD (<i>STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISIONS</i>) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP KELILING DAN LUAS BANGUN DATAR PADA SISWA KELAS IVB MI WAHID HASYIM GONDANGLEGI TAHUN PELAJARAN 2017-2018 Nantik Ulfa	37-48
MINAT MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH STAIN AL-FATAH JAYAPURA UNTUK MEMPELAJARI KE TERAMPILAN BERCERITA/MENDONGENG Sigit Purwaka	49-71
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BAHASA ARAB BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF KELAS V Melani Albar	72-79
PENGARUH PROGRAM <i>SUCCESS FOR ALL</i> TERHADAP KETRAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH Ismi Choiron Annisa	80-91

PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

UNIVERSITAS ISLAM DARUL 'ULUM LAMONGAN

DAFTAR ISI

PERAN PEMBELAJARAN BUDAYA LOKAL DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH (MI) Bisarul Ikhsan	1-8
STRATEGI GAMIFIKASI PADA MATA KULIAH KEWIRAUSAHAAN PRODI PGMI UNISDA Nisaul Barokati Seliro Wangi	9-20
HAKIKAT PENDIDIK DAN PESERTA DIDIK DALAM PENDIDIKAN ISLAM Lailatul Maghfiroh	21-36
PENGGUNAAN MEDIA <i>GEOBOARD</i> (PAPAN BERPAKU) MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD (<i>STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISIONS</i>) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP KELILING DAN LUAS BANGUN DATAR PADA SISWA KELAS IVB MI WAHID HASYIM GONDANGLEGI TAHUN PELAJARAN 2017-2018 Nanik Ulfa	37-48
MINAT MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH STAIN AL-FATAH JAYAPURA UNTUK MEMPELAJARI KETERAMPILAN BERCERITA/MENDONGENG Sigit Purwaka	49-71
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BAHASA ARAB BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF KELAS V Melani Albar	72-79
PENGARUH PROGRAM <i>SUCCESS FOR ALL</i> TERHADAP KETRAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH Ismi Choiron Annisa	80-94

PERAN PEMBELAJARAN BUDAYA LOKAL DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH (MI)

Bisarul Ihsan
Universitas Islam Darul ‘Ulum Lamongan
bisarulihسان@unisda.ac.id

Abstract

The purpose of the discussion of this article is in the background of the various conflicts that arise at this time, which relate to the level of morality of the people, both between classes and between officials, even children. With these considerations, the steps can be taken by strengthening the understanding of character through local literature and culture that can be collaborated into learning with material about human learning and the environment. This is very good to implement and starts with students who are still in elementary school / madrasah.

Keyword: *local culture, character formation*

Abstrak

Tujuan dari penulisan artikel ini di latar belakang oleh berbagai permasalahan yang muncul pada saat ini, yaitu berkaitan dengan turunnya tingkat moralitas masyarakat, baik kalangan biasa maupun kalangan pejabat, bahkan anak-anak. Dengan adanya permasalahan tersebut, maka langkah yang dapat ditempuh ialah dengan menguatkan pemahan tentang karakter bangsa melalui sastra dan budaya lokal yang keduanya dapat dikolaborasikan menjadi pembelajaran dengan muatan materi pembelajaran tentang manusia dengan lingkungan. Hal tersebut tentunya baik untuk diterapkan dan dimulai sejak siswa masih duduk di sekolah dasar/madrasah.

Kata Kunci: *budaya lokal, pembentukan karakter*

PENDAHULUAN

Sastra diciptakan sebagai bentuk kreatifitas imajinasi pengarang dalam mengeksplor lingkungan sekitarnya dengan media bahasa yang indah serta mudah untuk dipahami pembaca. Damono (1987:65) menjelaskan bahwa karya sastra menampilkan gambaran sosial kehidupan, kehidupan itu sendiri adalah suatu kenyataan sosial. Jadi sastra yang lahir dari seorang sastrawan merupakan bentuk representasi dari kehidupan lingkungan masyarakat.

Dalam dunia kesusastraan terdapat dua macam bentuk karya sastra, yaitu sastra lisan dan sastra tulis. Sastra lisan (folklor) berkaitan dengan aspek sejarah yang berkembang di lingkungan masyarakat baik berupa budaya maupun bahasa. Menurut Danandjaja (2002:22) Folklor lisan mengungkapkan karangan yang berupa bahasa rakyat, ungkapan tradisional, sajak dan puisi rakyat, serta cerita rakyat. Sedangkan sastra berkaitan dengan cerita atau karya sastra yang ditulis atau diabadikan dalam bentuk teks. Keduanya antara sastra lisan maupun tulis memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan karakter masyarakat Indonesia.

Banyaknya ragam suku, budaya dan bahasa yang ada di Indonesia tentu tercermin dari berbagai macam perilaku dan gaya hidup masing-masing daerah sebagai bentuk ciri khas jati diri masing-masing daerah. Hadirnya sastra di tengah-tengah budaya yang berkebang di masyarakat tentu menjadi media menyampaikan pesan moral dalam dunia pendidikan untuk menanamkan pendidikan karakter yang baik untuk membekali setiap anak menjadi insan yang lebih baik.

Karakter adalah ciri dari sifat individu yang dapat membedakan dengan yang lain. Yang dimaksud dalam hal ini ialah ciri khas nilai budi pekerti yang dapat diterapkan dalam berinteraksi dengan lingkungan sosial, diri sendiri, antar manusia, maupun dengan Tuhannya, yang terwujud dalam sikap, perbuatan, dan perasaan berdasarkan norma. Menurut Suryono (2009:52—186) genre sastra yang dapat dijadikan sarana untuk membentuk karakter bangsa antara lain: genre sastra yang mengandung nilai (1) literer-estetis, (2) humanistik, (3) etis dan moral, dan (4) religius-sufistik-profetik. Seseorang yang memiliki karakter baik maka akan diterima dengan baik oleh lingkungannya. Sebaliknya jika memiliki karakter tidak baik maka tidak akan diterima dengan baik di lingkungan masyarakat.

Pembentukan karakter pada anak melalui pembelajaran sastra terutama memahami budaya lokal dapat dilakukan sejak anak usia dini. Pada tahap ini siswa tergolong jenjang pendidikan awal yang sudah terstruktur dan sistematis, sehingga dengan mudah bagi seorang guru mengarahkan dan membentuk karakter serta moral yang positif terhadap anak sejak dini.

Sebagai salah satu contoh amoral ialah perilaku anak sekolah dasar membentak gurunya merupakan contoh perilaku yang tidak baik karena kurangnya penanaman sopan santun antara murid dengan guru. Penurunan kualitas moral dalam berbahasa seperti ini tentu menjadi hal yang sangat memprihatinkan karena pada dasarnya masyarakat Indonesia adalah masyarakat yang terkenal ramah dan santun, maka muncul pertanyaan dimanakah pendidikan karakter yang dulu melekat pada diri masyarakat Indonesia jika sekarang dari

tingkat pendidikan dasar seorang murid sudah bersikap tidak pantas terhadap gurunya.

Pembelajaran dengan mengenalkan cerita rakyat kepada anak merupakan sarana pembelajaran yang baik karena di dalamnya mengandung ciri khas dan kultur budaya. Dalam cerita rakyat mampu mengembangkan potensi kognitif, efektif, dan psikomotorik pada diri anak. Secara tidak langsung anak akan terlatih untuk memiliki perasaan peka terhadap lingkungannya. Perasaan peka tersebut dapat diteladani dari pesan moral yang tergambar dari tokoh-tokoh yang berkaitan dengan kehidupan manusia.

Pengenalan budaya lokal terhadap peserta didik sejak dini melalui pembelajaran sastra tidak hanya dilakukan serta menjadi tanggung jawab guru saja, peran orang tua yang lebih fleksibel dalam mengawasi anak pun lebih mudah dalam mengenalkan budaya lokal berupa dongeng maupun legenda yang di dalamnya terdapat pendidikan untuk mengenali perilaku baik yang harus dilakukan dan perilaku buruk yang harus dihindari karena dalam sastra mengandung pesan moral yang bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari untuk saling berinteraksi dengan orang lain. Moral dalam sebuah cerita biasanya dimaksudkan sebagai suatu saran yang kaitan dengan ajaran tertentu. Semua penggambaran watak, sifat dan karakter tokoh haruslah logis agar lebih mudah untuk diterima anak-anak. Dengan demikian, anak dapat meniru perilaku tokoh yang baik dalam cerita rakyat, serta menghindari perilaku yang buruk.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dapat dipahami bahwa pada hakikatnya manusia diciptakan di muka bumi ialah untuk saling mengenal satu dengan yang lain, karena sifat manusia ialah saling membutuhkan sehingga harus pandai menempatkan diri di lingkungan masyarakat. Hal tersebut tentunya harus diimbangi dengan kepribadian yang baik (berkarakter). Oleh karena itu makalah ini akan memaparkan bentuk kontribusi pengenalan pembelajaran budaya lokal dalam membentuk karakter anak yang masih duduk dibangku Sekolah Dasar (SD) atau madrasah Intidaiyah (MI).

PEMBAHASAN

Tabiat karakter manusia ialah sebuah tingkah laku antara baik dan buruk. Pemerolehan karakter baik ataukah buruk tersebut tentu tidak muncul dengan sendirinya, lingkungan merupakan faktor yang berperan sangat penting dalam pembentukan karakter seseorang. Lingkungan yang baik akan mempengaruhi sediki banyak perilaku yang baik pula bagi individu. Sebaliknya, lingkungan yang tidak baik, akan mempengaruhi individu yang lain perilaku yang tidak baik pula.

Untuk membentuk suatu karakter yang positif, langkah yang terbaik ialah dimulai sejak anak usia dini (pendidikan dasar) baik disekolah umum maupun dilembaga yayasan seperti di pendidikan Madrasah. Peran penting dalam pembentukan karakter ialah lingkungan sekolah, jika lingkungan sekolah menerapkan kedisiplinan maka seorang anak akan terbiasa dan terbentuk karakter disiplin, sebaliknya jika lingkungan sekolah tidak disiplin, anak-anak yang kesehariannya menghabiskan waktu lebih banyak di lingkungan sekolah akan terbiasa dengan jetidak disiplin akan terbentuk karakter tidak disiplin pula. Terlebih lagi pembahasan ini berfokus pada pendidikan di sekolah Madrasah yang tidak lain memiliki karakter lebih religius dibandingkan dengan sekolah dasar secara umum.

Kombinasi pembelajaran sastra untuk mengenalkan pendidikan budaya lokal dengan pendidikan moral pada lingkungan madrasah sangatlah tepat sekali. Keduanya saling berkaitan, tidak hanya pandai segi teoritis religius namun juga pandai menerapkan karakter bermasyarakat yang baik.

1. Pembelajaran Sastra Anak

Ekspresi dari sebuah karya sastra ialah pencerminan dari kehidupan manusia itu sendiri. Dalam dunia pendidikan, kisah yang terdapat dalam karya sastra menjadi metode dalam menyampaikan sebuah pesan, bukan suatu ajaran. Kisah yang disampaikan kepada siswa dalam karya sastra menjadi pembelajaran menarik agar anak meniru bahkan agar tidak sampai mengalami hal serupa jika memang itu tidaklah baik. Menurut Subur (2014: 48) ada unsur konstruksi ketaksadaran pada sebuah kisah yang secara perlahan dapat menjadi sistem nilai bagi jiwa manusia. Adanya kisah dalam karya sastra yang disajikan kepada siswa dapat menjadi cermin bagi pembaca untuk menjalani hidup serupa dengan tokoh tersebut serta menjadi inspirasi.

Pembelajaran sastra anak adalah pembelajaran sastra yang konteks ceritanya ialah sesuai dengan daya imajinasi anak berdasarkan jenjang usia. Seorang anak sekolah dasar dibandingkan dengan siswa sekolah menengah tentu imajinasi dan tingkat dalam memahami karya sastra sangatlah beda. Oleh karena itu pembelajaran sastra anak menurut teori psikologi J. Piaget ialah sastra anak yang difokuskan pada anak usia dari 0-11/12 tahun. (Ilminisa et al. 2016) menjelaskan, anak usia 9—10 tahun mulai terbuka minatnya, lebih realitas dan teliti, serta analisisnya lebih tajam dan kritis. Kemudian anak usia 11—12 tahun sudah cukup memiliki dasar untuk menelaah segala ilmu pengetahuan untuk mendorong jiwanya menjelajahi dunia.

Karakteristik seorang anak ialah dengan imajinasi. Maka cara yang tepat ialah dengan membangkitkan daya imajinasi melalui karya sastra dengan mengenalkan budaya lokal guna menumbuhkan karakter sesuai dengan yang ada

di lingkungan masyarakat.(Resmini, n.d.) menyatakan sastra anak adalah bentuk kreasi imajinatif dengan paparan bahasa tertentu dan mengandung nilai estetika tertentu. Jadi tidak serta merta setiap karya sastra yang berkaitan dengan budaya lokal bisa dengan bebas dikonsumsi oleh anak-anak, tetap harus memperhatikan nilai dan pesan moral.

Dengan demikian, berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sastra anak dengan mengenalkan budaya lokal dapat dihadirkan ditengah-tengah materi pembelajaran untuk menumbuhkan pendidikan karakter bagi siswa sekolah dasar untuk membentengi masuknya budaya-budaya lain yang tidak sesuai dengan kebudayaan lokal.

2. Legenda, Mitos, dan Dongeng

Legenda, mitos, dan dongeng merupakan bagian dari folklor atau sastra lisan yang berkembang di masyarakat. Legenda, mite dan dongeng adalah hasil dari kekayaan budaya lokal yang perlu kita lestarikan agar tidak punah seiring dengan berjalannya waktu yang serba modern seperti saat ini. Karena seorang siswa dalam mengakses budaya dari luar berpeluang sangat lebar, hal ini juga harus diimbangi dengan tetap melestarikan budaya lokal dan menanamkan perilaku berkarakter melalui karya sastra sesuai dengan budaya lokal. Ciri-ciri folklor menurut (Nurmahanani 2017) adalah (1) penyebaran bersifat lisan, (2) bersifat tradisional, (3) terdapat beberapa versi cerita, (4) bersifat anonim, (5) mempunyai kegunaan dalam kehidupan bersama, dan (6) bersifat pralogis.

a. Mitos (myth)

Mitos berasal dari bahasa Yunani yaitu “muthos”, yang berarti cerita yang dikatakan seseorang. Jadi mitos adalah cerita yang berkembang dikalangan masyarakat dan perkembangannya melalui lisan yang di keramatkan oleh masyarakat. Biasanya mitos bersifat religi karena berkaitan dengan kepercayaan. Fungsi dari mitos sendiri ialah sebagai penjelas dari peristiwa silam tentang alam semesta dan perilaku masyarakat.

(Isnanda 2018) mengemukakan mitos merupakan salah satu jenis cerita tradisional Indonesia, wujud kongkret cerita mitos dalam sastra Indonesia dapat diketahui setelah menganalisisnya. Maksud cerita dalam mitos ialah memberikan pedoman kepada sekelompok masyarakat. Tidak hanya berupa teks maupun lisan, mitos juga dapat diungkapkan melalui budaya tari, pewayangan, musik, dll. Lambang-lambang cerita itulah yang menggambarkan pengalaman manusia masa silam.

Mitos merupakan semacam khayalan atau sebuah takhayul belaka sebagai akibat dari ketidaktahuan manusia modern akan perilaku manusia jauh sebelumnya. Hal ini memunculkan rekaan-rekaan dalam pikiran manusia yang kemudian berubah menjadi kepercayaan yang dipegang teguh bersama.

b. Legenda

Legenda merupakan cerita rakyat yang dianggap oleh penciptanya merupakan suatu kejadian yang benar-benar pernah terjadi. Menurut paradigma masyarakat, legenda diyakini pernah terjadi dan telah diyakini keberadaannya di masa yang lama. Dalam (Isnanda 2018) dijelaskan ciri-ciri legenda adalah (1) pelaku dalam legenda dibayangkan betul-betul hidup, (2) tokoh lainnya juga orang terkemuka, (3) tokoh dalam legenda adalah pelaku sejarah, (4) latar cerita dapat terjadi di sekitar maupun di luar, (5) waktu terjadinya legenda pada masa lampau, (6) pelaku dan perbuatan tokoh yang digambarkan benar-benar terjadi .

c. Dongeng

Dongeng merupakan salah satu dari jenis teks fiksi yang dipelajari dalam materi bahasa Indonesia dari tingkat pendidikan dasar. Pengertian dari dongeng sendiri adalah sebuah kisah yang terjadi pada masa lalu yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari yang dialami oleh manusia. (Widyaningrum 2018) menjelaskan bahwa isi dari materi dongeng yang dipelajari di pendidikan dasar ialah mengenai hal-hal yang bersifat dasar dan namun berkaitan dengan sendi kehidupan masyarakat secara mendalam. Sehingga materi yang dipelajari dapat digunakan sebagai sarana bagi siswa untuk mengembangkan daya empatik anak dan hiburan untuk menenangkan pikiran.

Dalam pembelajaran sastra, cerita dongeng mempunyai nilai kearifan budaya lokal sebagai upaya pembentukan karakter siswa, salah satunya ialah pembentukan nilai moral. Penanaman nilai moral menjadi sarana yang penting bagi siswa untuk berinteraksi dengan masyarakat. (Ilminisa et al. 2016) menjelaskan tentang pendidikan karakter ialah pendidikannilai, budi pekerti, pendidikan watak, moral, dengan tujuan dapat memberikan keputusan baik buruk, melihat hal-hal yang baik, serta mewujudkan kebaikan dalam kehidupan sehari-hari.

3. Pengajaran Budaya Lokal dalam Pembentukan Karakter Siswa MI

Sejarah mencatat, Indonesia memiliki budaya yang sangat beragam, masing-masing suku maupun etnis memiliki karakteristik kearifan lokal sendiri. Misalnya suku Jawa identik dengan kehalusan dan keramahan, Madura identik dengan harga diri yang tinggi, Cina memiliki karakteristik keuletan. Keanekaragaman seperti itulah yang membuat Indonesia khususnya bagi mereka yang berada pada wilayah masing-masing memiliki ciri dan karakteristik yang baik, serta menjadi identitas bagi diri mereka untuk bisa bereksistensi dengan lingkungan lain.

Pengajaran budaya lokal dapat didefinisikan sebagai suatu kebijakan terhadap nilai-nilai luhur akan kekayaan budaya lokal berupa adat, tradisi, semboyan,

sikap, maupun kata-kata bijak. Budaya lokal adalah suatu kebudayaan yang dimiliki dan diakui oleh masyarakat setempat serta dapat bertumbuh dan berkembang sesuai dengan perkembangan zaman. Budaya lokal biasanya dapat tumbuh dan berkembang dalam lingkup masyarakat daerah tertentu karena warisan leluhur yang dilestarikan oleh penerusnya. (Sudarmiani 2013) menjelaskan budaya lokal tidak muncul serta-merta, melainkan melalui proses panjang sehingga dapat dibuktikan bahwa budaya lokal tersebut mengandung kebaikan bagi kehidupan manusia.

Mengajarkan pendidikan karakter di lingkungan sekolah dasar melalui pembelajaran budaya lokal sangatlah tepat. Hal ini dikarenakan pengajaran budaya lokal mengajarkan peserta didik untuk dekat dengan berbagai situasi nyata yang mereka hadapi sehari-hari. Strategi pembelajaran berbasis pengajaran budaya lokal merupakan sebuah manifestasi pendidikan yang berpijak pada keterampilan lokal tiap daerah untuk memperkuat karakter siswa yang dimulai dari tingkat dasar dengan tingkat relevansi yang tinggi untuk menumbuhkan karakter masing-masing peserta didik dengan berinteraksi pada masyarakat agar masyarakat Indonesia kembali pada jati diri mereka masing-masing melalui pemaknaan cita rasa leluhur mereka.

Pengenalan budaya terhadap anak sejak dini memiliki peran ganda, (Isnanda 2018) menjelaskan, yaitu sebagai pengenalan kearifan, dan sebagai pembentuk karakter anak. Anak-anak sejak dini sudah sewajarnya untuk dikenalkan pada budaya lokal untuk mengenali lingkungannya, bukan malah dibiarkan secara bebas mempelajari budaya-budaya asing yang sebetulnya belum waktunya untuk mereka lihat, sehingga dampaknya ialah pada kemerosotan karakter pada diri anak. Melalui pengenalan budaya lokal, maka peserta didik bisa mencintai desanya, budayanya, dan lingkungannya.

Menurut (Sudarmiani 2013), kecerdasan akademik seseorang memberikan sumbangan kesuksesan sebesar 20%, sedangkan penentu terbesar kesuksesan sebesar 80% ialah berasal dari sikap. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya sikap karakter yang harus dimiliki oleh seseorang, dan sikap positif seperti ini lah yang banyak terkandung di dalam budaya lokal bangsa yang bisa kita gali dan diimplementasikan pada proses pembelajaran yang dimulai dari pendidikan dasar.

Simpulan

Pembelajaran sastra dan budaya lokal di sekolah merupakan bentuk relevansi untuk mengembangkan dan menanamkan nilai karakter bagi peserta didik yang dimulai sejak dasar, karena dalam pembelajaran tersebut mengandung pesan-pesan kehidupan yang sangat arif. Objek kajian sastra ialah manusia dan kehidupan yang selalu menyuguhi kita permasalahan sosial dalam kehidupan

sehari-sehari melalui peristiwa dan perwatakan tokoh. Begitu pula halnya dengan budaya, yang mengungkapkan tentang nilai budi luhur manusia yang berkarakter. Maka melalui kedua peran tersebut, keduanya harus dioptimalkan dalam pendidikan guna membangun karakter anak bangsa yang berbudaya dan berkarakter nusantara.

Daftar Pustaka

- Danandjaja, J. 2007. *Folklor Indonesia, Ilmu Gosip, Cerita rakyat, dan Lain-lain*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Ilminisa, Rangi Ramadhani, Wahyudi Siswanto, Yazid Basthomi, Keguruan Bahasa, and Pascasarjana-universitas Negeri Malang. 2016. "Bentuk Karakter Anak Melalui Dokumentasi Folklor Lisan Kebudayaan Lokal." *Jurnal Pendidikan*, Vol. 1, No. 6, Bln Juni, Thn 2016, Hal 996—1001 1 (6): 996–1001.
- Isnanda, Romi. 2018. "Peran Pengajaran Sastra Dan Budaya Dalam Pembentukan Karater Siswa Sekolah Dasar." *Gramatika STKIP PGRI Sumatera Barat* 1 (2): 174–82. <https://doi.org/10.22202/jg.2015.v1i2.1237>.
- Nurmahanani, Indah. 2017. "Penelitian Foklor Permainan Rakyat Sunda Di Kampung Cikondang Jawa Barat Dan Internalisasi Nilai Didaktisnya Di Sekolah Dasar." *METODIK DIDAKTIKA* 12 (2).
- Resmini, Novi. n.d. "SASTRA ANAK DAN PENGAJARANNYA DI SEKOLAH DASAR."
- Subur. 2014. *Model Pembelajaran Nilai Berbasis Kisah*. Purwokerto: STAIN Press.
- Sudarmiani. 2013. "MEMBANGUN KARAKTER ANAK DENGAN BUDAYA KEARIFAN LOKAL DALAM PROSES PEMBELAJARAN DI SEKOLAH." *EQUILIBRIUM* 1 (1): 54–72.
- Widyaningrum, Heny Kusuma. 2018. "PEMBELAJARAN MENULIS TEKS CERITA DONGENG BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA SISWA KELAS IV." *JPE (Jurnal Pendidikan Edutama) Vol . 5 No . 2 Juli 2018* 5 (2): 85–92.

STRATEGI GAMIFIKASI PADA MATA KULIAH KEWIRAUSAHAAN PRODI PGMI UNISDA

Nisaul Barokati Seliro Wangi
Universitas Islam Darul Ulum Lamongan, Indonesia
Email : nisa@unisda.ac.id

Abstrak

Dalam proses pembelajaran, strategi gamifikasi berperan penting sebagai penentu tercapainya tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran akan tercapai jika mahasiswa mampu melakukan komunikasi aktif baik dengan sejawatnya, fasilitator, maupun dengan sumber belajar yang lain. Karakteristik matakuliah kewirausahaan meliputi Pemahaman dan penghayatan tentang kewirausahaan, peranan sikap mental wirausahawan untuk kemajuan diri dan lembaga yang berintikan jiwa wirausaha dan sikap mental *entrepreneur* melalui pengenalan karakteristik wirausahawan, menumbuhkan minat usaha dan kiat-kiat wirausahawan sukses, pembuatan bisnis plan dan membuat perencanaan bisnis. Tujuan matakuliah kewirausahaan adalah memberikan pemahaman dan penghayatan kepada mahasiswa tentang kewirausahaan yang makin dirasa penting dalam menghadapi era globalisasi. Gamifikasi dan kewirausahaan Memiliki beberapa kaitan (1) strategi gamifikasi dapat memberikan pilihan dan kendali kepada para mahasiswa pada saat membuat proyek bisnis plant, (2) strategi gamifikasi dapat memupuk rasa percaya diri atas kemampuan mereka menghadapi dan menyelesaikan tantangan, (3) strategi gamifikasi menyediakan materi dan kunci jawabannya pada matakuliah kewirausahaan, (4) memberi penghargaan atas tambahan pembelajaran yang diambil, serta (5) membantu mahasiswa menjalin interaksi sosial melalui kegiatan kepemimpinan atau interaksi sosial lainnya.

Penelitian pengembangan ini berupaya untuk merancang strategi gamifikasi pada matakuliah kewirausahaan pada Prodi Bahasa dan Sastra Indonesia, PGMI FAI UNISDA Lamongan. Strategi Gamifikasi yang dikembangkan memiliki empat dasar komponen permainan, yakni aturan gamifikasi, umpan balik (*leaderboards*, hadiah, dan medali), tujuan, dan tantangan. Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan yang menggunakan model lee dan owen dengan tahapan sebagaiberikut, (1) menganalisis kebutuhan, (2) analisis pre test dan post tes ,(3) desain, (4) pengembangan, (5) implementasi, (6) evaluasi. Hasil pengembangan paket strategi gamifikasi (1) strategi gamifikasi(2) *panduan Dosen*(3) panduan mahasiswa(4) Buku kewirausahaan

Keyword :Strategi, Gamifikasi, Mata Kuliah Kewirausahaan

LATAR BELAKANG

Kemunculan fenomena ketergantungan masyarakat berusia produktif (antara 17—40 tahun) pada *game* serta fakta pertumbuhan pengguna *game* di Indonesia yang mencapai 30% pertahun membuat praktisi maupun *developer* dunia mencoba mempelajari elemen-elemen dari *game*. Pada bidang keilmuan, penerapan elemen-elemen *game* pada aplikasi non-*game* dikenal dengan istilah *gamifikasi*. Pada pembelajaran, *gamifikasi* dapat diterapkan sebagai strategi dan atau media untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta memberikan motivasi berprestasi. Motivasi berprestasi yang mengikuti proses pembelajaran akan berdampak pada hasil belajar mahasiswa (Li et al, 2012).

Berdasarkan studi awal di lapangan, diketahui bahwa rata-rata nilai mahasiswa kelas A semester 5 Universitas Darul Ulum Lamongan tahun pelajaran 2016/2017 untuk matakuliah Kewirausahaan yakni enam puluh. Hal tersebut mengindikasikan bahwa mahasiswa kelas A semester 5 Universitas Darul Ulum Lamongan tahun pelajaran 2016/2017 belum memiliki motivasi berprestasi yang tinggi.

Menurut keterangan dosen yang mengampu matakuliah Kewirausahaan, hanya ada beberapa mahasiswa yang aktif, yakni sekitar 7.4% dari keseluruhan mahasiswa. Adapun sisanya, 92.59% dari keseluruhan mahasiswa, hanya terdiam atau pasif tanpa ada keinginan untuk berinteraksi dengan dosen.

Rendahnya hasil belajar mahasiswa dapat disebabkan oleh kemampuan berpikir dan pemahaman konsep yang lemah. Di masa mendatang, hal tersebut berdampak pada keterampilan sang mahasiswa dalam memecahkan masalah kehidupan. Jika sudah memiliki kemampuan memecahkan masalah, selain dapat menyelesaikan masalah serupa, seseorang juga dapat menyelesaikan masalah yang berbeda dalam kehidupan sehari-hari (Gagne, 1985; Gagne, Briggs, & Wager, 1992; Bransford, Sherwood, dan Reiser, 1986).

Sebagai lembaga pendidikan, Universitas Darul Ulum Lamongan (Unisda) telah berupaya menyediakan fasilitas serta memberi kemudahan bagi para mahasiswanya untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Salah satu bentuk pemenuhan fasilitas tersebut adalah pengadaan *e-learning* untuk sejumlah matakuliah, tak terkecuali matakuliah Kewirausahaan. Dengan *e-learning*, para mahasiswa dapat belajar secara fleksibel, tanpa terikat dengan ruang dan waktu. Alhasil, para mahasiswa Unisda yang berasal dari luar

daerah Lamongan tetap dapat mengikuti pembelajaran secara baik, tanpa khawatir ketinggalan.

Pemilihan web sebagai media *gamifikasi* tepat digunakan. Selain sejalan dengan konsep *e-learning*—memanfaatkan jaringan internet dengan web sebagai portal utama penyampai informasi—web memiliki ruang tanpa batas untuk mendukung tujuan penerapan *gamifikasi*. Dalam matakuliah Kewirausahaan, *gamifikasi* dapat digunakan untuk membuat mahasiswa merasa lebih senang dan tertantang dalam mengikuti proses pembelajaran. Ketika sudah merasa tertantang, tingkat motivasi berprestasi mahasiswa pun akan mengalami peningkatan dan dapat dipastikan ada perubahan positif pada hasil belajar (nilai) mahasiswa.

KAJIAN LITERATUR

Strategi Gamifikasi

Istilah '*Gamification*' pertama kali digunakan pada tahun 2008 dari media digital (Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke, 2011). Oleh Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke (2011) istilah tersebut didefinisikan sebagai aplikasi dari permainan mekanik seperti situasi *non-game* atau konteks. Adapun, Kapp (2014) mendefinisikan *Gamifikasi* sebagai strategi yang menggunakan mekanisme, estetis, dan pemikiran game untuk mengikutsertakan orang-orang, memotivasi untuk berprestasi, menyelenggarakan pembelajaran, dan memecahkan masalah.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa *gamifikasi* merupakan strategi pembelajaran yang menerapkan elemen-elemen *game* pada aplikasi *non-game* dengan tujuan mengikat dan memotivasi penggunaannya untuk menyelesaikan suatu masalah. Pada strategi ini, materi atau teknologi yang sudah ada disajikan dalam format yang lebih menarik. Kemenarikan sajian itulah yang akan mendorong penggunaannya, misalnya mahasiswa untuk terlibat sehingga berperilaku sesuai dengan yang diinginkan.

1. Unsur – unsur dan Klasifikasi Gamifikasi

Gamifikasi memiliki tiga konsep dasar permainan: tujuan kegiatan, mekanisme *reward*, dan pelacakan perkembangan (Ian Glover, 2014). Berikut penjelasan singkat ketiga konsep tersebut.

1.1. Tujuan Kegiatan

Demi mengetahui secara jelas perbedaan antara permainan dan pembelajaran, mahasiswa sebagai objek *gamifikasi* diarahkan melakukan tugas-tugas yang ada. Dari segi permainan, jika sudah melakukan tugas-tugas tersebut mahasiswa akan bergerak ke tingkat atau misi selanjutnya, sesuai dengan hasil yang diinginkan. Sementara itu, dari segi pembelajaran, mahasiswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih lengkap mengenai kompleksitas topik atau materi yang dipelajari (Ames, 1990 dan Pintrich, 2003). Penerapan strategi yang demikian bertujuan agar mahasiswa dapat menguasai topik dan keterampilan dalam pembelajaran.

2.2 Mekanisme Reward

Ada banyak mekanisme *reward* yang digunakan dalam permainan. Hal tersebut bergantung pada konteks yang hendak diusung. Akan tetapi, ada tiga kategori *reward* yang umum digunakan. *Pertama*, *leaderboards* atau papan. Seperti namanya, *leaderboards* merupakan papan daftar peringkat pemain menurut keberhasilan mereka dalam permainan.

Suatu *Leaderboards* adalah teknik yang sangat kasar seperti itu cocok untuk tindakan berulang-ulang, tetapi dapat menjadi motivasi berprestasi yang kuat (meskipun itu memberikan motivasi berprestasi lebih sedikit sekali atas *leaderboard* tercapai). *Leaderboard* biasanya digunakan dalam kegiatan kompetitif tetapi juga dapat digunakan untuk mendorong kerja tim.

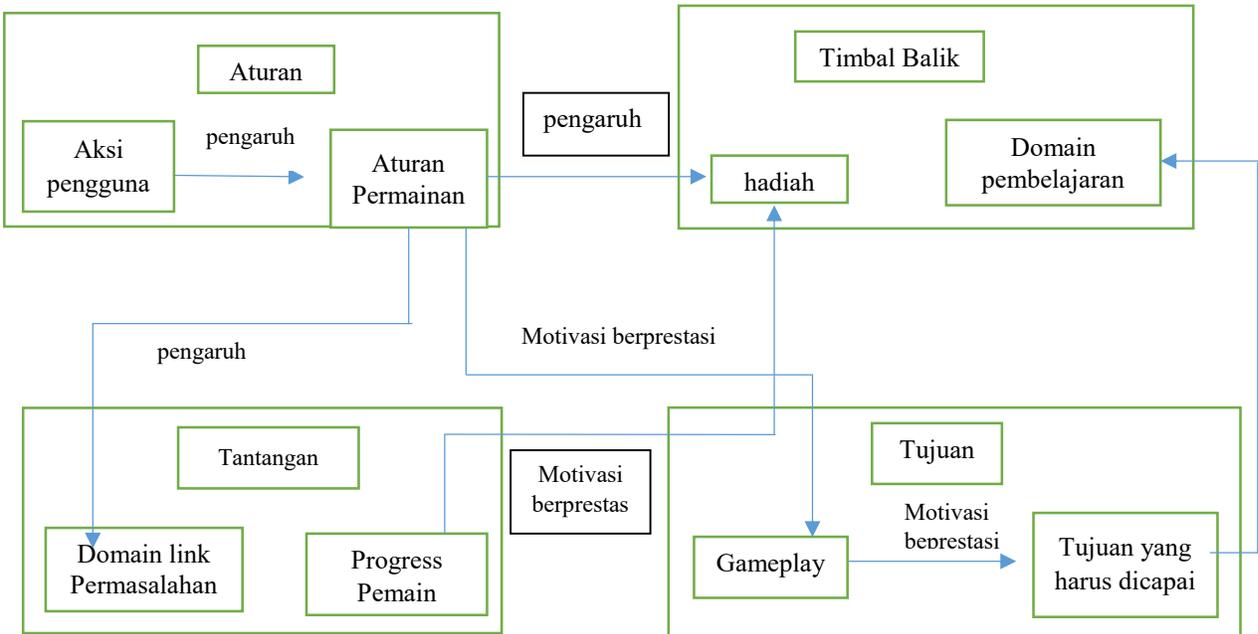
(2) *Hadiah* Permainan komputer sering menampilkan elemen kustomisasi yang memungkinkan pemain untuk mengadaptasi karakter mereka dengan gaya bermain yang mereka sukai atau menyesuaikan penampilan karakter mereka. Hal ini membantu untuk membuat pemain lebih terlibat dengan karakter dan memberikan pengalaman bermain yang lebih disesuaikan. Dalam permainan yang menampilkan pilihan kustomisasi, kesempatan untuk memperoleh barang-barang khusus biasanya terkait dengan penyelesaian tugas-tugas tertentu dalam permainan, dan keinginan untuk item memberikan motivasi berprestasi terhadap mahasiswa untuk melakukan tugas-tugas ini. Hadiah juga bisa mengambil bentuk kegiatan tambahan, yang akan dibuka setelah bertemu kondisi gol sebelumnya. Pemain yang berbeda akan termotivasi oleh hadiah yang berbeda dan akan melakukan kegiatan yang sesuai, dan mahasiswa juga akan

berbeda dengan cara ini. Hadiah seharusnya mendorong keterlibatan lebih jauh, seperti pengaturan tugas penelitian untuk kelompok, dan tidak harus mencegah hal itu, seperti dibebaskan dari tes.

(3) *Medali* adalah ikon yang ditampilkan secara terbuka di profil *online* yang menyoroti kegiatan yang diselesaikan oleh seseorang, dan memungkinkan seorang individu untuk melacak apa yang telah mereka lakukan dan untuk 'diperlihatkan' kepada pihak ketiga. Mereka dapat dilihat sebagai kombinasi dari dua mekanisme lain dan baru-baru ini menjadi populer di banyak domain karena masuknya mereka dalam konsol *game* populer terbaru.

2.3 Pelacakan Perkembangan

Seperti proses pembelajaran, pelacakan perkembangan terhadap tujuan pembelajaran merupakan hal penting dalam permainan, karena hal tersebut akan sebaliknya menjadi tidak mungkin untuk mengidentifikasi tugas-tugas yang tersisa yang diperlukan untuk memenuhi kondisi kemenangan. Beberapa pelacakan ini dapat disimpulkan dari mekanisme *reward*, tetapi hal ini adalah ukuran yang sangat sederhana dan banyak permainan yang memiliki cara untuk dengan cepat mengidentifikasi tugas yang dimiliki dan belum selesai, dan statistika bermain secara umum. Metode pelacakan perkembangan agak analog dengan pemberian umpan balik dalam pendidikan. Umpan balik yang baik harus menguraikan apa yang pelajar telah lakukan dan memberikan bimbingan tentang bagaimana meningkatkan atau kemajuan di masa depan, dan pelacakan perkembangan dalam game menampilkan tugas yang sama dengan mengidentifikasi langkah-langkah yang diambil untuk menjadikan ke tonggak berikutnya.



Gambar 4. Komponen dasar alur kerja konsep rancangan strategigamification

Didalam alur kerja konsep rancangan gamifikasi ini akan dijelaskan langkah-langkah prosedur kerja kepada penggunanya (mahasiswa), terutama memberikan gambaran tentang hasil belajarnya. Untuk itu gamifikasi bukan lagi sebagai kemasam namun lebih pada menstimulasi mahasiswa agar dapat meningkatkan motivasi berprestasi dalam belajar. Berangkat dari situlah perancangan konsep alur kerja gamifikasi ini dibuat.

Tabel 1 Rancangan Strategi Gamifikasi untuk matakuliah kewirausahaan

Komponen	Domain	Representasi
Aturan	Tema Permainan	Tema permainan untuk matakuliah kewirausahaan adalah pembuatan usaha
	Aksi permainan	Kehadiran, manajemen tugas, dan manajemen kurikulum
	Aturan permainan	a) Sistem poin bertingkat b) single identity c) setiap pemain dapat menilai hasil tugas yang dilakukan oleh rekan kerja yang terkait denganya d)level permainan ditentukan oleh keberhasilan level sebelumnya e) setiap <i>reward</i> berupa

Komponen	Domain	Representasi
		gold yang dapat ditukar dengan tambahan nilai
	Mekanik	Apabila pengguna mendapatkan lebih banyak poin maka semakin besar kesempatan untuk mendapatkan reward dan naik level
Tujuan	Game play	mahasiswa harus terlibat aktif dalam penyelesaian pembelajaran untuk mendapatkan poin dan merasa enjoy dalam permainan
	Objectives	Submit pengetahuan, menyelesaikan jadwal, <i>finishing task</i> , kontribusi didalam permainan.
Tantangan	Problem domain link	Menjadi top user of the month, memberikan penilaian terhadap hasil tugas dari teman lainnya.
	Progression	Setiap tingkat mahasiswa mendapatkan beban tugas yang berbeda dan poin yang bertingkat
Umpan balik	<i>Rewards</i>	Registrasi 100 poin Kehadiran 1 poin Submit tugas 10 poin Top user of the month 100 poin

Matakuliah Kewirausahaan

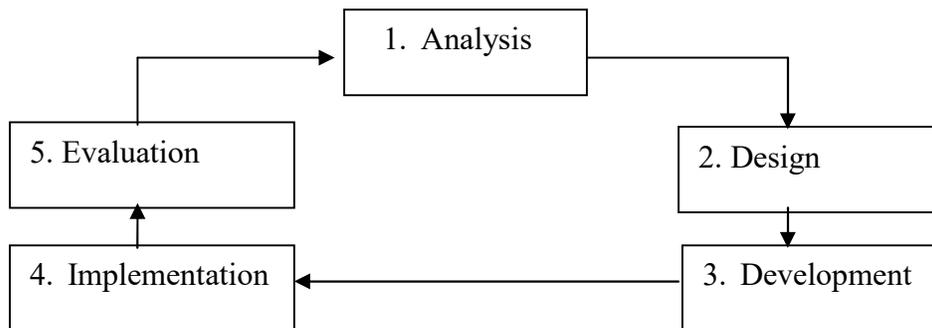
Matakuliah kewirausahaan adalah matakuliah yang masuk dalam kelompok matakuliah dasar umum pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Darul Ulum Lamongan. Matakuliah ini biasanya diprogram pada semester 5 dengan bobot satuan kredit semester (SKS) dan jam semester adalah 2. Matakuliah ini adalah matakuliah wajib bagi mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (Pedoman Studi Universitas Islam Darul Ulum Lamongan, 2005).

Berdasarkan paparan diatas, Matakuliah ini memberikan pemahaman dan penghayatan kepada mahasiswa tentang kewirausahaan yang makin dirasakan penting untuk menghadapi era globalisasi. Dampak era globalisasi adalah persaingan yang semakin ketat dan berakibat ada yang mampu bertahan (*survive*) bahkan sukses dan ada pula yang kurang berhasil dan kemudian tersingkir. Untuk menghadapi tantangan itu

tidak ada pilihan lain kecuali peningkatan mutu sumberdaya yang dimiliki, terutama sumberdaya manusia. Pemahaman dan penghayatan tentang kewirausahaan meliputi peranan sikap mental wirausahawan untuk kemajuan diri dan lembaga yang berintikan jiwa wirausaha dan sikap mental *entrepreneur* melalui pengenalan karakteristik wirausahawan, menumbuhkan minat usaha dan kiat-kiat wirausahawan sukses. Pembuatan bisnis plan akan memberikan bekal pada mahasiswa untuk dapat membuat perenanaan bisnis.

MODEL PENGEMBANGAN LEE DAN OWEN

Pada pengembangan ini digunakan model pengembangan dengan desain multimedia yang dikembangkan oleh Lee dan Owens (2004). Model pengembangan ini terdiri dari lima tahapan yaitu: (1) analisis (*analysis*); (2) desain (*design*); (3) pengembangan (*development*); (4) implementasi (*implement-tation*); dan (5) evaluasi (*evaluation*). Adapun langkah-langkah pengembangan menurut model Lee dan Owen adalah dapat dilihat pada bagan berikut ini:



Gambar 3.1 Proses Pengembangan Lee dan Owens

Tahap Analisis (*analysis*)

1. Analisis Kebutuhan (*need assessment*)

Menganalisis kebutuhan dengan cara mencari informasi tentang karakteristik mahasiswa, tujuan pembelajaran, dan karakteristik bahan ajar. Adapun permasalahan pembelajaran yang dihadapi oleh mahasiswa adalah karakteristik yang berbeda-beda, dimana ada mahasiswa yang cepat memahami materi dan ada juga mahasiswa yang lambat memahami materi. Selain itu, permasalahan lain yang ditemui dalam matakuliah kewirausahaan adalah minimnya penggunaan media pembelajaran oleh dosen.

2. Analisis Awal Sampai Akhir (*Front End Analysis*)

Setelah analisis kebutuhan ditemukan, maka langkah selanjutnya adalah mengumpulkan informasi secara detail tentang apa saja yang mesti ditingkatkan dengan cara:

- (1) Menganalisis mahasiswa, yaitu mengidentifikasi latar belakang mahasiswa, karakteristik belajar, dan keterampilan prasyarat.
- (2) Menganalisis kebutuhan teknologi yang dibutuhkan.
- (3) Menganalisis sasaran
- (4) Menganalisis media

Tahap Desain (*Design*)

Tahap awal dan yang terpenting adalah membuat sebuah perencanaan. Adapun yang perlu dilakukan dalam perencanaan ini adalah:

- 1) Menentukan jadwal pembuatan
- 2) Menentukan anggota tim proyek
- 3) Menentukan spesifikasi media
- 4) Membuat struktur isi/materi
- 5) Perencanaan kontrol konfigurasi dan *review*,

Tahap Pengembangan (*development*)

Tahap pengembangan merupakan tahap spesifikasi yang sudah didesain dan diwujudkan dalam bentuk program. Adapun kegiatan yang dilakukan dalam tahap pengembangan ini adalah membuat peta konsep yang dituangkan dalam bentuk RPP, pemilihan warna latar dan umpan balik, menyusun materi gaya dan perubahannya yang diformat dalam *microsoft word*, pembuatan *lay out*, *storyboard*, serta elemen lain yang dapat digunakan dalam menyempurnakan produk.

Tahap Implementasi (*implementation*)

Tahap implementasi merupakan tindak lanjut dari tahap pengembangan, artinya produk yang telah dikembangkan bisa digunakan untuk pembelajaran karena telah diuji baik dari segi materinya maupun segi medianya. Tujuan diadakan uji coba ini adalah untuk mengumpulkan data tentang kualitas produk yang dihasilkan dan peran serta produk pembelajaran dalam upaya meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Uji coba tersebut dilakukan melalui tiga tahap yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Keseluruhan kegiatan uji coba dilakukan di PGMI FAI Unisda Lamongan.

Tahap Evaluasi (*evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan dengan cara mempertimbangkan beberapa hal diantaranya bagaimana mengimplementasikan strategi evaluasi, penggunaan alat ukur dan cara mengukurnya, menganalisis serta menentukan sistem yang akan digunakan dalam menganalisis data.

DAFTAR RUJUKAN

- Adams, E. & Dormans, J. 2012. *Game Mechanic: Advanced Game Design*. California: New Rider (NRG).
- Beza, Olga. 2011. *How games can level up our daily life*. (2011):5-7.
- Blair, W. 2014. *The Gamification Fieldbook*. John Wiley & Sons, Inc. All Rights Reserved. Published by Wiley
- Chang, Maiga. 2009. *Learning by Playing: Game-Based Education System Design and Development*. Canada: International Conference on E-Learning and Games Education.
- Corbett, S. 2010. *Learning by Playing: Video Games in The Classroom*.(online), (<http://www.nytimes.com/2010/09/19/magazine/19video-t.html>), diakses 19 September 2010.
- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. 2015. *Gamification in Education: A Systematic Mapping Study*. *Educational Technology & Society*, 18 (3):82-85.
- Gagne, R.M. 1976. *The Contents Analysis of Subject Matter*. Amsterdam: Elsevier Scientific Publishing Company.
- Groh, F. 2012. *Gamification: State of the Art Definition and Utilization*. In *Proceedings of the 4th Seminar on Research Trends in Media Informatics*,(online), (http://vts.uni-ulm.de/docs/2012/7866/vts_786611380.pdf#page=39), diakses 26 Nopember 2012.
- Glover, I. 2013. *Play as You Learn: Gamification as a technique for motivating*. *Proceedings of World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia and Telecommunications*, 2013: 23-119.
- Hew, K.F. & Meng, T. 2016. *Australasian Journal of Educational Technology*, 32(5): 14-26.
- John, Wiley. & Sons, Ltd. 2015. *Journal of Computer Assisted Learning*, 31 (1):268-286.

- Kapp, K.M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: Pfeiffer.
- Kim, J.T. 2013. *Dynamical Model for Gamification of Learning*. (online), (<http://www.Springerlink.com>), diakses 05 Oktober 2016.
- Landsell, J. & Hägglund, E. 2016. Towards a Gamification Framework: *Limitations and Opportunities When Gamifying Business Processes*, (2016):3-4.
- Leblanc, G. 2004. Enhancing Intrinsic Motivation Through the Use of a Token Economy. *Essays in Education*, 11 (1): 12-26.
- Lepper, M. R., Corpus, J., & Iyengar, S. S. 2005. Intrinsic and Extrinsic Motivational Orientations in the Classroom: Age Differences and Academic Correlates. *Journal of Educational Psychology*, (Online), 97(2): 184-196, (<http://psycnet.apa.org/doi/10.1037/0022-0663.97.2.184>), diakses 26 Nopember 2016.
- Losup, Alexandru. & Epema, Dick. 2008. *An Experience Report on Using Gamification in Technical Higher Education*. 2008: 3-4.
- Miller, C. 2013. Developments in Business Simulation and Experiential Learning. 40 (1): 21-45.
- Mondy & Noe. 2005. *Human Resources Management*. 9th Edition. New Jersey : Pearson, Prentice Hall.
- Muntean, C.I. 2011. *Raising Engagement in E-Learning Through Gamification*. International Conference on Virtual Learning. 2011: 324-325.
- Nicholson, S. 2012. *A User Centered Theoretical Framework for Meaningful Gamification*. Madison: WI.
- Normandale, C.M. & College Community. 2013. *The Gamification of Education. Developments in Business Simulation and Experiential Learning*. (40): 197-198.
- Olsson, M. & Mozelius, P. 2015. *Visualisation and Gamification of E-Learning and Programming Education*. (13). (online), (<http://www.ejel.org>), diakses 01 Oktober 2016
- Stott, Andrew. & Neustaedter, C. *Analysis of Gamification in Education*. School of Interactive Arts and Technology. (3): 2-3.
- Swacha, J. & Baszuro, P. 2013. Gamification Based E-Learning Platform for Computer Programming Education, 2 (5): 71-101.
- Thom, J., Millen, D., & DiMicco, J. 2012. Removing Gamification from an Enterprise SNS. In *Proceedings of the ACM 2012 conference on Computer Supported Cooperative Work (CSCW '12)*, 1067-1070. (Online), (<http://doi.acm.org/10.1145/2145204.2145362>), diakses 27 Nopember 2012.
- Urh, Marko. & Vukovic, Goran. 2005. *The Model for Introduction of Gamification into E-Learning in Higher Education*, (online), (<http://www.sciencedirect.com>), diakses 08 Oktober 2016.
- Vosipof, I., Alex, A. & Vadvn, V.E. 2015. Gamification, Virality and Retention in Educational Online Platform Measurable Indicators and Market Entry Strategy, 4 (1): 23-87.
- Volinsky, A.A. *Gamification, Virality and Retention in Educational Online Platform*. (Online), (<http://www.i2istudy.com>), diakses 05 Oktober 2016.
- Wangi, Nisaul Barokati Seliro. 2019. *Pengaruh Gamifikasi dan Motivasi Berprestasi Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa*. Disertasi. Universitas Negeri Malang: Malang.
- Williams, J. 2012. The Gamification Brain Trust: Intrinsically Motivating People to Change Behavior (part 2). *Gamesbeat*, Panel discussion, Wallace, M. [chair], (Online), (<http://venturebeat.com/2012/09/22/the-gamification-brain-trust-intrinsically->

[motivating-people-tochange-behavior-part-2/#h8geQcI5BUyR5Ihv.99](#)), diakses 26
Nopember 2012.

Zichermann, G. 2011. Gamification has issues, but they aren't the ones everyone focuses on. [Editorial] *O'Reilly Radar*.(Online), (<http://radar.oreilly.com/2011/06/gamification-criticism-overjustification-ownership-addiction.html>), diakses 26 Nopember 2012.

HAKIKAT PENDIDIK DAN PESERTA DIDIK DALAM PENDIDIKAN ISLAM

Lailatul Maghfiroh

Universitas Islam Darul Ulum Lamongan

lailatulmaghfiroh@unisda.ac.id

Abstrak

Pendidikan merupakan usaha sadar dari manusia menuju sebuah proses memanusiakan manusia, yang tidak dapat terlepas dari peran seorang pendidik. Pendidik dan peserta didik merupakan dua hal bagai sisi mata uang yang tidak bisa lepas satu sama lain. Dalam melaksanakan tugas dan fungsinya, para pendidik memiliki tanggung jawab yang berat karena tidak hanya bertanggung jawab kepada wali murid tapi juga kepada Allah SWT. Pendidikan Islam memandang peserta didik berperan sebagai objek sekaligus subjek dalam prosesnya. Sehingga, peserta didik harus mengetahui kewajiban dan tugasnya agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Oleh karena itu agar proses pendidikan berhasil maka antara pendidik dan peserta didik harus bisa saling memahami dengan segala karakteristik masing-masing. Selain itu, dalam perspektif pendidikan Islam syarat-syarat yang harus dimiliki oleh seorang pendidik adalah menguasai ilmu dalam mengajar anak didiknya dengan cara yang profesional, sabar, dan tercapainya kebaikan di dunia dan di akhirat. Tetapi tantangan sering kali muncul baik dari pendidik, peserta didik, orang tua, lingkungan maupun masyarakat. Sehingga, semua pihak atau *stakeholder* sebagai pelaku dalam pendidikan, perlu mengkaji kembali hakikat pendidik maupun peserta didik dalam pendidikan Islam.

Kata Kunci: Pendidik, Peserta didik dan Pendidikan Islam

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar untuk mengembangkan potensi manusia baik fisik maupun non fisik serta sebuah proses memanusiakan manusia. Sedangkan Pendidikan Islam menurut Abuddin Nata adalah upaya membimbing, mengarahkan, dan membina peserta didik yang dilakukan secara sadar dan terencana agar terbina suatu kepribadian yang utama sesuai dengan nilai-nilai ajaran Islam yaitu Al Qur'an dan Hadits. Dalam proses pendidikan, tidak akan terlepas dari seorang pendidik dan peserta didik. Pendidik dan peserta didik bagaikan dua sisi mata uang yang tidak dapat dipisahkan satu sama lainnya.

Berbicara pendidik, tentu tidak bisa lepas dari peserta didik sebagai *student center*. Dalam melaksanakan tugas dan fungsinya, para pendidik memiliki tanggung jawab yang berat karena tidak hanya bertanggung jawab kepada wali murid tetapi juga kepada Allah SWT. Ilmu pengetahuan adalah amanah Allah Swt. yang harus disampaikan, maka syarat bagi pendidik menurut ajaran Al-Qur'an adalah menyampaikan amanah tersebut. Selain itu, dalam perspektif pendidikan Islam syarat-syarat yang harus dimiliki oleh seorang pendidik adalah

menguasai ilmu dalam mengajar anak didiknya dengan cara yang profesional, sabar, dan tercapainya kebaikan di dunia dan di akhirat.¹

Sedangkan berbicara tentang peserta didik, dengan berpijak pada paradigma “belajar sepanjang masa” maka istilah yang tepat untuk menyebut individu yang menuntut ilmu adalah peserta didik dan bukan anak didik. Peserta didik cakupannya lebih luas, yang tidak hanya melibatkan anak-anak, tetapi juga pada orang-orang dewasa. Sementara istilah anak didik hanya khusus bagi individu yang berusia kanak-kanak. Penyebutan peserta didik ini juga mengisyaratkan bahwa lembaga pendidikan tidak hanya di sekolah (pendidikan formal), tapi juga lembaga pendidikan di masyarakat, seperti majelis taklim, paguyuban, dan sebagainya.²

Dalam pandangan modern, peserta didik harus diperlakukan sebagai subyek pendidikan, dengan cara melibatkan mereka dalam memecahkan masalah dalam proses belajar mengajar sehingga tidak hanya dianggap sebagai obyek atau sasaran pendidikan. Sama halnya dengan pandangan diatas, peserta didik dalam pendidikan Islam merupakan individu atau manusia yang sedang tumbuh dan berkembang, baik secara fisik, psikologis, sosial dan religious dalam mengarungi kehidupan didunia dan di akhirat kelak. Defenisi tersebut memberi arti bahwa peserta didik merupakan individu yang belum dewasa, sehingga memerlukan orang lain untuk menjadikan dirinya dewasa. Anak kandung adalah peserta didik dalam keluarga, murid adalah peserta didik di sekolah, anak-anak penduduk adalah peserta didik masyarakat sekitarnya, dan umat beragama menjadi peserta didik ruhaniawan dalam suatu agama³

Dalam sistem pendidikan Islam, peserta didik merupakan salah satu komponen pendidikan. Menurut pasal 1 ayat 4 UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional, peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan dirinya melalui proses pendidikan pada jalur jenjang dan jenis pendidikan tertentu. Tetapi, pada hakikatnya semua manusia adalah peserta didik. Sebab, pada hakikatnya, semua manusia adalah makhluk yang senantiasa berada dalam proses perkembangan menuju kesempurnaan, atau suatu tingkatan yang dipandang sempurna, dan proses itu berlangsung sepanjang hayat.

Tetapi dalam kehidupan sehari-hari baik didalam keluarga, masyarakat ataupun dunia pendidikan, sering kita jumpai kekerasan terhadap anak-anak atau peserta didik. Perilaku kekerasan semakin hari semakin nampak dan sungguh mengganggu kehidupan.⁴ Para pendidik atau orang tua yang melakukan kekerasan terhadap anak-anak atau peserta didik

¹ Basri, Hasan, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Bandung: CV Pustaka Abadi, 1994), hal. 97.

² Abdul Mujib, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Fajar Interpratama Offset, 2008), hal. 103.

³ *Ibid*, hal. 103.

⁴ Bashori Muchsin, dkk, *Pendidikan Islam Humanistik*, (Bandung: PT Refika Media, 2010), hal.70.

menjadi objek pelampiasan amarah, nafsu atau yang lainnya. Begitu juga sebaliknya, beberapa kasus juga terjadi kekerasan yang dilakukan oleh peserta didik kepada gurunya ataupun anak kepada orang tuanya.

Pendidik sebagai pelaku dalam pendidikan sangat menentukan posisi strategisnya dalam memutus rantai kekerasan yang sudah terjadi, sehingga kasus kekerasan baik terhadap anak atau peserta didik maupun guru bisa berkurang setiap tahun. Oleh karena itu, perlu mengkaji kembali mengenai hakikat pendidik dan peserta didik dalam pendidikan Islam.

PEMBAHASAN

Hakikat Pendidik

Al-Qur'an sebagai sumber pedoman manusia, memiliki peran yang dahsyat pada kehidupan manusia apabila mampu menafsirkan ayat suci Al-Qur'an pada kehidupan sehari-hari. Dalam aspek pendidikan khususnya, terdapat banyak rujukan yang bisa diambil pelajaran sekaligus pengertian pendidik yang termaktub dalam al-Qur'an.

Dalam al-Qur'an terdapat 4 yang dapat diartikan menjadi pendidik, yaitu Allah SWT, Nabi Muhammad SAW, Orangtua dan guru/pendidik⁵, sebagai berikut:

1. Allah SWT (Sebagai Pendidik Utama)

Menurut Maragustam dalam bukunya yang berjudul Filsafat Pendidikan Islam, dijelaskan bahwa Allah sebagai pendidik utama karena Dia paling tahu tentang hakikat manusia, sesuai firman Allah dalam Q.S Ar-Rahman ayat 1-4 yang artinya: "*Tuhan yang Maha pemurah (1) yang telah mengajarkan Al-Qur'an (2) menciptakan manusia (3) mengajarkannya pandai berbicara (4)*". Selain itu terdapat juga dalam surat Al-Baqarah ayat 31, yang artinya: "*Dan Dia ajarkan kepada Adam nama-nama (benda) semuanya, kemudian Dia perlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman, "Sebutkan kepada-Ku nama semua (benda) ini, jika kamu yang benar!"*"

Berdasarkan ayat di atas, dapat dipahami bahwa Allah SWT sebagai pendidik bagi manusia. Allah sebagai pendidik mengetahui segala kebutuhan manusia yang dididiknya sebab Dia adalah Sang Pencipta. Perhatian Allah tidak terbatas hanya terhadap manusia saja, tetapi memperhatikan dan mendidik seluruh alam semesta.⁶

Selain itu, dapat dilihat perbedaan dari aspek proses pengajaran. Allah SWT memberikan bimbingan kepada manusia secara tidak langsung. Allah SWT mendidik manusia melalui wahyu yang disampaikan dengan peraturan malaikat jibril kepada Nabi

⁵ Sukring, *Pendidik dan Peserta Didik dalam Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), hal. 77.

⁶ *Ibid*, hal. 77

Muhammad SAW, dan selanjutnya Nabi membimbing umatnya dengan peraturan wahyu.⁷

2. Nabi Muhammad

Kedudukan Rasulullah SAW sebagai pendidik ditunjuk langsung oleh Allah SWT. Kedudukan Rasulullah sebagai pendidik ideal dapat dilihat dalam dua hal, yaitu Rasulullah sebagai pendidik pertama dalam pendidikan Islam dan keberhasilan yang dicapai Rasulullah dalam melaksanakan pendidikan. Rasulullah berhasil mendidik manusia menjadi manusia berkualitas baik lahir maupun batin.⁸

Keberhasilan Rasulullah SAW sebagai pendidik merupakan kombinasi kekuatan antara kemampuan kepribadian, wahyu dan aplikasi ilmu di lapangan. Ilmu-ilmu yang dimiliki diajarkan kepada para sahabat, sebagai pendidik Rasulullah memiliki kepribadian yang pantas dijadikan al-uswah al-hasanah bagi umat manusia.⁹

3. Orang tua

Setelah anak lahir maka yang pertama kali dikenal adalah orangtuanya. Peranan orangtua sangat dominan dalam mendidik anak. Dalam hadits dikatakan “*Setiap anak lahir atas dasar fitrah, ibu bapaknyalah yang menjadikan dia Yahudi, Nasrani atau Majusi*” (HR. Bukhori Muslim).¹⁰

Pendidikan pertama dan utama adalah keluarga. Tugas mendidik sebenarnya berada di pundak orangtua sebab dari merekalah proses kelahiran anak terjadi, orangtua adalah pihak yang paling dekat dengan anak dan paling berkepentingan terhadap anak-anaknya sehingga mereka diberi amanah dan tanggungjawab untuk mengembangkan anak-anaknya. Setiap orangtua memiliki tugas pendidikan. Setiap orangtua memiliki kepentingan terhadap anak-anaknya, yaitu: a) anak sebagai generasi penerus keturunan, b) anak merupakan kebanggaan dan belaian kasih orangtua dan c) doa anak merupakan investasi bagi orangtua setelah mereka wafat¹¹.

Orangtua adalah orang yang paling berjasa pada setiap anak semenjak awal kelahirannya di muka bumi. Setiap anak melibatkan peran penting orangtuanya, seperti peran pendidikan, walaupun kebanyakan orang tua melimpahkan pendidikan anaknya kepada pihak ketiga yaitu guru (pendidik).

4. Guru/ pendidik

⁷ *Ibid*, hal. 78

⁸ *Ibid*, hal. 78

⁹ *Ibid*, hal. 79

¹⁰ Haidar Putra Daulay, *Pendidikan Islam dalam Perspektif Filsafat*, (Jakarta: Kencana, 2014), hal. 103

¹¹ Sukring, *Pendidik dan Peserta Didik dalam Pendidikan Islam...*, hal. 79

Dalam beberapa literatur kependidikan, istilah pendidik sering diwakili oleh istilah guru. Menurut Hadari Nawawi yang dikutip oleh Abuddin Nata, Istilah guru adalah orang yang mengajar atau memberikan pelajaran di kelas. Secara lebih khusus lagi, ia mengatakan bahwa guru berarti orang yang bekerja dalam bidang pendidikan dan pengajaran yang ikut bertanggungjawab dalam membantu anak-anak mencapai kedewasaan masing-masing. Guru dalam pengertian tersebut menurutnya bukanlah sekedar orang yang berdiri di depan kelas untuk menyampaikan materi pengetahuan tertentu, akan tetapi adalah anggota masyarakat yang harus ikut aktif dan berjiwa bebas serta kreatif dalam mengarahkan perkembangan anak didiknya untuk menjadi anggota masyarakat yang harus ikut aktif dan berjiwa bebas serta kreatif dalam mengarahkan perkembangan anak didiknya untuk menjadi anggota masyarakat sebagai orang dewasa. Dalam pengertian ini terkesan adanya tugas yang demikian berat, yang harus dipikul oleh seorang pendidik khususnya guru. Tugas tersebut, selain memberikan di depan kelas, juga membantu mendewasakan anak didik.¹²

Sedangkan dalam Undang-undang Republik Indonesia, Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, Bab 1, Pasal 1, Ayat 1 pendidik adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

Di dalam dunia pendidikan, pihak yang melakukan tugas-tugas mendidik dikenal dengan dua predikat, yakni pendidik dan guru. Pendidik (*murabbi*) adalah orang yang berperan mendidik subjek didik atau melakukan tugas pendidikan (*tarbiyah*). Sedangkan guru adalah orang yang melakukan tugas mengajar (*ta'lim*). Pendidikan mengandung makna pembinaan kepribadian, memimpin, dan memelihara, sedangkan pengajaran bermakna sekedar memberi tahu atau memberi pengetahuan.

Memperkuat pernyataan di atas, Abuddin Nata menambahkan bahwa dalam pembelajaran di dalam kelas, seorang pendidik dituntut agar dapat menguasai berbagai peran, diantaranya sebagai *motivator* (pendorong/penggerak), *desainer* (perancang), *fasilitator* (penyedia bahan dan peluang belajar), *katalisator* (penghubung), dan *guidance* (pemandu) serta penunjuk dimana informasi tersebut dan sebagai *evaluator* (penilai) serta *justificator* (pembenar) dan sebagainya.¹³ Sebagai *motivator* (pendorong/penggerak) misalnya, seorang

¹² Abudin Nata, *Filsafat Pendidikan Islam* (Jakarta: Gaya Media Pratama, 2005), hal. 63

¹³ Abuddin Nata, *Paradigma Pendidikan Islam*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2001), hal. 86

pendidik diharapkan dapat memberikan motivasi ke peserta didiknya agar memiliki semangat dan gairah yang tinggi dalam mengikuti pelajaran yang diadakan olehnya.

Hakikat Peserta didik

Peserta didik salah satu komponen dalam sistem pendidikan Islam. Peserta didik merupakan *raw material* (bahan mentah) di dalam proses transformasi yang disebut pendidikan. Berbeda dengan komponen-komponen lain dalam sistem pendidikan karena kita menerima “materiil” ini sudah setengah jadi, sedangkan komponen-komponen lain dapat dirumuskan dan sesuai dengan keadaan fasilitas dan kebutuhan yang ada.

Peserta didik secara formal adalah orang yang sedang berada dalam fase pertumbuhan dan perkembangan baik secara fisik, maupun psikis, pertumbuhan dan perkembangan merupakan ciri seorang pendidik yang perlu bimbingan dari seorang pendidik. Pertumbuhan menyangkut fisik, perkembangan menyangkut psikis.¹⁴

Menurut pasal 1 ayat 4 Undang-undang republik indonesia No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan dirinya melalui proses pendidikan pada jalur jenjang dan jenis pendidikan tertentu.

Syamsul Nizar¹⁵ mendiskripsikan enam kriteria peserta didik, yaitu:

1. Peserta didik bukanlah miniatur orang dewasa tetapi memiliki dunianya sendiri. Hal ini sangat penting untuk dipahami agar perlakuan terhadap mereka dalam proses kependidikan tidak disamakan dengan pendidikan orang dewasa, baik dalam aspek metode mengajar, materi yang akan di ajarkan, sumber bahan yang akan digunakan, dan lain sebagainya
2. Peserta didik memiliki periodisasi perkembangan dan pertumbuhan. Pemahaman ini cukup perlu untuk diketahui agar aktivitas kependidikan Islam disesuaikan dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan yang ada pada umumnya dilalui oleh setiap peserta didik. Hal ini sangat beralasan, karena kadar kemampuan peserta didik ditentukan oleh faktor usia dan periode perkembangan atau pertumbuhan potensi yang dimilikinya.
3. Peserta didik adalah manusia yang memiliki kebutuhan, baik yang menyangkut kebutuhan jasmani maupun rohani yang harus dipenuhi. Diantara kebutuhan tersebut adalah; kebutuhan biologis, kasih sayang, rasa aman, harga diri, realisasi diri, dan lain

¹⁴ Rahmayulis, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2008), hal. 77.

¹⁵ Samsul Nizar, *Filsafat Pendidikan Islam Pendekatan Historis, Teoritis, dan Praktis*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hal. 49-50.

sebagainya. Kesemuaan itu penting dipahami oleh pendidik agar tugas-tugas kependidikannya dapat berjalan secara baik dan lancar.

4. Peserta didik adalah makhluk Allah yang memiliki perbedaan individu baik disebabkan oleh faktor bawaan maupun lingkungan dimana ia berada. Pemahaman tentang differensiasi individual peserta didik sangat penting untuk dipahami oleh seorang pendidik. Hal ini disebabkan karena menyangkut bagaimana pendekatan yang perlu dilakukan pendidik dalam menghadapi ragam sikap dan perbedaan tersebut dalam suasana yang dinamis, tanpa harus mengorbankan kepentingan salah satu pihak atau kelompok
5. Peserta didik merupakan dua unsur jasmani dan rohani, unsur jasmani memiliki daya fisik yang menghendaki latihan dan pembiasaan yang dilakukan melalui proses pendidikan. Sedangkan unsur rohani memiliki daya akal hati nurani dan daya rasa. Untuk mempertajam daya akal, maka proses pendidikan hendaknya di arahkan untuk mengasah daya intelektualitasnya melalui ilmu-ilmu rasional. Adapun untuk mempertajam daya rasa dapat dilakukan melalui pendidikan akhlak dan ibadah. Konsep ini bermakna bahwa suatu proses pendidikan Islam hendaknya dilakukan dengan memandang peserta didik secara utuh.
6. Peserta didik adalah manusia yang memiliki potensi fitrah yang dapat dikembangkan dan berkembang secara dinamis. Di sini tugas pendidik adalah membantu mengembangkan dan mengarahkan perkembangan tersebut sesuai dengan tujuan pendidikan yang diinginkan, tanpa melepaskan tugas kemanusiaanya; baik secara vertikal maupun horizontal.

Dalam bahasa Arab dikenal tiga istilah yang digunakan untuk menunjukkan pada anak didik. Tiga istilah tersebut adalah *murid* yang secara harfiah adalah berarti orang yang menginginkan atau membutuhkan sesuatu; *tilmidz* yang jamaknya *talmidz* yang berarti murid, dan *thalib al-ilmu* yang menuntut ilmu, pelajar, atau mahasiswa. Ketiga istilah tersebut seluruhnya mengacu kepada seorang yang tengah menempuh pendidikan. Perbedaannya hanya terletak pada penggunaannya. Pada sekolah yang tingkatannya rendah seperti sekolah dasar (SD) digunakan istilah murid atau *tilmidz* sedangkan pada sekolah yang tingkatannya lebih tinggi seperti SLTP, SLTA, dan perguruan tinggi digunakan istilah *thalib al-ilmu*.¹⁶

Berdasarkan pengertian diatas dapat dipahami bahwa peserta didik adalah seseorang memerlukan pengetahuan atau ilmu, bimbingan, dan arahan dari pendidik. Dalam pandangan

¹⁶ Abudin Nata, *Filsafat Pendidikan Islam* (Jakarta: Gaya Media Pratama, 2005), hal. 152.

Islam ilmu berasal dari Allah. Sedangkan dalam proses menerima ilmu adalah melalui proses transfer dari seorang guru. Karena hakikat ilmu itu dari Allah swt maka sudah seharusnya peserta didik mendekatkan diri kepada Allah swt melalui ilmu yang dipelajarinya.

Tetapi dalam proses mencari ilmu, banyak kebutuhan peserta didik yang harus dipenuhi pendidik, diantaranya:¹⁷

1. Kebutuhan fisik

Fisik peserta didik mengalami pertumbuhan fisik yang cepat terutama pada masa pubertas.kebutuhan biologis, yaitu berupa makan, minum, dan istirahat dalam hal ini menuntut peserta didik untuk memenuhinya. Peserta didik remaja lebih banyak porsi makannya dibandingkan anak-anak atau orang dewasa. Dengan adanya kebiasaan hidup sehat, bersih, dan olahraga secara teratur dapat membantu menjaga kesehatan pertumbuhan tubuh peserta didik supaya tidak terkena penyakit. Hal ini harus ditangani dengan cepat karena kesehatan sangat mempengaruhi pertumbuhan fisiknya.

2. Kebutuhan sosial

Kebutuhan sosial yaitu kebutuhan yang berhubungan langsung dengan masyarakat agar peserta didik dapat berinteraksi dengan masyarakat lingkungannya seperti diterima oleh teman-temannya secara wajar. Begitu juga supaya dapat diterima oleh orang yang lebih tinggi dari dia seperti orang tuanya, guru-gurunya dan pemimpin-pemimpinnya. Kebutuhan ini perlu dipenuhi agar peserta didik dapat memperoleh posisi dan berprestasi dalam masyarakat.

3. Kebutuhan untuk mendapatkan status

Peserta didik terutama pada usia remaja membutuhkan suatu yang menjadikan dirinya berguna bagi masyarakat. Kebangggaan terhadap diri sendiri, baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, maupun di dalam masyarakat. Peserta didik juga butuh kebanggaan untuk diterima dan dikenal sebagai individu yang berarti dalam kelompok teman sebayanya, karena penerimaan dan dibanggakan kelompok sangat penting bagi peserta didik dalam mencari identitas diri dan kemandirian.

4. Kebutuhan mandiri

Peserta didik dalam usia remaja ingin lepas dari batasan-batasan atau aturan-aturan orang tuanya dan mencoba untuk mengarahkan dan mendisiplinkan dirinya sendiri. Ia ingin bebas dari perlakuan orang tuanya yang terkadang terlalu berlebihan dan terkesan sering mencampuri urusan mereka yang menurut mereka bisa diatasi sendiri. Walaupun

¹⁷ Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam...*, hal. 78.

satu waktu mereka masih menginginkan bantuan mereka. Banyak orang tua yang sangat memperhatikan dan membatasi sikap, perilaku dan tindakan-tindakan remaja. Hal ini membuat remaja tidak dipercayai dan dihargai oleh orang tua mereka, sehingga muncul sikap menolak dan terkadang memberontak.

5. Kebutuhan untuk berprestasi

Kebutuhan untuk berprestasi erat kaitannya dengan kebutuhan untuk mendapat status mandiri. Artinya dengan terpenuhinya kebutuhan untuk memiliki status atau penghargaan kebutuhan untuk hidup mandiri dapat membuat peserta didik giat mengejar prestasi. Dengan demikian kemampuan untuk berprestasi terkadang sangat erat dengan perlakuan yang mereka terima baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, maupun di masyarakat.

6. Kebutuhan ingin dicintai dan disayangi

Rasa ingin dicintai dan disayangi merupakan kebutuhan yang esensial, karena dengan terpenuhi ini akan mempengaruhi sikap mental peserta didik. Banyak anak-anak yang tidak mendapatkan kasih sayang orang tua, guru dan lainnya yang mengalami prestasi dalam hidup. Dalam agama cinta kasih yang paling tinggi diharapkan dari Allah Swt. itu sebabnya setiap orang berusaha mencari kasih sayang dengan mendekati diri kepadanya.

7. Kebutuhan untuk curhat

Kebutuhan untuk curhat terutama remaja yang dimaksudkan untuk kebutuhan untuk dipahami ide-ide dan permasalahan yang dihadapinya. Peserta didik mengharapkan agar apa yang dialami., dirasakan terutama dalam masa pubertas. Sebaliknya jika mereka tidak dapat mendapatkan kesempatan untuk mengkomunikasikan permasalahan-permasalahannya tersebut., apalagi dilecehkan, ditolak, atau dimusuhi, dapat membuat mereka kecewa, marah, bahkan mereka merasa tidak aman, sehingga muncul tingkah laku yang bersifat negatif dan perilaku menyimpang.

8. Kebutuhan untuk memiliki filsafat hidup (agama)

Peserta didik pada usia remaja mulai tertarik untuk mengetahui tentang kebenaran dan nilai-nilai ideal. Mereka mempunyai keinginan untuk mengenal apa tujuan hidup dan bagaimana bagian itu diperoleh. Karena itu mereka membutuhkan pengetahuan-pengetahuan yang jelas sebagai filsafat hidup yang memuaskan yang sesuai dengan nilai-nilai kemanusiaan, sehingga dapat dijadikan sebagai pedoman dalam mengarungi kehidupan ini. Kebenaran dan nilai-nilai ideal yang murni hanya ditemukan di dalam agama. Oleh karena itu peserta didik sangat membutuhkan agama.

Dari uraian diatas dapat dipahami bahwa peserta didik memiliki berbagai kebutuhan, baik kebutuhan yang bersifat lahiriah maupun kebutuhan rohaniah. Untuk pengembangan kedua aspek tersebut diperlukan ilmu dan pendidik yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik tersebut. Sehingga pengembangan potensi yang ada pada diri pendidik dapat tercapai.

Asma Hasan Fahmi seperti yang dikutip Abudin Nata menyebutkan lima akhlak yang harus dimiliki anak didik yaitu:¹⁸

1. Seorang anak didik harus membersihkan hatinya dari kotoran dan penyakit jiwa sebelum menuntut ilmu, karena belajar merupakan ibadah yang tidak sah dikerjakan kecuali dengan hati yang bersih. Kebersihan hati tersebut dapat dilakukan dengan menjauhkan diri sifat-sifat tercela seperti dengki, benci, menghasut, takabur menipu, berbangga-bangga dan memuji diri sendiri selanjutnya didukung dengan menghiasi diri dengan akhlak yang mulia seperti bersikap benar, takwa, ikhlas, zuhud, merendahkan diri dan ridla.
2. Sebagai peserta didik harus memiliki tujuan menuntut ilmu dalam rangka menghiasi jiwa dengan sifat keutamaan, mendekati diri kepada Allah Swt, dan tidak mencari kemegahan dan kedudukan.
3. Seorang pelajar harus tabah dalam memperoleh ilmu pengetahuan dan bersedia merantau. Selanjutnya apabila menghendaki pergi ke tempat jauh untuk memperoleh seorang guru, maka ia tidak boleh ragu-ragu dengan itu. Demikian pula ia dinasihatkan agar tidak boleh ragu-ragu untuk itu. Demikian pula dinasihatkan tidak sering menukar guru. Jika keadaan menghendaki sebaiknya ia dapat menanti sampai dua bulan untuk memperoleh seorang guru.
4. Seorang anak murid wajib menghormati seorang guru, dengan menggunakan bermacam-macam cara.
5. Peserta didik hendaknya belajar secara sungguh-sungguh dan tabah dalam belajar.

Dari uraian diatas dapat dipahami bahwa seorang peserta didik sebelum mencari ilmu sebaiknya membersihkan hati dulu, agar ilmu yang didapat memberi manfaat kepada orang lain sehingga dengan ilmu yang dimiliki menjadikan lebih dekat kepada Allah Swt.

Dalam ilmu jiwa perkembangan disebutkan bahwa periodisasi manusia pada dasarnya dapat dibagi menjadi lima tahapan, yaitu:¹⁹

1. Tahap asuhan (usia 0-2 tahun), yang lazim disebut fase *neonatus*, dimulai kelahiran sampai kira-kira usia dua tahun. Pada tahap ini individu belum memiliki kesadaran dan daya

¹⁸ Abudin Nata, *Filsafat Pendidikan Islam ...*, hal. 134.

¹⁹ Abdul Mujib dan Jusuf Mudzakir, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Kencana Predita, 2010), hal. 106.

intelektual, ia hanya mampu menerima rangsangan yang bersifat biologis dan psikologis melalui air susunya ibunya. Karena itu proses edukasi yang dapat dilakukan dengan cara memberi azan ditelinga kanan dan qomah ditelinga kiri, azan dan iqomah ibarat *password* untuk membuka sistem syaraf rohani agar anak ingat alam arwah yang dijanjikan Allah Swt (Q.S Al-A'raf:172) , memotong akikah, dua kambing untuk laki-laki dan seekor kambing untuk perempuan. Pemotongan ini dimaksudkan menunjukkan rasa syukur kepada Allah Swt, juga sebagai simbol kepedulian dan pengorbanan orang tua terhadap kelahiran bayinya, agar kelak menjadi anak yang shaleh dan shalehah, memberikan nama baik sehingga harapannya kelak mempunyai perilaku yang baik. Membiasakan hidup yang bersih, sehat dan suci, memberi ASI sampai usia dua tahun serta memberikan makanan dan minuman yang halal yang bergizi.

2. Tahap pendidikan jasmani dan pelatihan panca indera (usia 2-12 tahun), yang lazim disebut kanak-kanak(*al-thifl/shabi*), pada tahap ini anak memiliki potensi-potensi biologis, pedagogis dan psikologi. Karena itu, pada tahap ini mulai diperlukan adanya pembinaan, pelatihan, bimbingan, pengajaran, dan pendidikan yang disesuaikan dengan bakat (QS Ar-rum:30), minat (QS al-kahfi:29), dan kemampuannya (Hud:93).
3. Tahap pembentukan watak pendidikan agama (usia-12-20 tahun). Fase ini lazimnya disebut *tamyiz*, yaitu fase dalam hal ini anak mulai mampu membedakan baik yang baik dan yang buruk, yang benar dan yang salah, fase *baligh* (disebut juga *mukallaf*) dimana ia telah sampai berkewajiban memikul beban taklif dari Allah Swt.
4. Tahap kematangan (usia 20-30 tahun)
Pada tahap ini anak telah beranjak menjadi dewasa, yaitu dewasa dalam arti sebenarnya, mencakup kedewasaan biologis, sosial psikologis, dan kedewasaan religius. Pada fase ini mereka mempunyai kematangan dalam bertindak, bersikap, dan mengambil keputusan untuk menentukan masa depannya sendiri. Oleh karena itu, proses pendidikan dengan memberi pertimbangan dalam menentukan teman hidupnya yang memiliki ciri *mukafaah* (ideal) dalam aspek agama, ekonomi, sosial, dan sebagainya. (H.R Bukhari Muslim dari Abu Hurairah)
5. Tahap kebijaksanaan (usia 30-meninggal) Menjelang meninggal, fase ini lazimnya disebut fase *azm al 'umr* (lanjut usia) atau *syuyukh* (tua). Pada tahap ini, manusia telah menemukan jati dirinya yang hakiki, sehingga tindakannya penuh dengan kebijaksanaan yang mampu memberi naungan dan perlindungan bagi orang lain. Proses edukasi bisa dilakukan dengan mengingatkan agar mereka berkenan sedekah atau zakat bila ia lupa (QS. Ali-

Imran:92) serta mengingatkan harta dan anakyang dimiliki agar selalu didarmabaktikan kepada agama, negara, dan masyarakat sebelum menjelang hayatnya.

Peserta didik merupakan individu yang akan dipenuhi kebutuhan ilmu pengetahuan, sikap dan tingkah lakunya. Akan tetapi dalam memenuhi kebutuhan peserta didik diperlukan ilmu dan pendidik yang sesuai dengan tahapan perkembangan peserta didik sehingga dalam perkembangan potensi yang dimiliki peserta didik benar-benar sesuai dengan yang diharapkan. Selain itu, peserta didik juga harus memerhatikan etika dalam menuntut ilmu agar ilmu yang diperoleh bisa menjadi ilmu yang bermanfaat.

Etika peserta didik dalam pendidikan Islam merupakan sesuatu yang harus dilaksanakan dalam proses pembelajaran baik secara langsung maupun tidak langsung, al-Ghazali merumuskan ada sebelas kewajiban peserta didik, yaitu:²⁰

1. Belajar dengan niat ibadah kepada Allah swt dalam rangka *taqaruh* kepada Allah Swt sehingga dalam kehidupan sehari-hari anak didik dituntut untuk mensucikan jiwanya dari Akhlak yang rendah dan watak yang tercela.
2. Mengurangi keenderungan pada duniawi dibandingkan masalah ukhrawi. Sifat yang ideal adalah menjadikan kedua dimensi kehidupan (dunia-akhirat) sebagai alat yang integral untuk melaksanakan amanat-Nya, baik secara vertikal maupun horizontal.
3. Bersikap tawadhu' (rendah hati) dengan cara meninggalkan kepentingan pribadi untuk kepentingan pendidiknya, memperhatikan instruksi dan arahan pendidik, dan mampu mengontrol emosinya
4. Menjaga pikiran dan pertentangan yang timbul dari berbagai aliran. Dengan pendekatan ini, peserta didik akan melihat berbagai pertentangan dan perbedaan pendapat-pendapat sebagai sebuah dinamika yang bermanfaat untuk menumbuhkan wacana intelektual, bukan sarana saling menuding dan menganggap diri paling benar.
5. Mempelajari ilmu-ilmu yang terpuji, baik ilmu umum maupun agama.
6. Belajar secara bertahap atau berjenjang dengan memulai pelajaran yang mudah (konkrit) menuju pelajaran yang sulit (abstrak); atau dari ilmu yang fardhu 'ain menuju ilmu yang fardhu kifayah.
7. Mempelajari suatu ilmu sampai tuntas untuk kemudian beralih pada ilmu lainnya. Dengan cara ini, peserta didik akan memiliki spesifikasi ilmu pengetahuan secara mendalam.
8. Memahami nilai-nilai ilmiah atas ilmu pengetahuan yang dipelajari.

²⁰ Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam ...*, hal. 118

9. Memprioritaskan ilmu diniyah sebelum memasuki ilmu duniawi.
10. Mengenal nilai-nilai pragmatis bagi suatu ilmu pengetahuan, yaitu ilmu pengetahuan yang dapat bermanfaat, membahagiakan, mensejahterakan, serta member keselamatan hidup dunia dan akhirat, baik untuk dirinya maupun manusia pada umumnya.

Hakikat Pendidikan Islam

Arti pendidikan menurut UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, yaitu:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Dalam pandangan Islam, pendidikan adalah hak bagi setiap orang (*education for all*), laki-laki atau perempuan, dan berlangsung sepanjang hayat (*long life education*). Pendidikan Islam memiliki rumusan yang jelas dalam bidang tujuan, kurikulum, guru, metode, sarana, dan lain sebagainya.²¹

Sementara itu Abuddin Nata menyebutkan bahwa pendidikan Islam adalah upaya membimbing, mengarahkan, dan membina peserta didik yang dilakukan secara sadar dan terencana agar terbina suatu kepribadian yang utama sesuai dengan nilai-nilai ajaran Islam. Nilai-nilai ajaran Islam yang dimaksud olehnya adalah pendidikan Islam dengan berdasarkan pada Al Qur'an dan Sunnah, dapat membina manusia menjadi insan kamil yang tujuan hidupnya tak lain adalah untuk mengabdikan diri kepada Allah Swt. dengan berpedoman pada Al Qur'an dan Sunnah. Dengan demikian, pendidikan pada intinya menolong manusia agar dapat menunjukkan eksistensinya secara fungsional di tengah-tengah kehidupan manusia. Pendidikan yang demikian akan dirasakan manfaatnya bagi .manusia.

Dalam pengertian lain disebutkan bahwa hakikat Pendidikan Islam adalah usaha orang dewasa muslim yang bertaqwa secara sadar mengarahkan dan membimbing pertumbuhan serta perkembangan fitrah (kemampuan dasar) anak didik melalui ajaran Islam ke arah titik maksimal pertumbuhan dan perkembangannya.²²

Para ahli pendidikan telah memberikan definisi tentang tujuan pendidikan Islam, diantaranya:

²¹ Abuddin Nata, *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2014), hal 88.

²² H.M. Arifin, *Ilmu Pendidikan Islam; Suatu Tinjauan Teoritis Dan Praktis Berdasarkan Pendekatan Interdisipliner*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1993), hal.16

1. Abdul Mudjib merumuskan tujuan pendidikan Islam adalah terbentuknya insan kamil yang di dalamnya memiliki wawasan kaffah agar mampu menjalankan tugas-tugas kehambaan, kekhalifahan, dan pewaris Nabi²³
2. Abdurrahman Saleh Abdullah sebagaimana dikutip Moh.Roqib mengungkapkan bahwa tujuan pokok pendidikan Islam mencakup tujuan jasmaniah, tujuan rohaniah, dan tujuan mental. Saleh Abdullah telah mengklasifikasikan tujuan pendidikan ke dalam tiga bidang, yaitu: fisik-materiil, ruhani-spiritual, dan mental-emosional. Ketiga-tuganya harus diarahkan menuju kepada kesempurnaan. Ketiga tujuan ini tentu saja harus tetap dalam satu kesatuan (integratif) yang tidak terpisahkan.²⁴
3. Menurut Bukhari Umar yang mengutip pendapat Ar-Rahman Shaleh dalam bukunya Ilmu Pendidikan Islam, tujuan pendidikan Islam dapat diklarifikasikan menjadi empat dimensi antara lain:
 - a) Tujuan pendidikan jasmani (*al ahdaf al jismiyyah*)
Mempersiapkan diri manusia sebagai pengemban tugas khalifah di bumi melalui ketrampilan-ketrampilan fisik
 - b) Tujuan pendidikan rohani (*al ahdaf ar ruhaniyyah*)
Meningkatkan jiwa dan kesetiaan yang hanya kepada Allah semata dan melaksanakan moralitas Islami yang dicontohkan oleh Nabi berdasarkan cita-cita ideal dalam Al Quran. Indikasi pendidikan rohani adalah tidak bermuka dua, berupaya memurnikan dan menyucikan diri manusia secara individual dari sikap negatif, inilah yang disebut *purification (tazkiyyah)* dan *wisdom (hikmah)*
 - c) Tujuan pendidikan akal
Tahapan pendidikan akal meliputi: pencapaian kebenaran ilmiah, pencapaian kebenaran empiris dan pencapaian kebenaran meta empiris atau kebenaran filosofis (*haqq al yaqin*)
 - d) Tujuan pendidikan sosial
Tujuan pendidikan sosial adalah pembentukan kepribadian yang utuh, yang menjadi bagian dari komunitas sosial. Identitas individu disini tercermin sebagai “an nas” yang hidup pada masyarakat plural (majemuk).

Dalam pandangan pendidikan Islam, antara pendidik, orang tua, peserta didik dan masyarakat, perlu diciptakan pola hubungan interaksi dan komunikasi yang baik. Oleh karena

²³ Abdul Mujib dan Jusuf Mudzakir , *Ilmu Pendidikan Islam ...*, hal. 83-84.

²⁴ Moh.Roqib, *Ilmu Pendidikan Islam Pengembangan Pendidikan Integratif di Sekolah, Keluarga, dan Masyarakat*, (Yogyakarta: LKiS, 2009), hal. 28.

itu perlu dibiasakan akhlak, sopan santun dan tata krama yang baik dari peserta didik kepada pendidik, dan dari pendidik ke peserta didik; dari peserta didik kepada orang tua; dan dari orang tua kepada peserta didik; dari peserta didik kepada tokoh masyarakat, dan dari tokoh masyarakat kepada peserta didik. Hal ini, dikarenakan pendidik adalah orang yang bertanggung jawab mencerdaskan kehidupan peserta didik

Jadi, berawal dari sikap pendidik inilah yang diharapkan dapat ditularkan kepada peserta didik. Sebagai mitra dalam kebaikan, pendidik yang baik akan membuat peserta didik menjadi baik. Dalam lingkungan masyarakat, peserta didik akan menemukan berbagai kejadian atau peristiwa yang baru, asing, yang baik dan buruk, yang patut ditiru dan tidak pantas ditiru, yang terpuji dan tercela. Keadaan yang dinamis tersebut harus dihadapi oleh peserta didik yaitu dengan cara mengaplikasikan sikap berkaitan dengan sopan santun dan tata krama yang telah ia dapatkan di rumah dan di sekolah. Mempelajari dan mengamalkan semua yang berkaitan dengan pendidikan akhlak dan budi pekerti yang baik menurut agama, undang-undang, dan norma-norma yang berlaku di masyarakat.

Bersamaan dengan itu, faktor bimbingan, teladan, pembiasaan, latihan, serta pengawasan dari semua pihak (orang tua, pendidik dan tokoh masyarakat) terhadap peserta didik harus kokoh, konsisten, dan berkelanjutan, dan bukan saling bertabrakan, atau tidak peduli sama sekali. Sikap komunikatif antara semua pihak menjadi faktor penting bagi kelancaran kegiatan belajar mengajar.

PENUTUP

Pendidikan Islam merupakan upaya membimbing, mengarahkan, dan membina peserta didik yang dilakukan secara sadar dan terencana agar terbina suatu kepribadian yang sesuai dengan nilai-nilai ajaran Islam yaitu Al Qur'an dan Hadits. Dalam proses pendidikan, tidak akan terlepas dari seorang pendidik dan peserta didik karena pendidik adalah orang yang bertanggung jawab membimbing dan mencerdaskan kehidupan peserta didik. Dalam Islam hakikat pendidik itu ada 4 yaitu; Allah SWT, Nabi Muhammad SAW, Orangtua dan Pendidik/pengajar. Sedangkan hakikat peserta didik adalah semua manusia dan anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan dirinya melalui proses pendidikan menjadi manusia yang mempunyai ilmu, iman-takwa serta berakhlak mulia sehingga mampu menjalankan fungsinya sebagai pengabdiberibadah kepada Allah dan sebagai khalifah. Oleh karena itu agar seorang pendidik berhasil dalam proses pendidikan, maka ia harus memahami peserta didik dengan segala karakteristiknya. Begitu juga sebaliknya, peserta didik dalam

mencari ilmu juga harus memiliki etika dan akhlak yang baik serta mengharap ridho Allah SWT.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdul Mujib dan Jusuf Mudzakir. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kencana Predita. 2010.
- Abdul Mujib. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Fajar Interpratama Offset. 2008.
- Abuddin Nata. *Paradigma Pendidikan Islam*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2001.
- Abuddin Nata. *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana. 2014.
- Abudin Nata. *Filsafat Pendidikan Islam*. Jakarta: Gaya Media Pratama. 2005.
- Bashori Muchsin, dkk. *Pendidikan Islam Humanistik*. Bandung: PT Refika Media. 2010.
- Basri, Hasan. *Ilmu Pendidikan Islam*. Bandung: CV Pustaka Abadi. 1994.
- H.M. Arifin. *Ilmu Pendidikan Islam; Suatu Tinjauan Teoritis Dan Praktis Berdasarkan Pendekatan Interdisipliner*. Jakarta: Bumi Aksara. 1993.
- Haidar Putra Daulay. *Pendidikan Islam dalam Perspektif Filsafat*. Jakarta: Kencana. 2014.
- Moh.Roqib. *Ilmu Pendidikan Islam Pengembangan Pendidikan Integratif di Sekolah, Keluarga, dan Masyarakat*. Yogyakarta: LKiS. 2009.
- Rahmayulis. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kalam Mulia. 2008.
- Samsul Nizar. *Filsafat Pendidikan Islam Pendekatan Historis, Teoritis, dan Prakti*. Jakarta: Ciputat Pers. 2002.
- Sukring. *Pendidik dan Peserta Didik dalam Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Graha Ilmu. 2013.

Penggunaan Media *Geoboard* (papan berpaku) Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (*Student Team Achievement Divisions*) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Keliling dan Luas Bangun Datar pada Siswa Kelas IVB MI Wahid Hasyim Gondanglegi Tahun Pelajaran 2017-2018

Nanik Ulfa,

nanikulfaunira@gmail.com

Fakultas Ilmu Keislaman

Universitas Islam Raden Rahmat Malang

Abstract

This study aims to improve the understanding of the concept of circumference and the area of flat building using geoboard media (nailed boards) through STAD type cooperative learning. The use of media in this study is expected to help students learn Mathematics. There are three major groups in the Mathematics curriculum, namely planting concepts, understanding concepts and developing skills. Understanding the basic concepts (planting concepts) is the pursuit of a new concept of Mathematics when students have never studied the concept. Understanding of concepts is advanced learning from concepts, which aims to make students better understand a mathematical concept. While coaching skills is advanced learning from planting concepts and understanding concepts. Learning skill development aims to make students more skilled in using various mathematical concepts. The results of this study are known from the average value of students of the first cycle with the average value of students being 68.3, and the number of students completing learning being 56.65%. In the second cycle, the average value of students increased to 77.54 and the number of students completing learning rose again to 82.60%. And from the results of the analysis, it was found that from the first cycle, the correct concept was 50% and in the second cycle, it rose to 75%. From the final test of the second cycle, it showed that students managed to understand the concept of circumference and the area of flat building using geoboard media through STAD type cooperative learning.

Keywords: Understanding of Concepts, Geobord, STAD

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep keliling dan luas bangun datar menggunakan media *geoboard* (papan berpaku) melalui pembelajaran kooperatif tipe STAD. Penggunaan media dalam penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam belajar matematika. Ada tiga kelompok besar dalam kurikulum matematika, yaitu penanaman konsep, pemahaman konsep dan pembinaan keterampilan. Pemahaman konsep dasar (penanaman konsep), yaitu pembejaran suatu konsep baru matematika, ketika siswa belum pernah mempelajari konsep tersebut. Pemahaman konsep, yaitu pembelajaran lanjutan dari konsep, yang bertujuan agar siswa lebih memahami suatu konsep matematika. Sedangkan pembinaan ketrampilan, yaitu pembelajaran lanjutan dari penanaman konsep dan pemahaman konsep. Pembelajaran pembinaan ketrampilan bertujuan agar siswa lebih terampil dalam menggunakan berbagai konsep matematika. Hasil dari penelitian ini diketahui dari rata-rata nilai siswa dari siklus I dengan rata-rata nilai siswa 68,3 jumlah siswa tuntas belajar sebanyak 56,65 %, pada siklus II rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 77,54 dan jumlah siswa tuntas belajar naik kembali menjadi 82,60 %. Dan dari hasil analisis didapatkan bahwa dari siklus I yang benar konsep 50% dan pada siklus II naik menjadi 75 %. Dari tes akhir siklus II menunjukkan bahwa siswa berhasil memahami konsep keliling dan luas bangun datar dengan menggunakan media *geoboard* melalui pembelajaran kooperatif tipe STAD.

Keywords: *Pemahaman Konsep, Geobord, STAD*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha dasar dan sistematis, yang dilakukan oleh orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk memepengaruhi peserta didik sehingga mempunyai sifat dan tabi'at sesuai dengan cita-cita pendidikan. Misi pendidikan tidaklah hanya menyajikan pengetahuan untuk keperluan kehidupan sehari-hari. Matematika, diasumsikan dapat mengembangkan intelektual yang dimaksud tadi. Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat di bidang teknologi

informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang, dan matematika diskrit. Oleh karena itu, untuk menguasai dan memanfaatkan teknologi di masa depan diperlukan matematika yang kuat sejak dini.

Salah satu cara untuk meningkatkan pembelajaran operasional konkret tersebut dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran memiliki peran dan fungsi yang tidak boleh diremehkan. Sebab proses pembelajaran yang berkualitas selalu menyediakan sumber belajar atau media pembelajaran yang kaya dan bervariasi.

Melihat pentingnya penggunaan media dalam proses pembelajaran, penulis banyak menemukan masalah yang terdapat pada kelas. Baik dari siswa maupun dari guru. Guru dalam mengajarnya tidak menggunakan metode dan media yang bervariasi, sehingga siswa bersikap pasif dalam pembelajaran dan menyebabkan rendahnya pemahaman siswa yang mempengaruhi rendahnya prestasi belajar siswa. Masalah tersebut memicu keinginan penulis untuk menggunakan media pada pembelajaran matematika khususnya materi bangun datar. Penulis melaksanakan penelitian di MI Wahid Hasyim Gondanglegi karena kegiatan pembelajaran matematika di MI tersebut lebih banyak menggunakan pendekatan *teacher center* sehingga membuat siswa jenuh dalam proses pembelajaran. Selain itu, dalam pemilihan media, guru hanya menggunakan media gambar untuk menjelaskan materi, hal ini membuat siswa kurang tertarik untuk belajar.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka peneliti merancang pembelajaran menggunakan media melalui pembelajaran Kooperatif STAD. (*Student Team Achievement Divisions*) dengan harapan dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep keliling dan luas bangun datar. Dalam hal ini bangun datar yang dimaksud adalah segitiga, persegi, dan persegi panjang.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam pembelajaran, guru harus memahami hakikat materi pelajaran yang diajarkannya dan memahami berbagai model pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan siswa untuk belajar dengan perencanaan pengajaran yang matang oleh guru.¹

¹) _____, 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : Depdiknas Dirjen Dikdasmen

Cooperative Learning adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen.² Menurut *Slavin*, pembelajaran kooperatif ditunjukkan adanya kolaborasi antara beberapa pemikiran sehingga diperoleh pemahaman yang lebih baik.³ Model *Cooperative Learning* tidak sama dengan sekedar belajar kelompok, tetapi ada unsur-unsur dasar yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan, untuk itu harus diterapkan lima unsur model pembelajaran gotong royong yaitu :⁴ (1) saling positif; (2) tanggung jawab perorangan; (3) tatap muka; (4) komunikasi antar anggota; (5) evaluasi proses kelompok.

Adapun langkah-langkah pembelajaran adalah sebagai berikut ;⁵

1. Siswa dalam 1 kelas dibagi menjadi kelompok-kelompok dengan jumlah 4 atau 5 orang.
2. Setiap kelompok harus heterogen yaitu laki dan perempuan, bermacam suku dan kemampuan tinggi, sedang dan rendah.
3. Anggota tim menggunakan lembar kegiatan untuk menuntaskan pelajarannya.
4. Kemudian saling membantu sama lain untuk memahami pelajaran melalui tutorial, kuis dan melakukan diskusi.

Media dalam belajar berfungsi sebagai benda pendamping dimana berfungsi untuk menerjemahkan teori yang abstrak sehingga mudah untuk dipahami.⁶ Dalam hal ini media pembelajaran yang digunakan adalah media *Geoboard*/papan berpaku. *Geoboard* adalah alat bantu dalam mengajarkan konsep geometri, seperti konsep bangun datar, konsep keliling bangun datar, dan menghitung serta menentukan luas sebuah bangun datar.⁷

Cara pembuatan *Geoboard* yaitu potong dua buah tripleks berukuran sama, tempelkan kedua tripleks tersebut dengan menggunakan lem kayu, sesudah kering lalu ampelas pinggiran triplek tersebut supaya halus, sesudah diampelas lalu warnai dengan menggunakan

²) Solihatin, Etin & Raharjo. 2009. *Cooperative Learning: Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta : Bumi Aksara. Hal 4

³) Nugroho, U *et.al.* 2009. *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berorientasi Keterampilan dan Proses*. 5 (1): 108

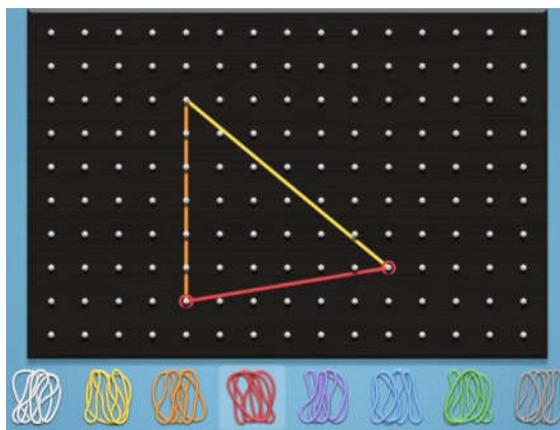
⁴) Lie, Anita. 2002. *Cooperative Learning :Mempraktikkan Kooperatif Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo. Hal 23-25

⁵) Slavin . 1995. *Cooperative Learning, Theory and Practice 4th edition*. Allyn and Bacon Publishers. Hal.71

⁶) Lastrijanah, *et al.* 2017. *Pengaruh Media Pembelajaran Geoboard Terhadap Hal Belajar Siswa. Effect od Geoboard Learning Media to Student Learning Results*. Vo.4, No.2

⁷) Lastrijanah, *et al.* 2017. *Pengaruh Media Pembelajaran Geoboard Terhadap Hal Belajar Siswa. Effect od Geoboard Learning Media to Student Learning Results*. Vo.4, No.2

pilok. Setelah cat pilok kering, buatlah persegi kecil berukuran serupa dengan menggunakan mistar dan spidol, kemudian tancapkan paku-paku yang telah disediakan tepat di setiap pertemuan garis.⁸



Gambar 2
Media Geoboard.⁹

Kelebihan *Geoboard*/Papan Berpaku sebagai berikut:¹⁰

- Bentuknya sederhana sehingga mudah pembuatannya
- Lebih ekonomis karena biayanya murah dan dapat digunakan berkali-kali
- Bahan dan alat produksinya mudah diperoleh
- Terdapat unsur bermain dalam penggunaannya karena dapat digunakan untuk membentuk macam-macam bangun datar dengan permainan karet gelang.

Manfaat dari alat peraga *geoboard* (papan berpaku) yaitu :

- Guru dapat dengan cepat menunjukkan bermacam-macam bentuk geometri, seperti segitiga, persegi panjang, persegi, layang-layang dan lain-lain.
- Dengan papan paku juga dapat dicari keliling dan luas dari bangun tersebut.

⁸) Lastrijanah, et al. 2017. *Pengaruh Media Pembelajaran Geoboard Terhadap Hal Belajar Siswa. Effect od Geoboard Learning Media to Student Learning Results*. Vo.4, No.2

⁹) Winasis, Depi Dwi. 2012. *Alat Peraga Geoboard*. <http://coretantangann.blogspot.co.id/2012/04/alat-peraga-papan-berpaku-geoboard.html>. (Diakses 23 Januari 2018)

¹⁰) Depi, Dwi Winasis. 2012. *Alat Peraga Papan Berpaku*. Diakses dari <http://coretantangann.blogspot.com/2012/04/alat-peraga-papan-berpaku-geoboard.html>. (Diakses pada 17 Januari 2018)

- c. Siswa dapat lebih mudah membentuk geometri tanpa memerlukan waktu yang lama.¹¹

Pemahaman dapat didefinisikan sebagai ukuran kualitas dan kuantitas hubungan suatu ide dengan ide yang telah ada. Tingkat pemahaman bervariasi. Pemahaman bergantung pada ide yang sesuai yang telah dimiliki dan tergantung pada pembuatan hubungan baru antara ide.¹² Sehingga dapat diartikan bahwa pemahaman adalah suatu proses, cara memahami atau cara mempelajari baik-baik supaya paham dengan beberapa pengetahuan.

Sejalan dengan hal di atas mengungkapkan bahwa, pemahaman konsep merupakan salah satu kecakapan atau kemahiran matematika yang diharapkan dapat tercapai dalam belajar matematika yaitu dengan menunjukkan pemahaman konsep matematika yang dipelajarinya, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.¹³

Konsep pada kurikulum matematika SD dapat dibagi menjadi tiga kelompok besar, yaitu penanaman konsep dasar (penanaman konsep), pemahaman konsep, dan pembinaan ketrampilan.¹⁴ Pemahaman konsep dasar (penanaman konsep), yaitu pembedaan suatu konsep baru matematika, ketika siswa belum pernah mempelajari konsep tersebut. Pemahaman konsep, yaitu pembelajaran lanjutan dari konsep, yang bertujuan agar siswa lebih memahami suatu konsep matematika. Sedangkan pembinaan ketrampilan, yaitu pembelajaran lanjutan dari penanaman konsep dan pemahaman konsep. Pembelajaran pembinaan ketrampilan bertujuan agar siswa lebih terampil dalam menggunakan berbagai konsep matematika.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan gabungan dari pendekatan kualitatif dan kuantitatif, maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan campuran (*mix method*). Jenis Penelitian ini yaitu Tindakan Kelas yang bersifat kolaboratif *participant*, kerjasama yang

¹¹) Winasis, Depi Dwi. 2012. *Alat Peraga Geoboard*. <http://coretantangann.blogspot.co.id/2012/04/alat-peraga-papan-berpaku-geoboard.html>. (Diakses 23 Januari 2018)

¹²) Walle, John A Van De. 2006. *Sekolah Dasar dan Menengah Matematika Pengemabangan Pengajaran*. Terjemahan oleh Suyono. Jakarta : Erlangga, hal 26

¹³) Depdiknas. 2003. *Pedoman Khusus Pengembangan Sistem Penilaian Berbasis Kompetensi SMP*. Jakarta: Depdiknas, hal 2

¹⁴) Heruman. 2012. *Model Pembelajaran Matematika*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset, hal 2

dilakukan oleh peneliti dengan praktisi lapangan. Penelitian dilakukan di MI Wahid Hasyim Gondanglegi Wetan.

Desain penelitian menggunakan model model Kemmis dan Mc. Taggart yang merupakan pengembangan dari konsep dasar yang diperlihatkan Kurt Lewin yang terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*).¹⁵

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan pengujian tes kognitif dan psikomotorik. Tes kognitif untuk mengukur kemampuan pemahaman tentang konsep dan materi yang diajarkan, sedangkan pengujian psikomotorik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk soal cerita.

PEMBAHASAN

Kegiatan pertama dalam penelitian ini disebut dengan pra tindakan. Dalam hal ini peneliti melakukan observasi dengan melakukan wawancara dengan guru kelas, tujuannya adalah untuk mendapatkan gambaran umum mengenai proses pembelajaran matematika di dalam kelas. selanjutnya guru kelas juga menunjukkan beberapa dokumen berupa RPP, buku ajar dan data nilai siswa. Dari hasil observasi tersebut peneliti mencoba menganalisis kesulitan sekaligus mencari solusi untuk pembelajaran yang akan dilakukan.

Untuk mendukung hasil wawancara dengan guru kelas, peneliti melakukan tes kepada siswa. Dari hasil tes tersebut diperoleh rata-rata nilai siswa adalah 59. Dari rata-rata tersebut tercatat ada 48% dari 23 siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Setelah dilakukan analisa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memahami konsep keliling dan luas dari segitiga, persegi, dan persegi panjang.

Tahap selanjutnya adalah Siklus I, dalam siklus ini ada 4 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Dalam tahap perencanaan peneliti mulai menyusun RPP dengan menggunakan media *geoboard* (papan berpaku) melalui pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Team Achievement Divisions*) dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Selanjutnya peneliti juga menyiapkan lembar observasi guna mengetahui kegiatan siswa dalam proses pembelajaran.

¹⁵)Kusuma, Wijaya & Dedi Dwigama. 2012. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks. Hal.20

Tahap pelaksanaan tindakan dalam siklus I dilaksanakan sesuai dengan RPP yang telah disiapkan. Diawal pembelajaran guru memberikan penjelasan terkait dengan materi yang akan dipelajari, selanjutnya guru memeriksa kesiapan siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan mengulang kembali materi prasyarat yang sudah dipelajari sebelumnya.

Dalam kegiatan inti, pembelajaran dilaksanakan dalam bentuk kelompok yang masing-masing kelompok terdiri 4 -5 orang. Guru menjelaskan petunjuk penggunaan *geoboard*. Setelah dipastikan siswa memahami bagaimana penggunaan *geoboard*, guru mempersilahkan siswa untuk mulai menggunakan *geoboard*. Setelah semua siswa mencoba menggunakan *geoboard*, dan dianggap sudah bisa, guru mempersilahkan siswa untuk maju mencoba mengerjakan soal dan memberikan penjelasan terkait jawaban yang diberikan. Selanjutnya siswa untuk mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS) dengan bimbingan guru.

Kegiatan penutup dalam pembelajaran, guru melakukan evaluasi dengan memberikan tes tulis tentang keliling dan luas bangun datar (segitiga, persegi dan persegi panjang). Alam tes tersebut selain soal untuk tes kognitif, juga disertakan soal untuk tes psikomotorik.

Setelah tahap pelaksanaan tindakan, peneliti melakukan observasi dan refleksi. Setelah dilakukan observasi dengan melihat hasil observasi selama kegiatan pembelajaran dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran berlangsung dengan baik, siswa menjadi lebih aktif, namun demikian ada beberapa siswa yang belum bisa menggunakan media karena keterbatasan media dan waktu. Hasil tes juga menunjukkan adanya peningkatan dari hasil tes sebelum tindakan. Sehingga berdasarkan hasil observasi tersebut, peneliti memutuskan untuk melakukan tindakan pada siklus kedua.

Pada perencanaan siklus II, peneliti tetap menggunakan media *geoboard*, peneliti merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Siswa (LKS), sekaligus menyusun lembar observasi kegiatan pembelajaran. Namun dalam siklus II ini peneliti menyiapkan media untuk setiap kelompok, hal ini dilakukan untuk memaksimalkan penggunaan media.

Pelaksanaan tindakan pembelajaran dilakukan dalam tiga tahap, yaitu tahap pendahuluan, inti, dan penutup. Pada tahap pendahuluan guru mencoba mengingatkan

kembali materi sebelumnya, hal ini dilakukan untuk mengecek kesiapan siswa sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Dari hasil pengamatan peneliti dan observer selama pelaksanaan pembelajaran telah menunjukkan peningkatan pada setiap siklusnya, hal dapat dilihat dari lembar observasi siswa dan hasil evaluasi dalam kegiatan pembelajaran. Jumlah siswa tuntas belajar, dari prasiklus ke siklus I terjadi peningkatan sebanyak 8 % atau 2 siswa, karena dirasa belum mencapai keberhasilan penelitian dilanjutkan ke siklus II dan terjadi peningkatan kembali sebanyak 21 % atau 6 siswa. Hasil evaluasi siswa tuntas belajar, dari prasiklus 47,8 % atau 11 siswa, pada siklus I naik menjadi 56,65 % atau 13 siswa dan pada siklus II naik menjadi 82,60 %. dan telah sesuai dengan indikator keberhasilan yang ingin dicapai.

Dalam penelitian terdapat beberapa kelemahan pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Teams*) antara lain, terdapat kelompok yang tidak dapat menyelesaikan tugas yang diberikan peneliti dikarenakan anggota kelompok tidak aktif, ada juga siswa belum memahami konsep luas dan keliling sehingga membutuhkan bantuan kelompok lain untuk menjelaskan tentang konsep keliling dan luas. Hal ini sesuai dengan pendapat Hudoyo, Herman yang mengemukakan bahwa salah satu kelemahan pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Teams*) bahwa jika anggota kelompok itu tidak ada yang pandai, maka tidak akan menghasilkan sesuatu sehingga dengan demikian proses belajar menjadi tidak efektif.

Suasana dalam kelas kurang kondusif, sebagian siswa kelas IVB MI Wahid Hasyim tidak sabar ingin maju ke depan dan ada juga yang ngobrol dengan temannya. Kelemahan ini menyebabkan, masih adanya siswa yang belum tuntas belajar. Hal ini dapat terlihat dari lembar observasi dan hasil evaluasi. Hasil evaluasi pada siklus I menunjukkan sebanyak 13 siswa atau 43,35 % dan pada siklus II sebanyak 17,4 % siswa belum tuntas belajar. Siswa yang belum tuntas belajar tersebut ada 4 siswa, dua diantaranya memang belum dapat memahami konsep sedangkan siswa yang bernama Nazilatur Rohma dan M. Ri'an Wahyu M. memang membutuhkan perhatian khusus, mengingat siswa tersebut tergolong siswa berkebutuhan khusus dan siswa yang hiperaktif.

Adapun penilaian hasil evaluasi siswa dapat digambarkan pada table berikut ini

Hasil Evaluasi Siswa Kelas IVB

Keterangan	Pra Siklus	Tindakan Siklus I	Tindakan Siklus II
Peserta didik yang tuntas	11	13	19
Peserta didik yang belum tuntas	12	10	4
Rata-rata Nilai	59,13	68,3	77, 54
Persentase Ketuntasan	47,8 %	56,65 %	82,60 %
Presentase Belum Tuntas	51,2 %	43,35 %	17,4 %

Dengan dilakukannya serangkaian tindakan kegiatan pembelajaran melalui model *cooperative learning* tipe STAD (*Student Teams Achievement Teams*), dapat digunakan dalam materi keliling dan luas bangun datar. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya hasil test siswa dari setiap siklusnya.

selain penerapan model *cooperative learning* tipe STAD (*Student Teams Achievement Teams*), penggunaan media *geoboard* juga sangat membantu siswa dalam kegiatan belajar. Penggunaan media dalam pembelajaran dipilih karena siswa masih dalam tahap pembelajaran operasional konkret, selain itu media juga dapat membantu siswa untuk memahami teori yang bersifat abstrak. Hal ini sejalan dengan Lastrijanah yang menyatakan bahwa media dalam belajar berfungsi sebagai benda pendamping dimana berfungsi untuk menerjemahkan teori yang abstrak sehingga mudah untuk dipahami.¹⁶

Dengan beberapa kelebihan yang dimiliki *geoboard*, yaitu (1) Bentuknya konkret dan sederhana, peneliti dan siswa dapat dengan mudah menggunakan media *geoboard*. (2) Lebih ekonomis, bahan dan alat produksinya relatif murah sehingga semua peneliti dapat

¹⁶⁾ Lastrijanah, et al. 2017. Pengaruh Media Pembelajaran *Geoboard* Terhadap Hal Belajar Siswa. *Effect od Geoboard Learning Media to Student Learning Results*. Vo.4, No.2

membuatnya dan dapat digunakan berulang-ulang. (3) Kelebihan yang lain terdapat unsur bermain, dalam menggunakan media selain bermain dan siswa dapat memahami konsep keliling dan luas. Media *geoboard* sangat membantu siswa dalam memahami konsep keliling dan luas dan hal ini akan memudahkan siswa dalam memahami materi selanjutnya yang berhubungan dengan konsep keliling dan luas.

Perlunya menguasai konsep awal untuk memahami konsep selanjutnya, hal ini sesuai dengan teori *cognitive Taxonomy Bloom*, pemahaman siswa yang dimaksud adalah pemahaman siswa yang menerminkan domain terhadap suatu konsep matematika. Pemahaman mencakup kemampuan untuk menangkap makna dan arti dari bahan yang dipelajari.¹⁷

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan media *Geoboard* didapatkan fakta bahwa perolehan hasil evaluasi siswa meningkat dan secara klasikal sebanyak 82,60 % telah mencapai ketuntasan belajar. Dengan demikian penggunaan media *Geoboard*, dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam mempelajari konsep keliling dan luas. Sebagaimna yang telah dikemukakan oleh Latrijanah bahwa *Geoboard* adalah alat bantu dalam mengajarkan konsep geometri, seperti konsep bangun datar, konsep keliling bangun datar, dan menghitung serta menentukan luas sebuah bangun datar.¹⁸ dan telah sesuai dengan pendapat Hidayat sholeh pemahaman adalah kemampuan untuk memberi arti pada suatu objek atau subyek pembelajaran.¹⁹

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa Penggunaan media *geoboard* (papan berpaku) melalui pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat meningkatkan pemahaman konsep keliling dan luas bangun datar. Media *geoboard* (papan berpaku) merupakan pengembangan dari papan yang biasa digunakan oleh guru. Dalam hal ini papan tersebut dikembangkan menjadi sebuah media yang dapat digunakan oleh siswa secara langsung. Papan tersebut dilengkapi dengan garis, dan paku. Sedangkan untuk membuat pola bangun datar siswa dapat menggunakan tali atau karet sehingga mengurangi penggunaan kapur, serta dapat dengan mudah dibentuk dan diubah ukurannya.

¹⁷) Gunawan, Imam, dkk. *Taksonomi Bloom Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Penilaian*, diakses tanggal 16 Januari 2017

¹⁸) Latrijanah, et al. 2017. *Pengaruh Media Pembelajaran Geoboard Terhadap Hal Belajar Siswa. Effect od Geoboard Learning Media to Student Learning Results*. No.4, No.2

¹⁹) Hidayat, Sholeh. 2015. *Pengembangan Kurikulum Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset

Penelitian ini tentunya masih banyak kekurangan dan perlu pengembangan. Oleh sebab itu bagi peneliti yang akan datang dapat mengembangkan media serta melengkapi dengan petunjuk penggunaannya sehingga akan memudahkan siswa. Selain itu media juga bisa diperkecil sesuai dengan kebutuhan siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Aditya Media
- Kunandar. 2007. *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Persiapan Menghadapi Sertifikasi Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, cet 1: Jakarta: Kencana, 2008
- Tim Pengembang Buku Panduan Skripsi. 2018. *Pedoman Penulisan Skripsi Fakultas Ilmu Keislaman Universitas Islam Raden Rahmat*. Malang: Raden Rahmat Pers.
- Markaban. 2008. *Model Pembelajaran Terbimbing pada pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Kependidikan Matematika
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif progresif*. Jakarta: Prenadia Media
- Sanjaya, W. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktek Pengembangan*. Jakarta: Teori dan Praktek Pengembangan. Jakarta: Kencana Prenada Media.

**MINAT MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH STAIN AL-FATAH JAYAPURA UNTUK MEMPELAJARI
KETERAMPILAN BERCERITA/MENDONGENG**

Sigit Purwaka

IAIN Fattahul Muluk Papua. Jl. Merah Putih Buper Waena, Heram, Kota Jayapura,
Provinsi Papua

Email purwakasigit@gmail.com

Abstract

Students of Study Program Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education as prospective class teachers in Madrasah Ibtidaiyah must have the skills to use various learning methods. One method of learning that requires special skills is the storytelling method. Storytelling is believed to have many advantages, especially in character inculcation. However, not all students are interested in learning storytelling skills and implementing them as learning methods.

Keywords: Interest, Skills, Storytelling

Abstrak

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah sebagai calon guru kelas di Madrasah Ibtidaiyah harus memiliki keterampilan dalam menggunakan berbagai metode pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang membutuhkan keterampilan khusus adalah metode mendongeng. Mendongeng diyakini memiliki banyak keunggulan khususnya dalam penanaman karakter. Namun, tidak semua mahasiswa berminat untuk mempelajari keterampilan bercerita dan mengimplementasikannya sebagai metode pembelajaran.

Kata kunci : Minat, Keterampilan, Mendongeng

A. Pendahuluan

Dunia pendidikan dasar semakin berkembang pesat. Madrasah ibtidaiyah sebagai lembaga pendidikan dasar dibawah naungan Kementerian Agama semakin berani tampil dengan prestasi. Sebuah harapan besar untuk menjadikan Madrasah Ibtidaiyah sebagai lembaga pendidikan yang semakin berkualitas dan diminati oleh para siswa. Cita-cita besar ini yang nantinya akan diwujudkan oleh para alumni Program Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Menjadi seorang guru di Madrasah Ibtidaiyah merupakan tugas yang mulia. Sebagai lembaga Pendidikan Dasar, siswa Madrasah Ibtidaiyah harus memiliki nilai lebih daripada siswa yang bersekolah di Sekolah Dasar. Nilai lebih yang diharapkan itu adalah nilai-nilai karakter. Dalam struktur Kurikulum Madrasah Ibtidaiyah telah dijelaskan bahwa Madrasah

Ibtidaiyah lebih menekankan pada aspek Pendidikan Agama Islam dimana Pendidikan Agama Islam dipecah menjadi Akidah Akhlak, Fiqih, Al-Qur'an Hadis, Sejarah Kebudayaan Islam dan Bahasa Arab.

Perkembangan kurikulum sebagaimana yang telah berlaku di Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yaitu pemberlakuan kurikulum 2013 juga diikuti oleh Madrasah di bawah naungan Kementerian Agama. Dengan terbitnya Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia nomor 912 tahun 2013 tentang Kurikulum Madrasah 2013 Mata pelajaran pendidikan Agama Islam dan bahasa Arab maka ditetapkan pula standar kompetensi lulusan madrasah. Dalam aspek sikap, lulusan Madrasah Ibtidaiyah memiliki perilaku yang mencerminkan sikap orang beriman, berakhlak mulia, berilmu, percaya diri, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam di lingkungan rumah, sekolah, dan tempat bermain. Dalam aspek pengetahuan, lulusan Madrasah Ibtidaiyah memiliki pengetahuan faktual dan konseptual berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian lingkungan rumah, sekolah dan tempat bermain. Dan dalam aspek keterampilan, lulusan Madrasah Ibtidaiyah memiliki kemampuan pikir dan tindak yang produktif dan kreatif dalam ranah abstrak dan konkret sesuai dengan yang ditugaskan kepadanya.¹

Dengan tanggung jawab yang begitu besar sebagaimana telah ditetapkan pemerintah, maka guru khususnya guru Madrasah Ibtidaiyah harus mendesain pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan kompetensi dasarnya tercapai. Guru Madrasah Ibtidaiyah harus menguasai berbagai metode pembelajaran dan mengaplikasikannya agar pembelajaran tidak membosankan.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat dipergunakan dalam pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah adalah bercerita atau mendongeng. Bercerita atau mendongeng bukan hanya sekedar metode pembelajaran. Pada hakikatnya mendongeng hampir sama dengan metode ceramah karena informasi disampaikan secara lisan. Yang sedikit membedakan adalah dengan mendongeng, informasi yang akan disampaikan dikemas sedemikian rupa

¹ Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia No. 912 Tahun 2013 Tentang Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab

sehingga tertata menjadi sebuah narasi yang menarik.² Mendongeng membutuhkan keterampilan khusus. Mendongeng membutuhkan keseriusan karena tujuan yang dicapai adalah pendengar dongeng dapat merasa terhibur dan dapat mengambil pelajaran dari dongeng yang didengarkan.

Bambang Bimo Suryono atau yang lebih dikenal dengan nama Kak Bimo yang merupakan Pendongeng Nasional mengutip penelitian Dr. David Mc Clelland dari Harvard University tentang hubungan kemajuan bangsa dengan dunia cerita. Dia membandingkan bangsa Inggris dan Spanyol, dimana bangsa Inggris terus mengalami kemajuan pesat. Setelah semua aspek diperiksa, akhirnya ditemukan dongeng dan cerita anak-anak yang berkembang di Inggris pada awal abad ke-16 mengandung semacam “virus” yang menyebabkan pendengar maupun pembacanya terjangkit penyakit “butuh berprestasi” atau *the need for achievement*, yang kemudian disimbolkan dengan *n-Ach* yang sangat terkenal. Sementara itu, dongeng dan cerita anak-anak yang berkembang di Spanyol justru tidak mengandung “virus” tersebut.³

Hal ini menunjukkan bahwa mendongeng merupakan proses penanaman karakter secara tidak langsung melalui cerita tertentu. Jika guru-guru Madrasah Ibtidaiyah memiliki keterampilan mendongeng, maka tentunya hal ini akan sangat membantu dalam penanaman karakter peserta didik. Pelatihan-pelatihan pun banyak dilakukan untuk para guru PAUD maupun SD. Seperti di Kabupaten Gunungkidul, Bagian Administrasi dan Kesra Sekda Kabupaten Gunungkidul mengadakan Pelatihan Bercerita bagi guru PAUD dan SD se-Kabupaten Gunungkidul.⁴ Tidak hanya di situ, di daerah lain juga memiliki kegiatan yang sama. Seperti di Denpasar⁵, Bandung⁶, Palembang⁷, Makassar⁸, Manokwari⁹, Merauke¹⁰, Jayapura¹¹ dan lain-lain.

² Suparman. S, *Gaya Mengajar yang Menyenangkan Siswa*, (Yogyakarta: Pinus Book Publisher, 2010), hlm. 163

³ Bimo, *Mahir Mendongeng Membangun dan Mendidik Karakter Anak Melalui Cerita*, (Yogyakarta: Pro-U Media, 2011), hlm. 14.

⁴ Basuki KH, Pelatihan Bercerita Bagi Guru PAUD, TK dan SD se Gunungkidul dalam kabarhandayani.com diakses tanggal 30 September 2017

⁵ Info event Bali, Pelatihan Mendongeng untuk Guru TKA, SD dan Umum di GKN Denpasar Bali dalam <https://infoeventbali.wordpress.com> diakses tanggal 30 September 2017

⁶ Perpustakaan Kabupaten Bandung Adakan Pelatihan mendongeng 3 Maret 2014 dalam www.pikiranrakyat.com diakses tanggal 30 September 2017

⁷ Tribun Sumsel, Kak Inug berikan contoh Cara Mendongeng yang Benar Kepada Para Guru TK/PAUD 3 Oktober 2016 dalam sumsel.tribunnews.com diakses tanggal 30 September 2017

Banyaknya pelatihan bercerita atau mendongeng dimana-mana menunjukkan betapa pentingnya mendongeng sebagai sebuah metode pembelajaran untuk diterapkan dalam pembelajaran di SD/MI. Berbagai pelatihan mendongeng jelas ditujukan untuk guru-guru PAUD dan SD/MI. Menjawab realita tersebut tentunya tidak perlu menunggu mahasiswa PGMI lulus dan menjadi guru baru memperoleh pelatihan mendongeng. Bisa saja keterampilan tersebut dapat dimiliki oleh Mahasiswa Program Studi PGMI sebagai bekal jika kelak menjadi guru.

STAIN Al-Fatah Jayapura sebagai satu-satunya Perguruan Tinggi Islam Negeri di Provinsi Papua tentunya berkeinginan menjawab tantangan tersebut. Perguruan tinggi yang memiliki visi menuju STAIN Al-Fatah Yang Dinamis, Berwawasan Global, Multikultur, dan Berjiwa Islam *Rahmatan Lil Aalamin* juga dengan salah satu misinya yaitu menghasilkan lulusan yang memiliki keunggulan kompetitif dalam persaingan global tentunya harus tanggap melihat fenomena yang ada.¹² Program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah hadir untuk menjawab tantangan tersebut. PGMI memiliki visi terwujudnya Program Studi yang menghasilkan Sarjana Pendidikan Islam yang unggul dalam bidang Pendidikan Dasar Islam berbasis kearifan lokal.¹³ Dan keterampilan bercerita atau mendongeng yang sangat cocok diaplikasikan dalam pembelajaran di SD/MI perlu dimiliki oleh mahasiswa PGMI sebagai salah satu keunggulan dari lulusannya.

Terlepas dari kelebihan yang dimiliki metode mendongeng, informasi tentang mendongeng di kota Jayapura tidak besar gaungnya di media lokal. Selain itu juga pemilik keterampilan mendongeng yang profesional juga tidak terlalu dikenal atau jangankan belum ada. Hal ini jelas mengundang pertanyaan seberapa tahu mahasiswa calon guru MI ini tentang mendongeng?. Penelitian ini secara tidak langsung merupakan pengenalan secara tidak langsung tentang mendongeng kepada mahasiswa PGMI. Yang ingin digali dalam

⁸ Kak Heru Dongeng, Workshop Teknik Mendongeng dalam <https://herumawan.wordpress.com> diakses tanggal 30 September 2017

⁹ LPMP Papua Barat, Bimbingan Teknis Penutur Cerita Rakyat Bagi Guru Sekolah Jenjang pendidikan Dasar dan Menengah dalam lpmp-papubarat.kemendikbud.go.id diakses tanggal 30 September 2017

¹⁰ Merauke Arafura, PIPA Gelar Pelatihan Mendongeng dalam <https://pacificpos.com> diakses tanggal 30 September 2017

¹¹ Kampung dongeng, Dongeng di Balai Bahasa Provinsi papua dalam kampungdongeng.com diakses tanggal 30 September 2017

¹² STAIN Al-Fatah Jayapura, *Dokumen Struktur Kurikulum Pendidikan Tinggi*, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Tahun 2017, hlm. 9.

¹³ Tim Penyusun Borang Akreditasi, *Borang IIIA Akreditasi Prodi PGMI* (Jayapura: STAIN Al-Fatah Jayapura, 2017), hlm. 6.

penelitian ini adalah seberapa jauh minat mahasiswa Prodi PGMI untuk mempelajari metode mendongeng. Sehingga judul penelitian ini adalah **Minat Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah untuk Mempelajari Keterampilan Bercerita/Mendongeng.**

B. Pengertian Minat dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu; gairah; keinginan.¹⁴ Minat itu sendiri muncul dengan sendirinya atau dengan kata lain tanpa paksaan dan dorongan dari luar. Minat juga bisa muncul dari rasa ingin mencoba hal baru. Seseorang dikatakan memiliki minat jika hal yang disukainya itu dilakukan secara relatif menetap dan berulang-ulang.¹⁵

Menurut Mahfudh Salahudin sebagaimana dikutip Salahudi Mahfudz, minat adalah perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan.¹⁶ Menurut Bimo Walgito dikutip Ramayulis menyatakan bahwa minat yaitu suatu keadaan dimana seseorang mempunyai perhatian terhadap sesuatu dan disertai dengan keinginan untuk mengetahui dan mempelajari maupun membutuhkan lebih lanjut.¹⁷

H. C. Whiterington menjelaskan bahwa minat adalah kesadaran seseorang bahwa suatu objek, seseorang, suatu soal atau situasi mengandung sangkut paut dengan dirinya.¹⁸ Minat menurut Elizabeth B. Hurlock merupakan sumber motivasi yang mendorong untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih. Bila mereka melihat bahwa sesuatu akan menguntungkan, mereka merasa berminat, bila kepuasan berkurang minatpun berkurang.¹⁹

Maka minat adalah gejala psikis dimana seseorang memiliki perhatian dan ketertarikan terhadap sesuatu disertai keinginan untuk mempelajarinya ataupun terlibat lebih jauh dengan objek yang disukanya serta ada rasa senang yang menyertainya. Banyak hal yang dapat diminati sesuai dengan yang menjadi ketertarikannya. Ada yang memiliki minat

¹⁴ Pusat Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi Keempat (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2008), hlm. 916.

¹⁵ Ern, *Ciri-ciri Anak yang Memiliki Minat* dalam <http://bimba-aiueo.com> diakses pada hari Selasa, 27 September 2017. Pukul. 10.15 WIT.

¹⁶ Salahudi Mahfudh, *Pengantar Psikologi Pendidikan* (Surabaya: Bina Ilmu, 1990), hlm. 45.

¹⁷ Ramayulis, *Metodologi Pengajaran Agama Islam* (Jakarta: Kalam Mulia, 2001), hlm. 91.

¹⁸ H. C. Whiterington, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Aksara Baru: 1982), hlm. 122).

¹⁹ Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: PT. Erlangga, 1978), hlm. 114.

di bidang olahraga tertentu, seni rupa, seni musik, seni pertunjukan atau bahkan keterampilan tertentu semisal puisi, teater, atau mendongeng. Misalnya, seseorang memiliki minat untuk bermain sepakbola akan sering bermain sepakbola dan memiliki keinginan untuk mahir di bidang tersebut.

Adapun Faktor-faktor yang mempengaruhi minat terdiri atas faktor internal dan faktor eksternal. Adapun yang tergolong faktor internal yaitu motif, sikap, permainan, pengalaman, tanggapan (kesan), dan persepsi. Adapun faktor eksternalnya yaitu faktor rasa ingin tahu terhadap sesuatu, sosial, emosional, perkembangan minat terbatas, dan budaya.²⁰

C. Dongeng

Dongeng sering diidentikkan sebagai sesuatu cerita bohong, bualan, khayalan, atau cerita yang mengada-ada dan tidak ada manfaatnya. Bahkan, ada yang menganggap dongeng sebagai cerita yang tidak masuk akal.²¹ Dongeng menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah cerita yang tidak benar-benar terjadi.²² Dongeng merupakan bentuk sastra lama yang bercerita tentang suatu kejadian yang luar biasa yang penuh khayalan (fiksi) yang dianggap oleh masyarakat suatu hal yang tidak benar-benar terjadi. Dongeng merupakan bentuk cerita tradisional atau cerita yang disampaikan secara turun-temurun dari nenek moyang. Dongeng berfungsi untuk menyampaikan ajaran moral (mendidik), dan juga menghibur.²³

Struktur dongeng biasanya terbagi menjadi tiga bagian yaitu pendahuluan, peristiwa atau isi dan penutup. Pendahuluan merupakan kalimat pengantar untuk memulai dongeng. Peristiwa atau isi merupakan bentuk kejadian-kejadian yang disusun besarkan urutan waktu. Penutup merupakan akhir dari bagan cerita yang dibuat untuk mengakhiri cerita. Dongeng biasanya diceritakan dengan alur yang sederhana. Penulisan dongeng ditulis dalam alur cerita yang singkat dan bergerak cepat. Saat menceritakan atau menulis dongeng biasanya karakter tokoh tidak diceritakan secara rinci. Dongeng biasanya ditulis seperti gaya penceritaan secara lisan. Serta pendahuluan dalam cerita sangat singkat dan langsung pada topik yang ingin diceritakan.

²⁰ Yayat Suharyat, *Hubungan Antara Sikap, Minat dan Perilaku*, REGION: Jurnal Pembangunan Wilayah dan Perencanaan Paertisipatif, LPPM UNS Surakarta, Volume I. No. 3, September 2009, hlm. 10.

²¹ Andi Yudha Asfandiyar, *Cara Pintar Mendongeng* (Bandung: DARI Mizan, 2007), hlm. 19.

²² Pusat Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi Keempat (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2008), hlm. 340.

²³ Wikipedia Ensiklopedia Bebas, *Dongeng*, dalam <https://id.wikipedia.org>, diakses pada hari senin, 29 Mei 2017 Pukul 21.22 WIT.

Dongeng dapat dibedakan menjadi tujuh jenis, yaitu mite, sage, fabel, legenda, cerita jenaka, cerita pelipur lara dan cerita perumpamaan. *Mite* merupakan bentuk dongeng yang menceritakan hal-hal gaib seperti cerita tentang dewa, peri ataupun Tuhan. *Sage* merupakan cerita dongeng tentang kepahlawanan, keperkasaan, atau kesaktian seperti cerita dongeng kesaktian Patih Gajah Mada. *Fabel* merupakan dongeng tentang binatang yang bisa berbicara atau bertingkah laku seperti manusia. *Legenda* merupakan bentuk dongeng yang menceritakan tentang suatu peristiwa mengenai asal usul suatu benda atau pun tempat. *Cerita jenaka* merupakan cerita yang berkembang dalam masyarakat yang bersifat komedi serta dapat membangkitkan tawa. *Cerita pelipur lara* biasanya merupakan bentuk cerita yang bertujuan untuk menghibur para tamu dalam suatu perjamuan dan diceritakan oleh seorang ahli cerita seperti wayang yang diceritakan oleh seorang dalang. *Cerita perumpamaan* merupakan bentuk dongeng yang mengandung kiasan/ibarat nasihat-nasihat, yang bersifat mendidik. *Cerita daerah* ialah cerita yang tumbuh dan berkembang di suatu daerah.²⁴

D. Manfaat Dongeng

Istilah dongeng bukan hal baru dan sudah dikenal oleh semua orang. Dongeng atau cerita menawarkan kesempatan menginterpretasi dengan mengenali kehidupan di luar pengalaman langsung. Anak-anak sebagai penikmat dongeng dikenalkan pada berbagai cara, pola, dan pendekatan tingkah laku manusia sehingga mereka mendapat bekal menghadapi masa depan. Sepanjang sejarah, dongeng atau cerita telah dipakai untuk menyampaikan pesan-pesan, hikmah-hikmah, dan pengalaman-pengalaman.²⁵ Disadari atau tidak, dongeng memiliki banyak manfaat diantaranya:

1. Dongeng adalah komunikasi yang menarik bagi anak-anak

Komunikasi merupakan kebutuhan manusia untuk mempertahankan eksistensinya. Segala informasi, ilmu, hikmah, penemuan dan sebagainya menjadi bermakna serta bermanfaat setelah dikomunikasikan. Pola pikir, pengalaman dan cara pandang orang dewasa tentu sangat berbeda. Anak-anak memiliki daya imajinasi dan daya kreatif yang sangat tinggi.²⁶ Untuk dapat masuk ke dalam dunia anak bisa melalui bercerita. Perlahan

²⁴ Ahmad Maulana, *Pengertian Dongeng, Struktur, Ciri-ciri, dan Jenis-jenis Dongeng*, dalam <http://www.informasibelajar.com>, diakses pada hari senin, 29 Mei 2017 Pukul 21.22 WIT.

²⁵ Andi Yudha Asfandiyar, *Cara Pintar Mendongeng ...*, hlm. 20.

²⁶ *Ibid*, hlm. 28.

pesan-pesan akan mulai tertanam dalam diri anak melalui cerita daripada disampaikan secara langsung yang bisa saja belum dipahami anak-anak.

2. Dongeng adalah cara bermain

Berbeda dengan orang dewasa yang bisa membedakan antara bermain dan bekerja, bagi anak bermain adalah aktivitas yang serius dan menyenangkan.²⁷ Dongeng merupakan sesuatu yang disukai oleh anak-anak. Cerita yang menarik, lucu, semangat bahkan membuat anak ikut berpartisipasi seperti bertepuk tangan atau bernyanyi tentunya telah menjadikan dongeng sebagai cara bermain.

3. Dongeng Membangkitkan keharuan dan kepekaan

Seperti halnya makanan untuk pertumbuhan badan, seorang anak memerlukan makanan ruhani untuk pertumbuhan emosinya. Makanan ruhani tersebut akan membuat anak lebih sensitif terhadap bunyi, bentuk, warna atau emosi yang terjalin dalam cerita.²⁸

4. Dongeng adalah rumah imajinasi bagi anak-anak

Cerita yang disampaikan kepada anak-anak bisa saja dimulai dari kehidupan sehari-hari. Dalam konteks logika tanpa menghilangkan unsur fantasi, lucu, rasa, dan lain sebagainya) dan disajikan secara sungguh-sungguh, akan membangkitkan kemampuan imajinatif, matematik dan bahasa anak.²⁹

5. Dongeng melatih anak berasosiasi

Seorang anak menyerap segala informasi melalui seluruh indranya. Apa yang dilihat, didengar, dirasakan oleh seluruh panca inderanya menjadi alat untuk menyerap informasi.³⁰ Anak dapat berpikir, berimajinasi, mengolah informasi dan menemukan hal-hal penting dari informasi yang ia peroleh. Melalui cerita anak secara perlahan dapat menemukan latar, suasana, hingga karakter tokoh dari dongeng yang ia dengarkan.

6. Dongeng Terkadang Membuat Anak Beridentifikasi

²⁷ *Ibid*, hlm. 41.

²⁸ *Ibid*, hlm. 42.

²⁹ *Ibid*, hlm. 49.

³⁰ *Ibid*, hlm. 35.

Melalui dongeng anak mulai mengidentifikasi tokoh-tokoh dalam cerita. Ia akan menemukan tokoh yang baik dan meniru perbuatannya dan tokoh yang buruk agar tidak ditiru perbuatannya³¹

E. Keterampilan Mendongeng sebagai Metode Pembelajaran

Di saat dunia pendidikan makin berkembang, seorang guru harus terus mengembangkan dirinya. Beragam metode pembelajaran pun bermunculan. Pembelajaran di kelas pun mulai menerapkan prinsip pembelajaran yang menyenangkan. Tentu hal ini sangat penting, khususnya untuk diimplementasikan di tingkat SD/MI. Pembelajaran yang menyenangkan memiliki makna membuat peserta didik terpesona dengan keindahan, kenyamanan, dan kemanfaatannya sehingga mereka terlibat dengan asyik dalam belajar.³² Pembelajaran yang menyenangkan bukan berarti pembelajaran yang siswanya tertawa sejak awal hingga akhir. Pembelajaran yang menyenangkan hakikatnya memberi rasa nyaman sehingga materi dapat diterima dengan baik.

Adakalanya pembelajaran yang menyenangkan itu memang berasal dari tertawanya peserta didik. Hal ini bisa saja terjadi jika pembelajaran yang dilakukan guru disisipi oleh humor. Humor dalam pembelajaran adalah komunikasi yang dilakukan guru dengan menggunakan sisipan kata-kata, bahasa dan gambar yang menggelitik siswa untuk tertawa.³³ Bisa saja guru menggunakan cerita/dongeng untuk menyisipkan pesan atau nilai karakter dimana dalam cerita tersebut memiliki sisi humor. Dan umumnya para pendongeng selalu ingin pendengarnya merasa senang.

Dunia mendongeng ibarat hutan belantara. Menarik tetapi segelintir saja yang menjamahnya. Nilai kealamiahannya sebagai media dan sarana transmisi budaya dan nilai-nilai luhur kehidupan banyak diakui. Namun, kini semakin sedikit orang yang memiliki

³¹ *Ibid*, hlm. 43.

³² Iif Khoirul Anam dan Sofan Amri, *Paikem Gembrot*, (Jakarta: Prestasi Pustaka Publishing, 2012), hlm. 31.

³³ Darmansyah, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2012), hlm. 72.

waktu untuk menekuninya maupun tampil di hadapan anak-anak.³⁴ Para pendidik di masa modern ini, lebih memilih memutar film atau video dengan media audio visual yang dirasa lebih efektif namun sesungguhnya ada sarana pengikat hubungan yang hilang.

Mendongeng atau bercerita adalah suatu proses kreatif anak-anak. Dalam proses perkembangannya, dongeng senantiasa mengaktifkan tidak hanya aspek-aspek intelektual, tetapi juga aspek kepekaan, kehalusan budi, emosi, seni, fantasi dan imajinasi.³⁵ Mendongeng pada hakikatnya adalah komunikasi universal yang sangat berpengaruh kepada jiwa manusia, bahkan dalam Al-Qur'an banyak berisi cerita-cerita.³⁶

نَحْنُ نَقُصُّ عَلَيْكَ أَحْسَنَ الْقَصَصِ بِمَا أَوْحَيْنَا
إِلَيْكَ هَذَا الْقُرْآنَ وَإِنْ كُنْتَ مِنْ قَبْلِهِ لَمِنَ
الْغَافِلِينَ ﴿٣﴾

“Kami menceritakan kepadamu kisah yang paling baik dengan mewahyukan Al Quran ini kepadamu, dan sesungguhnya kamu sebelum (Kami mewahyukan) nya adalah termasuk orang-orang yang belum mengetahui.”(Q.S. Yusuf, 12:3)

Keterampilan mendongeng merupakan keterampilan yang harus dimiliki oleh guru maupun calon guru Madrasah Ibtidaiyah. Metode mendongeng adalah metode yang cocok diterapkan dalam pembelajaran untuk usia anak-anak. Selain itu metode ini sangat efektif untuk mempengaruhi jiwa anak-anak. Untuk memperoleh kualitas yang memadai dalam mendongeng, seorang pendidik diharapkan memiliki kualifikasi berikut.

1. Memiliki kemampuan menyusun kalimat
2. Memiliki pelafalan yang baik
3. Memiliki perbendaharaan cerita yang cukup

³⁴ Tadkiroatun Musfiroh, *Memilih, Meynyusun dan Menyajikan Cerita Untuk Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2008), hlm. 149.

³⁵ Andi Yudha Asfandiyar, *Cara Pintar Mendongeng...*, hlm. 19.

³⁶ Bimo, *Mahir Mendongeng...*, hlm. 15.

4. Memiliki kemampuan mendeteksi kemampuan berbahasa anak³⁷

Sebagai sebuah metode pembelajaran maka mendongeng harus dipersiapkan secara serius dan matang. Para pendongeng tentunya memiliki teknik yang berbeda-beda sesuai kemampuannya. Alasan pemilihannya menyesuaikan cerita atau kenyamanan dari pendongeng itu sendiri. Adapun teknik-teknik mendongeng yang umumnya dipergunakan sebagai berikut.

1. Mendongeng tanpa media

Mendongeng seperti sepenuhnya menjadikan diri pendongeng sebagai pusat perhatian. Gerak-gerik, suara dan ekspresi pendongeng merupakan sarana untuk menyajikan cerita. Teknik ini mengandalkan kemahiran dari pendongeng itu sendiri untuk mengatur segala yang ada dalam dirinya baik mimi wajah, gerakan, langkah, intonasi suara dan lain-lain menjadi sebuah cerita yang menarik. Teknik ini sering digunakan oleh Kak Bimo dari Persaudaraan Pencerita Muslim Indonesia (PPMI).

2. Mendongeng dengan media buku

Mendongeng seperti ini paling sering digunakan oleh guru di sekolah. Namun pendongeng tidak boleh terpaku pada bacaan pada buku. Ada kalanya harus berimprovisasi agar cerita menjadi lebih menarik. Ini merupakan teknik yang paling sering digunakan oleh guru di sekolah sebagai metode pembelajaran. Tantangannya adalah membuat siswa antusias memerhatikan guru ketika bercerita. Itu sebabnya kemampuan intonasi suara, warna suara juga menjadi sangat penting.

3. Mendongeng sambil menggambar

Butuh latihan khusus untuk bisa memiliki keterampilan seperti ini. Dimana sang pendongeng mampu menggambar cepat sambil menyajikan cerita. Kemampuan ini terbilang jarang dimiliki oleh para pendongeng. Dahulu pendongeng yang sering mendongeng sambil menggambar adalah almarhum Pak Raden. Namun kini teknik mendongeng tersebut juga dipakai oleh Kak Kempo dari Persaudaraan Pencerita Muslim Indonesia (PPMI).

4. Mendongeng sambil bernyanyi

³⁷ Tadkiroatun Musfiroh, *Memilih, Meynyusun dan Menyajikan Cerita...* hlm. 137.

Mendongeng sambil bernyanyi membuat para audiens menjadi lebih antusias mendengarkan cerita. Lagu yang dinyanyikan tentunya harus berkaitan dengan cerita ataupun pesan yang terkandung dalam cerita.

5. Mendongeng dengan media boneka

Mendongeng dengan boneka memberi kesan menarik bagi audiens. Adakalanya pendongeng menggunakan boneka sebagai tokoh yang akan dimainkan, ada kalanya boneka hanya dipergunakan sebagai pendamping pendongeng.

F. Ciri-ciri Orang yang Memiliki Minat untuk Mempelajari Keterampilan Bercerita/Mendongeng

Berdasarkan teori-teori baik tentang minat maupun tentang mendongeng maka dapat dirumuskan ciri-ciri seseorang yang memiliki minat untuk mempelajari keterampilan mendongeng. Sesuai pengertian minat itu sendiri, kita dapat mengetahui terdapat unsur ketertarikan, rasa senang, dan ingin mempelajarinya lebih lanjut. Maka ciri-ciri orang yang memiliki minat untuk mempelajari keterampilan bercerita/mendongeng adalah sebagai berikut.

1. Ada rasa ketertarikan terhadap aktivitas bercerita/mendongeng
2. Ada perasaan senang ketika bisa membuat anak-anak merasa senang dengan mendongeng
3. Adanya rasa ingin mengetahui lebih banyak tentang mendongeng
4. Ingin meningkatkan kemahirannya dalam keterampilan bercerita/mendongeng

G. Hasil Penelitian

Munculnya minat mahasiswa untuk mempelajari keterampilan mendongeng tentunya diawali dengan pengalaman mahasiswa tersebut yang berhubungan dengan dongeng. Berdasarkan hasil kuisisioner diketahui bahwa seluruh mahasiswa PGMI STAIN Al-Fatah Jayapura sudah tidak asing dengan istilah dongeng. Bahkan seluruh mahasiswa memiliki pengalaman pernah mendengar dongeng bahkan ada pula yang suka membaca buku dongeng/cerita.

Namun walaupun sewaktu kecil pernah mendengarkan dongeng namun tidak semuanya memiliki ketertarikan untuk mendengarkan dongeng. Berdasarkan hasil kuisisioner

diketahui bahwa 95% mahasiswa PGMI STAIN Al-Fatah Jayapura menyukai dongeng, sedangkan 5% dari mereka tidak terlalu menyukai dongeng.

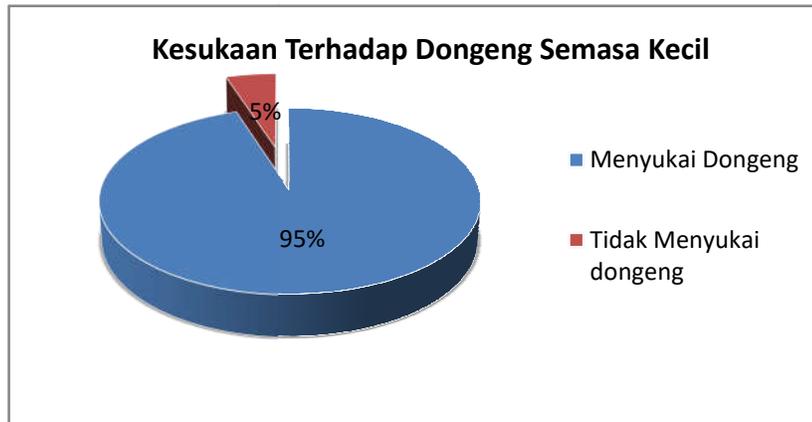


Diagram 5.1. Kesukaan Mahasiswa PGMI terhadap Dongeng

Cerita/dongeng tersebut ada yang berkesan namun ada pula yang tidak meninggalkan kesan. Cerita/dongeng memiliki klasifikasi atau jenis-jenisnya. Umumnya pada diri seseorang memiliki minat pada satu jenis cerita/dongeng yang masih teringat hingga kapanpun. 32 % mahasiswa tertarik dengan legenda, 15% tertarik dengan kisah nabi, 24% tertarik dengan cerita binatang (fabel), 24% tertarik dengan kisah teladan dan 5% tertarik dengan hikayat.

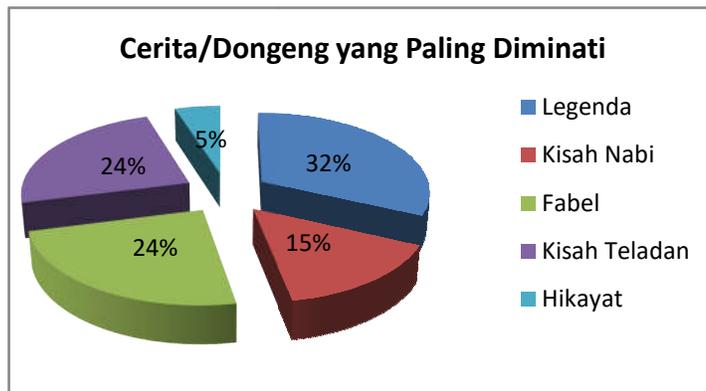


Diagram 5.2. Cerita/Dongeng yang Paling Diminati Mahasiswa PGMI

Ketertarikan mahasiswa PGMI STAIN Al-Fatah Jayapura terhadap dongeng bisa berasal dari dari pengalamannya mendengarkan dongeng dari orang-orang di sekitarnya. Sumber belajar maupun pengalaman terkait dongeng dapat diperoleh darimana saja dan dari siapa saja. Dan interaksi yang paling sering dilakukan seseorang semasa kecil adalah di

sekolah. Hal ini dapat dilihat dari hasil kuisisioner mahasiswa PGMI yang paling banyak mendengar cerita/dongeng yaitu di sekolah. Kemudian televisi, di rumah (keluarga), dan di tempat pengajian.

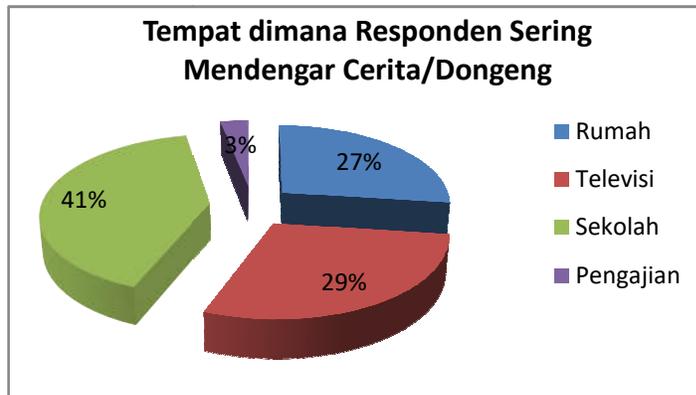


Diagram 5.3. Tempat dimana Mahasiswa PGMI sering Mendengar Dongeng Sewaktu Kecil

Bukan hanya tempat dimana mahasiswa PGMI dahulu sering mendengarkan dongeng namun juga dari siapa mereka sering mendengarkan dongeng. Ternyata 54% mahasiswa PGMI menyatakan lebih sering mendengarkan dongeng dari guru sekolahnya, 41% dari orang tuanya dan 5% lebih sering membaca buku dongeng daripada mendengar dongeng.

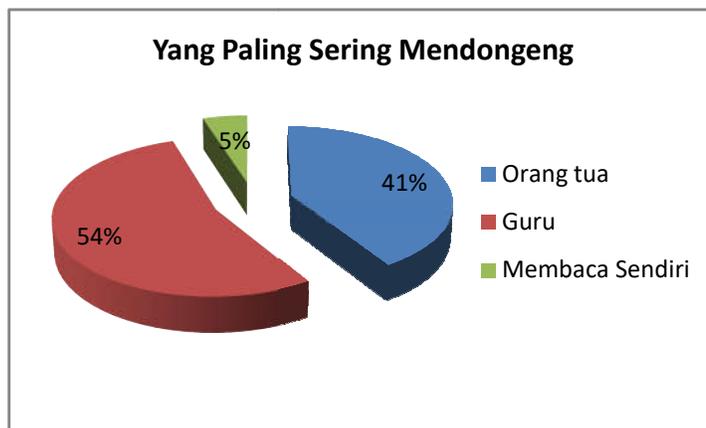


Diagram 5.4. Yang Paling Sering Mendongeng bagi Mahasiswa PGMI Sewaktu Kecil

Dari data di atas kita memperoleh informasi bahwa guru dan sekolah memiliki peran yang sangat penting dalam proses pendidikan. Terkait dengan keterampilan mendongeng, maka mendongeng/bercerita ialah salah satu metode yang paling sering digunakan seorang guru dalam mengajar peserta didiknya pada usia anak-anak. Tanpa menafikan bahwa orang

tua juga ikut berperan dalam pendidikan anak di rumah namun interaksi terbanyak adalah interaksi antara siswa dan guru di sekolah.

Hal ini juga menunjukkan bahwa keterampilan mendongeng sudah selayaknya dimiliki oleh guru maupun calon guru MI/SD yang mana siswanya berada pada usia anak-anak. Pengalaman-pengalaman dari mahasiswa PGMI semasa kecil inilah yang akan mengantarkan mereka untuk menumbuhkan minat mereka untuk mempelajari keterampilan mendongeng.

Dalam sebuah dongeng/cerita didalamnya terdapat watak dari karakter tokoh-tokoh cerita juga disertai alur dan latarnya. Sebuah cerita yang menarik adalah cerita yang di dalamnya mengandung amanat yang secara tidak langsung membentuk kepribadian peserta didik. Dalam sebuah cerita terkadang ada tokoh yang berwatak protagonis adapula yang antagonis. Namun tidak seluruh mahasiswa PGMI memiliki kepekaan dalam memaknai cerita. Hal ini terbukti bahwa ada 3% mahasiswa PGMI yang belum bisa mengidentifikasi watak karakter tokoh dalam sebuah dongeng/cerita.



Diagram 5.5. Kemampuan Mengidentifikasi Watak/Karakter dalam Dongeng

Namun demikian mayoritas mahasiswa PGMI telah mampu untuk mengidentifikasi watak/karakter dari tokoh-tokoh dongeng yang diceritakan. Dengan demikian akan mempermudah mahasiswa PGMI untuk mempelajari keterampilan mendongeng nantinya. Kemampuan untuk memahami karakter baik dan buruk dalam sebuah cerita nantinya akan memiliki dampak bagi peserta didik.

Semua Mahasiswa PGMI bersepakat bahwa mendongeng merupakan metode yang baik digunakan pada pendidikan anak khususnya di SD/MI. 97% dari mereka juga meyakini

bahwa mendongeng dapat melekatkan hubungan antara pendidik dan peserta didik. Bahkan 88% mahasiswa PGMI yakin bahwa mendongeng dapat membentuk kepribadian peserta didik dan 95% mahasiswa PGMI berpendapat bahwa metode mendongeng penting untuk dipelajari oleh mahasiswa PGMI STAIN Al-Fatah Jayapura. Walaupun keyakinan ini belum tentu membuahkan minat bagi mereka untuk mempelajari keterampilan mendongeng.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh salah satu mahasiswa PGMI semester V, Nurkhayati berpendapat:

“Saya gak begitu terlalu menyukai cerita/dongeng dan tidak terlalu yakin banyak pengaruhnya pada pembentukan kepribadian anak. Saya pernah mendengar guru saya mendongeng sewaktu saya SD, tapi saya lebih sering baca buku cerita sendiri.”³⁸

Modal utama seorang mahasiswa PGMI untuk menjadi pendongeng adalah kecintaan kepada dunia anak-anak. Semua kembali kepada niat dan tekad. Sayangnya belum semua mahasiswa PGMI memiliki keinginan untuk masuk dalam dunia pendidikan anak. Sesungguhnya ini hal yang wajar karena masing-masing personal memiliki motif masing-masing dan jumlahnya pun tidak banyak hanya 5%. Sedangkan 95% mahasiswa PGMI berharap setelah lulus dapat mengaplikasikan ilmunya dalam ranah Pendidikan Anak.



Diagram 5.6. Keinginan Mahasiswa PGMI untuk Menjadi Guru atau Pemerhati Anak

Pengetahuan awal seseorang tentang keterampilan mendongeng ialah berasal dari pengalaman pendongeng ketika dahulu menjadi pendengar dongeng. Namun materi, teknik, dan pendukung lainnya perlu dipelajari dan perlu dilatih.

³⁸ Wawancara dengan Nurkhayati, Mahasiswa Prodi PGMI Semester V, pada hari Selasa, 10 Oktober 2017 Pukul 13.10 WIT di STAIN Al-Fatah Jayapura.

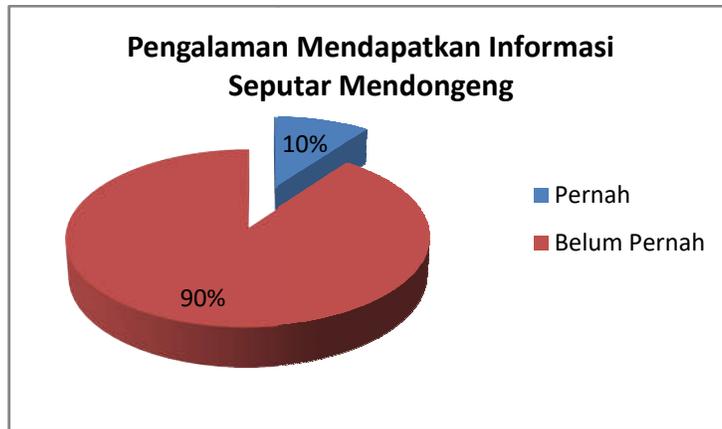


Diagram 5.7. Informasi tentang Mendongeng bagi Mahasiswa

Dari data tersebut dapat kita ketahui bahwa 90% mahasiswa PGMI belum pernah mendapatkan informasi ataupun pengetahuan tentang mendongeng. Walaupun Balai Bahasa Provinsi Papua pernah menyelenggarakan Pelatihan Bercerita/mendongeng bagi Guru-guru PAUD dan SD namun belum pernah ada pelatihan mendongeng bagi mahasiswa. Artinya minat tersebut muncul dari rasa keingintahuan mahasiswa tentang keterampilan mendongeng. Minat tersebut muncul dari dalam diri berdasarkan pengalamannya bukan karena promosi ataupun informasi dari luar.

Hal ini juga didukung dengan pengetahuan mahasiswa tentang tokoh pendongeng yang cukup di kenal di Indonesia. 85% mahasiswa PGMI telah mengenal Pak Raden yang merupakan sosok pendongeng Nasional yang memiliki banyak karya. Artinya mahasiswa PGMI memiliki satu sosok yang dapat dijadikan model atau contoh untuk menjadi pendongeng yang terampil. Sebagai sebuah keterampilan, kemahiran dalam mendongeng tidak akan muncul hanya dengan pelatihan. Namun juga perlu adanya komunitas-komunitas pendongeng. Dalam komunitas ini, mahasiswa dapat berlatih secara intensif baik dengan mentor atau teman sebaya. Saling *sharing* terjadi dan tentunya harus ada jam terbang yang cukup.

Ada 3 kriteria seseorang dikatakan memiliki minat untuk mempelajari keterampilan mendongeng yaitu memiliki ketertarikan untuk mendongeng, memiliki keinginan untuk menambah ilmu dengan mengikuti pelatihan, dan ingin meningkatkan keterampilan dengan bergabung pada suatu komunitas pendongeng. Sedangkan orang yang tidak terlalu berminat juga memiliki 3 kriteria yaitu tidak tertarik untuk mendongeng, penasaran dan ingin tahu seperti apa mendongeng itu, dan tidak tertarik bergabung dengan komunitas. Sedangkan

orang yang tidak memiliki minat untuk mempelajari keterampilan mendongeng memiliki 3 kriteria yaitu tidak tertarik untuk mendongeng, tidak penasaran dengan keterampilan mendongeng juga tidak ingin bergabung dengan komunitas pendongeng.

Hasil kuisioner menunjukkan 83% mahasiswa PGMI memiliki minat untuk mempelajari keterampilan mendongeng. 7% tidak terlalu minat dan 10% menyatakan tidak berminat sama sekali. Artinya Hasil data ini sesuai dengan hipotesis alternatif (Ha) bahwa jumlah mahasiswa PGMI STAIN Al-Fatah Jayapura yang memiliki minat dalam mempelajari keterampilan mendongeng di atas 80% dan perlu difasilitasi.

H. Faktor Pendukung Mahasiswa PGMI untuk Mempelajari Keterampilan Bercerita/Mendongeng

Sebagaimana telah diketahui sebelumnya bahwa mahasiswa PGMI belum pernah mempelajari keterampilan mendongeng baik melalui pelatihan ataupun secara otodidak. Artinya, mendongeng adalah hal baru bagi mereka. Faktor pendukung yang kuat adalah dari pengalaman mereka sebagai objek dongeng, pendengar, atau penikmat dongeng. Kesukaan selama menjadi pendengar dongeng secara tidak langsung menjadi sebab munculnya rasa penasaran untuk belajar mendongeng. Itulah sebabnya faktor pendukung minat Mahasiswa PGMI STAIN Al-Fatah Jayapura Tingkat I, II dan III berasal dari dalam diri mereka sendiri.

Maka ada beberapa faktor yang mempengaruhi

1. Faktor Motif

Faktor motif ini dapat dilihat dari ekspektasi mahasiswa PGMI yang yakin bahwa keterampilan mendongeng benar-benar harus dimiliki oleh mereka. Ada tujuan yang ingin dicapai oleh mereka sehingga keterampilan mendongeng merupakan bekal bagi mahasiswa PGMI sebelum terjun ke Madrasah Ibtidaiyah atau Sekolah Dasar. Hal ini juga diperkuat bahwa 95% mahasiswa PGMI yakin bahwa keterampilan mendongeng sangat diperlukan oleh mahasiswa PGMI sebagai calon guru SD/MI nantinya.

2. Faktor Emosional

Faktor emosional ini dapat dilihat rasa ingin tahu yang tinggi. Sebuah rasa untuk mencoba hal baru. Karena keterampilan mendongeng adalah hal baru yang ingin dipelajarinya. Walaupun ia belum pernah mencobanya, namun karena rasa ingin tahu yang dimilikinya sangat besar sehingga mendorong dirinya untuk mempelajarinya.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh salah satu mahasiswa PGMI Semester I, Nurhaiba mengatakan:

“Saya senang sekali mendengarkan cerita/dongeng. Karena ceritanya menarik dan ada unsur nasehat yang baik. Saya belum pernah bercerita/mendongeng untuk orang lain seperti untuk anak-anak atau keponakan, saya belum pernah. Tetapi saya ingin tahu seperti apa mendongeng itu. Jika nanti ada pelatihan mendongeng, saya ingin mengikuti pelatihan bercerita/mendongeng agar saya bisa tahu bagaimana caranya menjadikan dongeng sebagai metode untuk mengajar nanti.”³⁹

3. Faktor Tanggapan

Faktor tanggapan ini dapat dilihat dari kesan pengalaman yang dialami mahasiswa PGMI di masa lalu. Rasa suka mereka terhadap dongeng saat mereka masih kecil tertanam sebagai tanggapan yang memotivasi mereka untuk mempelajari keterampilan mendongeng.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh salah satu mahasiswa PGMI Semester I, Nurhaiba mengatakan:

“Saya senang sekali mendengarkan cerita/dongeng. Guru saya di SD pernah bercerita/mendongeng walaupun tidak sering. Saya senang apalagi jika ceritanya lucu sehingga tidak bosan dalam mengikuti pelajaran.”⁴⁰

I. Faktor Penghambat Mahasiswa PGMI untuk Mempelajari Keterampilan Bercerita/Mendongeng

Selain faktor pendukung juga terdapat faktor penghambat mahasiswa PGMI dalam mempelajari mendongeng. Hampir sama dengan faktor pendukung, faktor penghambat yang muncul di sini juga berasal dari dalam diri mahasiswa sendiri. 58% Mahasiswa PGMI mengaku masih merasa memiliki kekurangan kemampuan untuk tampil berbicara

³⁹ Wawancara dengan Nurhaiba, Mahasiswa Prodi PGMI Semester I, pada hari Selasa, 10 Oktober 2017 Pukul 13.00 WIT di STAIN Al-Fatah Jayapura.

⁴⁰ Wawancara dengan Nurhaiba, Mahasiswa Prodi PGMI Semester I, pada hari Selasa, 10 Oktober 2017 Pukul 13.00 WIT di STAIN Al-Fatah Jayapura.

di muka umum. Dan 37% mahasiswa PGMI masih merasa kaku dalam berkomunikasi dengan anak-anak. Alasan ini bisa saja menjadi faktor penghambat minat mereka untuk mempelajari keterampilan mendongeng. Namun ternyata dengan melihat data bahwa lebih dari 80% dari mereka memiliki minat menjadikan hal ini bukan menjadi faktor utama penghambat mereka untuk mempelajari keterampilan mendongeng.

Faktor penghambat tersebut yaitu sebagai berikut.

a. Faktor Motif

Faktor ini dapat dilihat dari pandangan mahasiswa PGMI yang tidak tertarik untuk mempelajari mendongeng. Mereka tidak menemukan hal-hal yang menyenangkan atau memuaskan diri mereka dari aktifitas mendongeng. Apalagi belum pernah ada pelatihan sebelumnya. Sehingga seperti apa dunia mendongeng belum diketahui. Dan mereka belum memiliki ketertarikan untuk mendongeng bagi orang lain walaupun diantara mereka suka mendengarkan dongeng.

b. Faktor Emosional

Faktor emosional ini dapat dilihat rasa ingin tahu yang tinggi. Namun perasaan ini tertahan dikarenakan rasa malu untuk tampil di depan banyak orang. Tentunya hal ini butuh kesiapan mental yang kuat. Yang menghambat ialah belum munculnya ketertarikan untuk mempelajari keterampilan mendongeng dan bagi mereka yang tidak memiliki minat untuk mempelajarinya merasa bahwa mendongeng itu merepotkan. Atau teknik-teknik mendongeng yang pernah mereka lihat ketika menjadi pendengar dongeng dirasa sulit untuk dilakukan dan bertentangan dengan kebiasaannya.

Hal ini diungkapkan oleh salah satu mahasiswa PGMI Semester III, Popy mengatakan:

“Guru saya di SD pernah bercerita/mendongeng walaupun tidak sering. Saya lumayan suka walaupun kurang menarik cara mendongengnya. Karena menurut saya mendongeng itu sulit. Apalagi kalau dipakai dalam pembelajaran. Kan harus bisa intonasi suara, harus bisa gerak-gerak, saya masih kaku dan kurang percaya diri. Saya tidak mau kalau harus begitu. Lagipula metode lain kan bisa dipakai di SD/MI.”⁴¹

⁴¹ Wawancara dengan Popy, Mahasiswa Prodi PGMI Semester III, pada hari Selasa, 10 Oktober 2017 Pukul 13.30 WIT di STAIN Al-Fatah Jayapura.

Hal senada juga diungkapkan oleh salah satu mahasiswa PGMI Semester V, Nurkhayati mengatakan:

“Saya kurang begitu suka karena memang tidak tertarik. Apalagi untuk dipakai dalam pembelajaran itu sulit bagi saya. Lagi pula saya orangnya pendiam, tidak bisa banyak bicara padahal mendongeng dituntut bisa memainkan suara.”⁴²

J. Kesimpulan

Mendongeng merupakan keterampilan yang sangat penting untuk dimiliki mahasiswa PGMI sebelum melakukan Praktik Pengalaman Lapangan di Madrasah Ibtidaiyah maupun Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan sebagian besar mahasiswa PGMI yaitu 83% mahasiswa PGMI STAIN Al-Fatah Jayapura memiliki minat untuk mempelajari keterampilan bercerita/mendongeng. Hal ini menunjukkan bahwa minat mahasiswa program studi PGMI STAIN Al-Fatah Jayapura sangat tinggi dalam mempelajari keterampilan mendongeng.

Faktor pendukung minat mahasiswa PGMI STAIN Al-Fatah Jayapura dalam mempelajari keterampilan mendongeng berasal dari faktor internal mahasiswa itu sendiri. Faktor-faktor tersebut yaitu faktor motif, faktor emosional dan faktor tanggapan. Faktor motif ini dapat dilihat dari ekspektasi mahasiswa PGMI yang yakin bahwa keterampilan mendongeng benar-benar harus dimiliki oleh mereka. Faktor emosional ditunjukkan dari rasa ingin tahu yang tinggi dalam mempelajari keterampilan mendongeng dan faktor tanggapan yang dilihat dari kenangan indah yang tertanam dalam memori tentang pengalaman mendengarkan dongeng.

Faktor penghambat minat mahasiswa PGMI STAIN Al-Fatah Jayapura dalam mempelajari keterampilan mendongeng juga berasal dari faktor internal mahasiswa itu sendiri. Faktor-faktor tersebut yaitu faktor motif dan faktor emosional. Faktor motif dilihat dari tidak ditemukannya hal-hal yang menarik dari aktifitas mendongeng. Apalagi belum pernah ada pelatihan sebelumnya. Sehingga seperti apa dunia mendongeng belum diketahui. Faktor emosional dapat dilihat dari kurangnya kesiapan mental untuk tampil di muka umum dan adanya pertentangan kebiasaan atau karakter dari mahasiswa PGMI yang tidak mendukung untuk melakukan teknik-teknik mendongeng seperti luwes dalam komunikasi dan tepat dalam memainkan suara.

⁴² Wawancara dengan Nurkhayati, Mahasiswa Prodi PGMI Semester V, pada hari Selasa, 10 Oktober 2017 Pukul 13.10 WIT di STAIN Al-Fatah Jayapura.

K. Daftar Rujukan

- Anam, Iif Khoirul dan Amri, Sofan, 2012, *Paikem Gembrot*, Jakarta: Prestasi Pustaka Publishing.
- Asfandiyar, Andi Yudha, 2007, *Cara Pintar Mendongeng*, Bandung: DARI Mizan.
- Basuki KH, Pelatihan Bercerita Bagi Guru PAUD, TK dan SD se Gunungkidul dalam kabarhandayani.com diakses tanggal 30 September 2017
- Bimo, 2011, *Mahir Mendongeng Membangun dan Mendidik Karakter Anak Melalui Cerita*, Yogyakarta: Pro-U Media.
- Darmansyah, 2012, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*, Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Ern, *Ciri-ciri Anak yang Memiliki Minat* dalam <http://bimba-aiueo.com> diakses pada hari selasa, 27 September 2017. Pukul. 10.15 WIT.
- H. C. Whiterington, 1928, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Aksara Baru.
- Hurlock, Elizabeth B., 1978, *Perkembangan Anak*, Jakarta: PT. Erlangga.
- Info event Bali, Pelatihan Mendongeng untuk Guru TKA, SD dan Umum di GKN Denpasar Bali dalam <https://infoeventbali.wordpress.com> diakses tanggal 30 September 2017
- Kak Heru Dongeng, Workshop Teknik Mendongeng dalam <https://herumawan.wordpress.com> diakses tanggal 30 September 2017
- Kampung dongeng, Dongeng di Balai Bahasa Provinsi papua dalam kampungdongeng.com diakses tanggal 30 September 2017
- LPMP Papua Barat, Bimbingan Teknis Penutur Cerita Rakyat Bagi Guru Sekolah Jenjang pendidikan Dasar dan Menengah dalam lpmp-papubarat.kemendikbud.go.id diakses tanggal 30 September 2017
- Mahfudh, Salahudi, 1990, *Pengantar Psikologi Pendidikan*, Surabaya: Bina Ilmu.
- Maulana, Ahmad, *Pengertian Dongeng, Struktur, Ciri-ciri, dan Jenis-jenis Dongeng*, dalam <http://www.informasibelajar.com>, diakses pada hari senin, 29 Mei 2017 Pukul 21.22 WIT.
- Merauke Arafura, PIPA Gelar Pelatihan Mendongeng dalam <https://pasificpos.com> diakses tanggal 30 September 2017
- Musfiroh, Tadzkirotun, 2008, *Memilih, Meynyusun dan Menyajikan Cerita Untuk Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Tiara Wacana, 2008.
- Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia No. 912 Tahun 2013 Tentang Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab
- Perpustakaan Kabupaten Bandung Adakan Pelatihan mendongeng 3 Maret 2014 dalam www.pikiranrakyat.com diakses tanggal 30 September 2017
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 2008, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi Keempat, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 2008, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi Keempat, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Ramayulis, 2001, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, Jakarta: Kalam Mulia.
- STAIN Al-Fatah Jayapura, *Dokumen Struktur Kurikulum Pendidikan Tinggi*, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Tahun 2017.
- Suharyat, Yayat, *Hubungan Antara Sikap, Minat dan Perilaku*, REGION: Jurnal Pembangunan Wilayah dan Perencanaan Paertisipatif, LPPM UNS Surakarta, Volume I. No. 3, September 2009

Suparman. S, 2010, *Gaya Mengajar yang Menyenangkan Siswa*, Yogyakarta: Pinus Book Publisher.

Tim Penyusun Borang Akreditasi, *Borang IIIA Akreditasi Prodi PGMI STAIN Al-Fatah Jayapura*, 2017

Tribun Sumsel, Kak Inug berikan contoh Cara Mendongeng yang Benar Kepada Para Guru TK/PAUD 3 Oktober 2016 dalam sumsel.tribunnews.com diakses tanggal 30 September 2017

Wawancara dengan Nurhaiba, Mahasiswa Prodi PGMI Semester I, pada hari Selasa, 10 Oktober 2017 Pukul 13.00 WIT di STAIN Al-Fatah Jayapura.

Wawancara dengan Nurhaiba, Mahasiswa Prodi PGMI Semester I, pada hari Selasa, 10 Oktober 2017 Pukul 13.00 WIT di STAIN Al-Fatah Jayapura.

Wawancara dengan Nurkhayati, Mahasiswa Prodi PGMI Semester V, pada hari Selasa, 10 Oktober 2017 Pukul 13.10 WIT di STAIN Al-Fatah Jayapura.

Wawancara dengan Nurkhayati, Mahasiswa Prodi PGMI Semester V, pada hari Selasa, 10 Oktober 2017 Pukul 13.10 WIT di STAIN Al-Fatah Jayapura.

Wawancara dengan Popy, Mahasiswa Prodi PGMI Semester III, pada hari Selasa, 10 Oktober 2017 Pukul 13.30 WIT di STAIN Al-Fatah Jayapura.

Wikipedia Ensiklopedia Bebas, *Dongeng*, dalam <https://id.wikipedia.org>, diakses pada hari senin, 29 Mei 2017 Pukul 21.22 WIT.

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BAHASA ARAB BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF KELAS V

Melani Albar

Universitas Islam Raden Rahmat Malang

Email: ibnu.wagir@gmail.com

Abstract

Language remains important tools for daily life and usage, mainly in communication. In relation of it, A good communication requires such vocabulary expansion. Vocabulary literally know as Mufrodat about which people have high intention of its understanding and large acquisition while the intention do not come together with the main way to understand through memorizing, effectively. Concern to its problem, researches wants to develop teaching materials about vocabulary memorizing through music together with its sign and pictures in purpose of showing easiest way of memorizing.

The result of the study shows that teaching media of arabic language using multimedia interactive has shown high effectivity and attractiveness. It can be proved from students enthusiasm and attractiveness of learning its vocabulary. Result of 't' test of pre test shows in the average of mean about 59,58 of experiment group while control group having its average about 42,83. From its score there are no high range of different of its score but eksperiment group having high score that the control one. In continued of its appliances, the researcher continued to give an application of interactive multimedia to eksperiment group and konvensional for control group. Finding result of it, the post test given three times and it had shown the average of 82,00, followed by the second about 82.33, and it has shown the improvement about 0.33 while the rest shown average point about 81.67. From the average above, it can be conclude that the use of interactive multimedia has brought students in high and esiest way of understandin and memorizing, and it can be also concluded that the use of song for teaching foreign language can be one of alternative in teaching vocabulary.

Keyword : *Development Teaching Materials, Arabic Language, Interactive Multimedia*

Abstrak

Bahasa dalam kehidupan manusia sehari-hari adalah sebagai alat komunikasi. Agar dapat berkomunikasi dengan baik maka dibutuhkan penguasaan kosakata, Kegiatan menguasai mufrodat tidak lepas dari yang namanya hafalan, sehingga hal ini menjadi faktor utama peserta didik lemah dalam menguasai mufrodat. Oleh sebab itulah peneliti mengembangkan media pembelajaran menghafal kosakata (*mufrodat*) dalam bentuk lagu dan disertai arti yang berbentuk gambar atau simbol untuk memberikan kemudahan dalam menghafalnya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Bahasa Arab berbasis multimedia interaktif yang digunakan memiliki tingkat keefektifan dan kemenarikan yang tinggi. Terlihat adanya minat dan motivasi belajar yang cukup tinggi menunjukkan adanya ketertarikan siswa yang tinggi pula dalam kegiatan belajar. Dari hasil uji t, bahwa mean yang diperoleh pada pre tes eksperimen berkisar 59,58 dan mean yang diperoleh kelompok control 42,83. Dari hasil pre tes kelompok eksperimen dan kontrol dapat diketahui bahwa hasil pada kelompok eksperimen lebih besar dari pada kelompok kontrol. Setelah dilakukan pre tes pada kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan multimedia interaktif sedangkan kelompok kontrol dilakukan pembelajaran konvensional. Untuk mengetahui seberapa besar daya serap siswa kelompok eksperimen maka diberikan postes sebanyak 3

kali, dan hasil pos test pertama memperoleh mean berkisar 82, 00, postes ke dua mean yang diperoleh berkisar 82. 33, pada tahap ini terjadi peningkatan sebesar 0.33, dan post tes ke tiga sebesar 81.67. Dari perolehan mean tersebut dapat dikatakan bahwa dengan menggunakan multimedia interaktif siswa lebih cepat memahami pembelajaran mufrodad, dan dapat dikatakan bahwa multimedia interaktif mufrodad dengan nadhom ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk mengajarkan mufrodad.

Kata Kunci : Pengembangan Bahan Ajar, Bahasa Arab, Multimedia Interaktif

PENDAHULUAN

Bahasa dalam kehidupan kita sehari-hari berfungsi sebagai alat komunikasi. Oleh karena itu, agar manusia dapat berkomunikasi dengan baik, maka ia harus terampil berbahasa. Dalam berbahasa khususnya bahasa arab terdapat empat ketrampilan yang setidaknya harus dikuasai oleh pelajar yaitu ketrampilan menulis (*maharotul kitabah*), ketrampilan membaca (*maharotul qiroah*), ketrampilan mendengar (*maharotul istima*'), dan ketrampilan berbicara (*maharotul kalam*).

Mempelajari bahasa merupakan pekerjaan yang panjang dan kompleks, serta bukanlah serangkaian langkah mudah yang bisa diamati atau diprogram dalam sebuah panduan ringkas. Secara umum, bidang ilmu bahasa dibedakan menjadi linguistic murni dan linguistic terapan. Bidang linguistic murni mencakup fonetik, fonologi, morfologi, sintaksis, dan semantic. Sedang linguistic terapan mencakup pengajaran bahasa, penerjemahan, leksikografi. Bidang pengajaran dan pembelajaran bahasa termasuk salah satu bidang yang tidak banyak menemukan inovasinya akhir-akhir ini. Minimnya inovasi ini disebabkan oleh matinya kreativitas guru, untuk menemukan dan bertanggung jawab ikut serta dalam memecahkan fenomena masalah dan problem fundamental yang menjadi penghambat pendidikan Bahasa Arab yang tidak jelas arahnya.¹

Pembelajaran Bahasa Arab yang sudah lama dilakukan dan menjadi ikon bahasa di madrasah hasilnya belum sepenuhnya maksimal. Berbagai problem masih sering bermunculan dan jarang terpecahkan. Problem pengajaran tersebut sudah sangat perlu mendapatkan penanganan serius.

Pembelajaran bahasa arab senantiasa dihadapkan pada berbagai situasi yang kompleks. Situasi kompleks yang dimaksud adalah adanya berbagai aspek dalam pembelajaran bahasa arab yang harus disoroti secara bersama-sama. Diantara aspek yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran bahasa arab adalah aspek problematika metodologis.

¹ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati. *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. (Jogjakarta : Diva Press , 2011), hlm 5-6

Penelitian pengembangan bahan ajar Bahasa Arab bagi siswa kelas V ini menghasilkan produk berupa modul interaktif mata pelajaran Bahasa Arab berbasis macromedia flash terutama tentang menghafal mufrodat dengan menggunakan pola nadhom selama satu semester, yaitu semester genap. Media pembelajaran yang dikembangkan ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi siswa untuk menghafal mufrodat. Selain itu mufrodat berirama nadhom ini disertai juga dengan simbol atau gambar dari arti mufrodat tersebut dengan tujuan mempermudah untuk mengingatnya.

TINJAUAN PUSTAKA

Bahan ajar menurut Pannen adalah bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran.² Muhaimin dalam modul “ Wawasan Pengembangan Bahan Ajar” mengungkapkan bahwa bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Dalam website Dikmenjur dikemukakan pengertian bahan ajar sebagai seperangkat materi atau substansi pelajaran (teaching material) yang disusun secara sistematis menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran.³

Jenis bahan ajar harus disesuaikan dulu dengan kurikulumnya dan setelah itu dibuat rancangan pembelajaran, seperti contoh dibawah ini:

1. Bahan ajar pandang (visual) terdiri atas bahan cetak (printed) seperti antara lain hand out, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, pamphlet, wallchart, foto/gambar, dan non cetak (non printed), seperti model/maket.
2. Bahan ajar dengar (audio) seperti kaset, radio, piringan hitam, dan compact disk audio.
3. Bahan ajar pandang dengar (audio visual) seperti video compact disk, film.
4. Bahan ajar multimedia interaktif (Interactive teaching material) seperti CAI (Computer Assisted Instruction), compact disk (CD) multimedia pembelajaran interaktif, dan bahan ajar berbasis web (web based learning materials).⁴

Pada pertengahan decade tahu 80-an, ketika teknologi computer multimedia diprkenalkan, maka dimulailah penggunaan pembelajaran berbasis computer. Terdapat berbagai sebutan untuk media pembelajaran berbasis computer, seperti CAI (*Computer*

² Tian Belawati, *Materi Pokok Pengembangan Buku ajar Edisi ke satu* (jakarta: Universitas Terbuka. 2003) hlm 13

³ Muhaimin. *Modul wawasan Pengembangan Bahan Ajar Bab V* : Malang. LKP2I 2008

⁴ Sofan Amri dan Lif Khoiru Ahmadi. *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi pustaka, 2010. *hlm 159*

Assisted Instruction), MPI (*Multimedia Pembelajaran Interaktif*), SPM (*Software Pembelajaran Mandiri*), media presentasi berbantuan computer lainnya, dan lain sebagainya.

Manfaat media pendidikan dalam proses belajar menurut Hamalik (1986), antara lain sebagai peletak dasar-dasar yang konkrit dalam berpikir untuk mengurangi “verbalisme”, memperbesar minat siswa, serta membuat pelajaran lebih menyenangkan, sehingga berdampak pada hasil pembelajaran yang lebih memuaskan. Multimedia dalam pembelajaran dapat digolongkan dalam tiga karakteristik.⁵

Pertama, multimedia digunakan sebagai salah satu unsur pembelajaran di kelas. Misalnya saja, ketika guru hendak menjelaskan suatu materi melalui pengajaran di kelas atau berdasarkan suatu buku acuan, maka multimedia digunakan sebagai media pelengkap untuk menjelaskan materi yang diajarkan di depan kelas.

Kedua, multimedia digunakan sebagai materi pembelajaran mandiri. Pada tipe kedua ini, multimedia mungkin saja dapat mendukung pembelajaran di kelas mungkin juga tidak.

Ketiga, multimedia digunakan sebagai media satu-satunya di dalam pembelajaran. Dengan demikian, seluruh fasilitas pembelajaran yang mendukung tujuan pembelajaran juga telah disediakan dalam paket ini. Paket semacam ini sering disebut CBL (*Computer Based Learning*).

Multimedia merupakan kegiatan interaktif yang sangat tinggi, mengajak pebelajar untuk mengikuti proses pembelajaran dengan memilih dan mengendalikan layar diantara jendela informasi dalam penyajian media. Dengan multimedia, berbagai gaya belajar pebelajar terakomodasi seperti pebelajar yang auditori, visual maupun kinestetik, sehingga pebelajar dapat memilih media yang sesuai dengan gaya belajar masing-masing. Tujuan menggunakan multimedia dalam pendidikan dan pelatihan adalah melibatkan pebelajar dalam pengalaman multi sensori untuk meningkatkan kegiatan belajar.⁶

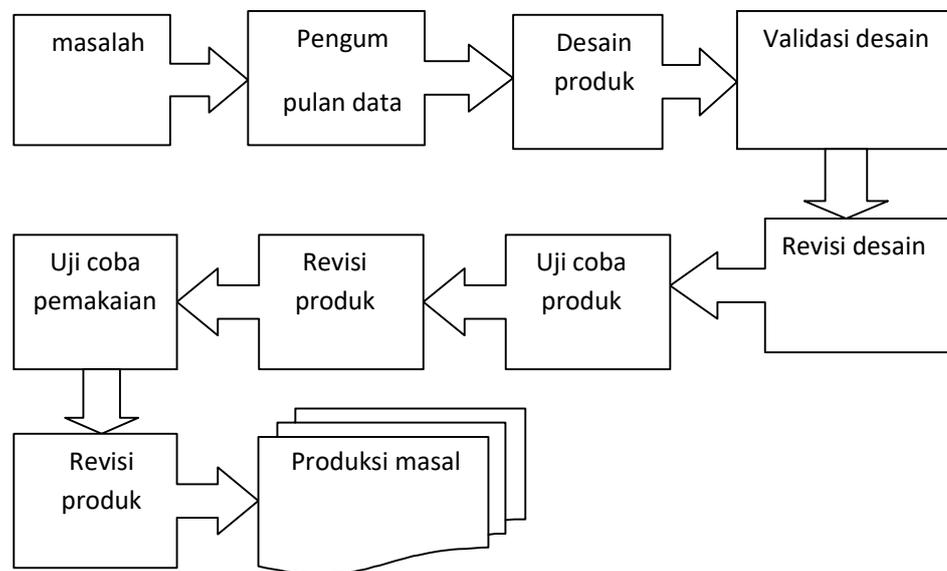
METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) media pembelajaran, khususnya berupa pembelajaran melalui bahan ajar berbasis multimedia interaktif Bahasa Arab untuk siswa kelas V tentang menghafal mufrodat menggunakan lirik nadhom. Penelitian mengadopsi prosedur pengembangan yang dilakukan

⁵ Jamal Ma'ruf Asmani. *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam dunia pendidikan*. Jogjakarta : Diva Press, 2011), hlm 253

⁶ Sri Anitah. *Media*.....hlm 57

Borg dan Gall. Adapun langkah-langkah penelitian dan pengembangan ditunjukkan pada gambar berikut.⁷



Tahapan penelitian pengembangan Borg and Gall di atas dapat disederhanakan dengan model penelitian pengembangan oleh Tim Puslitjaknov (Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan) yang menyederhanakan menjadi 5 langkah utama.⁸

1. Melakukan analisis produk yang akan dikembangkan
2. Mengembangkan produk awal
3. Validasi ahli dan revisi
4. Uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk
5. Uji coba lapangan skala besar dan produk akhir

HASIL PENELITIAN

Hasil uji t dilakukan untuk mengetahui tingkat perbedaan nilai rata-rata yang diperoleh siswa antara sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan. Dalam penelitian ini pemberian perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif sebagai sarana meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Arab di kelas 5 MIN Druju. Setelah siswa memperoleh materi mufrodat dan sebelum dilakukan tes tertulis sebagai hasil dari nilai post tes, siswa melakukan

⁷ Sugiyono “ *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*” Penerbit ALFABETA Bandung 2008, hlm 298

⁸ Tim Puslitjaknov. *Metode Penelitian Pengembangan* (Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional, 2008), hlm 11

tes singkat melalui soal-soal yang ada pada media interaktif. Adapun soal-soal yang harus dijawab oleh siswa meliputi tes pemahaman tentang mufrodat. Setelah itu dilakukan tes tertulis melalui soal yang sudah disiapkan oleh peneliti sebagai nilai pos tes.

Pada nilai pos tes eksperimen dilakukan sebanyak 3 kali sebagai follow up penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif, dan untuk mengetahui selisih peningkatan atau penurunan yang terjadi pada hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan (*treatment*)

T-Test

[DataSet0]

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
preteksperimen	12	59.58	16.290	4.702
pretescontrol	12	42.83	15.579	4.497
posteksperimen1	12	82.00	10.126	2.923
postcontrol	12	68.17	10.329	2.982
posteksperimen2	12	82.33	10.228	2.952
postcontrol	12	68.17	10.329	2.982
posteksperimen3	12	81.67	10.680	3.083
postcontrol	12	68.17	10.329	2.982

	Test Value = 0					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
preteksperimen	12.671	11	.000	59.583	49.23	69.93
pretescontrol	9.524	11	.000	42.833	32.94	52.73
posteksperimen1	28.051	11	.000	82.000	75.57	88.43
postcontrol	22.861	11	.000	68.167	61.60	74.73
posteksperimen2	27.886	11	.000	82.333	75.83	88.83
postcontrol	22.861	11	.000	68.167	61.60	74.73
posteksperimen3	26.489	11	.000	81.667	74.88	88.45
postcontrol	22.861	11	.000	68.167	61.60	74.73

Pada table di atas hasil uji t di atas dapat diketahui bahwa mean yang diperoleh pada pre tes eksperimen berkisar 59,58 dan mean yang diperoleh kelompok kontrol 42,83. Dari hasil pre tes kelompok eksperimen dan kontrol dapat diketahui bahwa hasil pada kelompok eksperimen lebih besar dari pada kelompok kontrol. Setelah dilakukan pre tes pada kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan multimedia interaktif sedangkan kelompok kontrol dilakukan pembelajaran konvensional. Untuk mengetahui seberapa besar daya serap siswa kelompok eksperimen maka diberikan postes sebanyak 3 kali, dan hasil pos test pertama memperoleh mean berkisar 82, 00, postes ke dua mean yang diperoleh berkisar 82. 33, pada tahap ini terjadi peningkatan sebesar 0.33, dan post tes ke tiga sebesar 81.67. pada post tes ke 3 terjadi penurunan sebesar 0.66, namun tidak terlalu signifikan, karena perolehan signifikan 2 tailednya sebesar 0.000 di bawah taraf kesalahan 5 % yaitu 0.05. Dari perolehan mean

tersebut dapat dikatakan bahwa dengan menggunakan multimedia interaktif siswa lebih cepat memahami pembelajaran mufrodad, dan dapat dikatakan bahwa multimedia interaktif mufrodad dengan nadhom ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk mengajarkan mufrodad.

PENUTUP

1. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan, validasi, dan uji coba, media pembelajaran Bahasa Arab untuk siswa kelas V merupakan media pembelajaran yang menarik berdasarkan penilaian beberapa tim ahli baik materi, media, ahli pembelajaran maupun siswa selaku objek pembelajaran. Hasil akhir dari pengembangan ini adalah menghasilkan sebuah media pembelajaran Bahasa Arab yang berupa modul Interaktif untuk siswa kelas V MI. produk tersebut telah memenuhi komponen sebagai media pembelajaran setelah mendapatkan validasi dan uji coba. Secara umum bahwa media pembelajaran Bahasa Arab yang telah dikembangkan ada pada kualifikasi sangat baik sehingga layak untuk dijadikan sebagai salah satu alternative media pembelajaran dalam membelajarkan mufrodad Bahasa Arab khususnya. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berupa modul interaktif ini mendapat sambutan yang baik oleh guru dan para siswa, sehingga pembelajaran berjalan dengan efektif, kondusif dan dapat menarik motivasi siswa.

2. Saran

Melalui penelitian ini, peneliti menyarankan agar pembelajaran mufrodad bahasa arab hendaknya menggunakan cara-cara yang memungkinkan siswa merasa menikmati pembelajaran dan juga memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif sehingga tumbuh dalam diri siswa motivasi untuk terus belajar dan menguasai perbendaharaan mufrodad.

DAFTAR PUSTAKA

Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati. *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Jogjakarta : Diva Press , 2011

Tian Belawati, *Materi Pokok Pengembangan Buku ajar Edisi ke satu* jakarta: Universitas Terbuka. 2003

Muhaimin. *Modul wawasan Pengembangan Bahan Ajar Bab V* : Malang. LKP2I 2008

Sofan Amri dan Lif Khoiru Ahmadi. *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi pustaka, 2010.

Jamal Ma'ruf Asmani. *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam dunia pendidikan*. Jogjakarta : Diva Press, 2011

Sugiyono “ *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*” Penerbit ALFABETA Bandung 2008

Tim Puslitjaknov. *Metode Penelitian Pengembangan* Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional, 2008

PENGARUH PROGRAM *SUCCESS FOR ALL* TERHADAP KETRAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH

Ismi Choiron Annisa

Email:ismichoirun@gmail.com

STIT Muhammadiyah Bojonegoro

Abstract

This research has purpose to know the effect of success for all programs toward the ability of students reading comprehension skill of class IVaMIM 21 Kapas Bojonegoro. The kinds of experiments that used in this research is quasi-experimental design using pretest-posttest control group design. Data analysis that used is validity test expert shows that the feasibility of using the research instrument, validity test, reliability, homogeneity test and t test shows that the price of $t < t$ table is $4.73 < 2.39$, it means that there is significance of treatment giving. The Calculation of path analysis shows that the response of the parents reading independently affect the result of the dependent variable that is evidenced by the calculated probability value less than 0.05 probability value calculated through linear regression by using SPSS. Therefore, it can be concluded that the existence of independent and intervening variables are effected toward students reading comprehension skills.

Kata Kunci: SFA Program, Reading Comprehension

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh program *success for all* terhadap kemampuan ketrampilan membaca pemahaman siswa kelas IVaMIM 21 Kapas Bojonegoro. Jenis eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *quasi experimental design* dengan menggunakan *pretest-posttest control group design*. Analisis data yang digunakan yaitu uji validitas ahli menyatakan kelayakan penggunaan instrumen penelitian dan uji validitas test, reliabilitas, uji homogenitas, dan uji t yang menyatakan harga hitung $< t$ tabel yaitu $4,73 < 2,39$ yang berarti adanya signifikansi terhadap pemberian perlakuan. Penghitungan analisis jalur (*path analysis*) menunjukkan bahwa membaca mandiri respon orang tua berpengaruh terhadap hasil dari variabel terikat yang dibuktikan dengan nilai probabilitas hitung lebih kecil dari nilai probabilitas 0,05 yang dihitung melalui regresi linear dengan menggunakan program SPSS. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan keberadaan variabel bebas dan variabel intervening berpengaruh terhadap ketrampilan membaca pemahaman siswa.

Kata Kunci: Program SFA, Membaca Pemahaman

PENDAHULUAN

Di dalam pengajaran Bahasa Indonesia, ada tiga aspek yang perlu diperhatikan, yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor. Ketiga aspek itu berturut-turut menyangkut ilmu pengetahuan, perasaan, dan keterampilan atau kegiatan berbahasa. Ketiga aspek tersebut harus berimbang agar tujuan pengajaran bahasa yang sebenarnya dapat dicapai. Kalau pengajaran bahasa terlalu banyak mengotak-atik segi gramatikal saja (teori), murid akan tahu tentang aturan bahasa, tetapi belum tentu dia dapat menerapkannya dalam tuturan maupun tulisan dengan baik. Keterampilan membaca merupakan salah satu dari ketrampilan berbahasa selain ketrampilan menulis, berbicara, dan mendengar yang perlu dikuasai oleh pemakai bahasa, dengan menguasai keterampilan membaca, seseorang dapat menggali

sebanyak banyaknya informasi yang diinginkan dari bacaan tersebut. Oleh sebab itu, kemampuan seseorang dalam memahami isi bacaan sangat berkaitan erat dengan cara atau teknik seseorang dalam membaca.

Berdasarkan banyak temuan peneliti di lapangan yaitu dengan bertanya jawab terhadap beberapa guru di sekolah dasar, kemampuan membaca pemahaman siswa masih sangat rendah dikarenakan pemahaman isi bacaan hanya berfokus pada menemukan ide pokok dan ide pendukung paragraf serta menyimpulkan isi bacaan masih terabaikan. Hal ini sama halnya dengan pendapat Farida¹ yaitu pemahaman isi bacaan selama ini hanya fokus pada pertanyaan yang tersedia dalam buku bacaan yang lebih menekankan pada jawaban yang mengeksplorasi pemahaman literal. Oleh sebab itu, perlu diuji cobakan program *Success For All* (SFA) sebagai upaya meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa Madrasah Ibtidaiyah atau Sekolah Dasar.

Program *Success For All* (SFA) merupakan program yang bisa digunakan untuk segala jenjang pendidikan. *Success For All* merupakan sebuah model reformasi sekolah secara menyeluruh berbasis penelitian terbesar yang pernah ada². *Success For All* menggunakan kurikulum baca yang didasarkan pada berbagai hasil penelitian tentang praktik-praktik yang efektif dalam membangun keterampilan-keterampilan awal dan tentang pengembangan strategi pemahaman, disamping tentang penggunaan pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan ketertarikan, motivasi dan keterlibatan siswa. Pengembangan kosakata dan kemampuan berbahasa lisan dan kecintaan terhadap buku dan aktivitas membaca merupakan kunci terpenting menuju keberhasilan siswa dalam menguasai keterampilan membaca.

Success For All dibangun secara eksplisit untuk menuangkan teori QAIT ke dalam praktik dengan fokus perhatian pada beragam dimensi pengajaran secara simultan³. Aplikasi QAIT yaitu *Quality* (kualitas) mengacu pada penyajian informasi dan keterampilan yang diperlukan dalam membantu siswa belajar dan menguasai pelajaran termasuk kurikulum penyajian materi pelajaran, penggunaan teknologi secara efektif. *Adaptation* (adaptasi) mengacu pada cara-cara yang dapat digunakan untuk menilai kemajuan siswa secara berkesinambungan dan mengadaptasi tingkat kecepatan pengajaran sesuai dengan kebutuhan semua siswa. *Incentive* (Intensif) mengacu pada strategi-strategi yang digunakan untuk

¹Farida Rahim, *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2009), 73

²E Robert Slavindkk, *MEMBACA MEMBUKA PINTU DUNIA – Program “Success For All”. Model yang Jelas dan Kuat untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Sekolah Dasar*, (Yogyakarta : Penerbit Pustaka Pelajar, 2014), 11

³Ibid

meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan menguasai pelajaran. *Time* (time) mengacu pada jumlah jam yang dialokasikan untuk memberikan pelajaran dan penggunaan jumlah jam tersebut secara efektif, Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti mengambil penelitian dengan judul “*Pengaruh Program Success For All Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV MIM 21 Kapas Bojonegoro Tahun Pelajaran 2018-2019*”

METODE

Pada dasarnya bagian ini menjelaskan jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian eksperimen. Jenis eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experimental design*. Berdasarkan macam-macam *quasi experimental design* yang ada, peneliti menggunakan *pretest-posttest control group design*, karena pada desain ini terdapat *pretest* (sebelum diberi perlakuan) dan *posttest* (setelah diberi perlakuan) sehingga dapat dibandingkan antara keadaan sebelum perlakuan dan keadaan sesudah perlakuan.

Sampel dalam penelitian eksperimen ini yaitu semua anak kelas IV yang berjumlah 64 siswa dengan 2 kelas paralel. Siswa kelas IVa sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yaitu kelas IVb di MIM 21 Kapas Bojonegoro Tahun Pelajaran 2018-2019.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah metode tes, metode dokumentasi, dan metode angket. Tes dilakukan dengan memberi lembar tes kepada siswa pada saat sebelum perlakuan atau *pre test* dan tes setelah perlakuan atau *post test* pada saat pemberian perlakuan melaksanakan program *Success For All* dari kelompok *treatment* (diberi perlakuan) maupun dari kelompok *control* (tidak diberi perlakuan). Dokumentasi pada penelitian ini berupa foto kegiatan dan hasil proses belajar berupa portofolio membaca mandiri siswa MIM 21 Kapas Bojonegoro yang merupakan data pelengkap informasi atau bukti bahwa kegiatan yang telah direncanakan benar-benar telah dilaksanakan, serta catatan lapangan selama kegiatan penelitian berlangsung. Angket digunakan oleh peneliti untuk mengetahui bagaimana pengaruh minat siswa dalam membaca pada penerapan program *success for all*.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji validitas atau kesahihan adalah ketepatan mengukur yang dimiliki oleh sebutir item. Uji reliabilitas, seperangkat tes dikatakan reliabel apabila tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap, artinya apabila tes tersebut dikenakan pada sejumlah subjek yang sama pada waktu yang lain, maka hasilnya akan sama. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kedua kelompok mempunyai varian yang sama atau tidak. Teknik t-Test adalah teknik statistik yang digunakan untuk menguji signifikansi perbedaan dua buah mean yang berasal dari dua buah distribusi.

Skala likert pada penelitian ini, digunakan untuk mengukur seberapa persentase minat siswa terhadap membaca yang nantinya akan berpengaruh terhadap ketrampilan membaca pemahaman siswa. Analisa Jalur (*path analysis*) digunakan untuk mengetahui sejauh mana korelasi antara variabel bebas, dan variabel terikat dengan adanya variabel intervening⁴.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian eksperimen program *success for all* di MIM 21 Kapas Bojonegoro dilaksanakan mulai tanggal 4 April 2019 yaitu pretest, selanjutnya dari tanggal 6 sampai dengan 18 April 2019 pelaksanaan posttest. Tahap yang pertama yaitu analisis uji prasyarat yang berupa uji validitas. uji validitas tes yang diberikan kepada siswa dengan dianalisis menggunakan rumus *product moment*. Berdasarkan penghitungan validitas dengan menggunakan *product moment*, dapat diketahui terdapat 17 soal dengan r_{xy} atau r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} , dan 3 soal dengan r_{xy} atau r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} . Hal ini menyatakan, pada instrumen 20 butir soal test terdapat 17 soal valid dan 3 soal tidak valid.

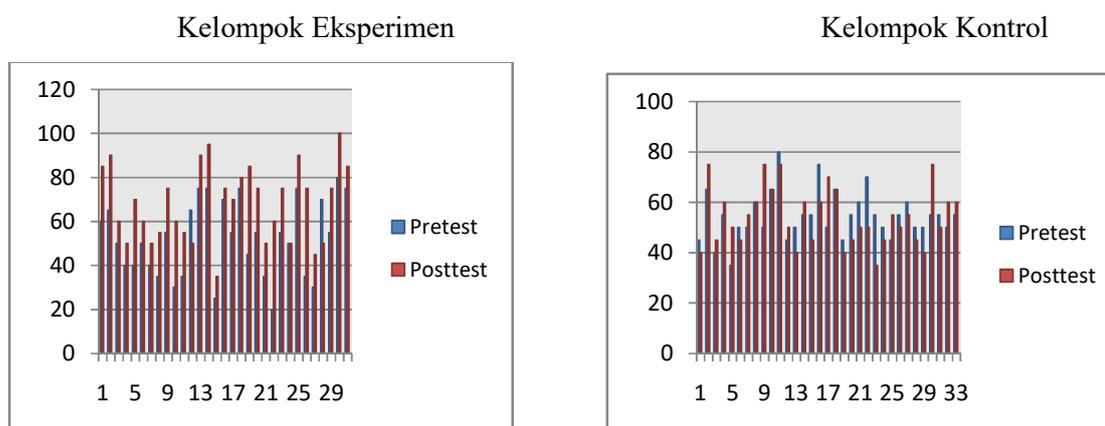
Setelah uji validitas, maka dilaksanakan uji reliabilitas dari soal yang valid tersebut. Uji validitas digunakan apabila tes tersebut dikenakan pada sejumlah subjek yang sama pada waktu yang lain, maka hasilnya akan sama. Uji reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Jika harga $r_{11} > r_{tabel}$ maka soal dikatakan reliabel dengan taraf signifikan 5%.

Dari uji reliabilitas dapat diperoleh r_{11} sebesar 0,92. Maka, dapat dinyatakan instrument *pretest* dan *posttest* dinyatakan telah *reliabel*. Hal ini dikarenakan nilai $r = 0,92$ dan $r = 0,92$ termasuk dalam kategori sangat tinggi. Setelah diuji reliabilitas maka diuji homogenitas antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan menggunakan hasil tes sebelum dilakukan program *success for all*. Dari penghitungan uji homogenitas diperoleh F_{max} yaitu 1,87 dan dari grafik daftar distribusi F dengan dk pembilang X yaitu $31-1=30$, dan dk penyebut Y yaitu $33-1=32$, maka dapat diperoleh F_{tabel} sebesar 1,82. Tampak bahwa $F_{max} < F_{tabel}$. Hal ini berarti data variabel X dan data variabel Y homogen. Pelaksanaan penghitungan uji homogenitas dianalisis dengan menggunakan komputer program *microsoft excel*. Setelah penghitungan analisis uji prasyarat, maka selanjutnya menghitung menguji perbedaan rata-rata hitung antara kelompok eksperimen (yang dikenai program *Success For All*) dan kelompok kontrol (yang tidak dikenai program *Success For All*) dengan menggunakan teknik t-Test.

⁴Engkos Achmad Riduwan, *Cara Mudah Menggunakan dan Memaknai Path Analysis "Analisis Jalur"*, (Bandung : Penerbit Alfabeta, 2014)

Berikut ini adalah diagram batang nilai pretest dan posttest kelompok eksperimen (kelas 4a) dan kelompok kontrol (kelas 4b) :

Grafik 1. Nilai Pretest Posttest Subjek



Dari diagram batang tersebut, terlihat pada kelompok eksperimen mengalami perubahan nilai yang semakin keatas, sedangkan pada kelompok kontrol perubahan nilainya belum terlihat. Untuk membuktikan signifikansi antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka dihitung menggunakan rumus uji t-Test sebagai berikut :

Dimasukkan dalam rumus t-Test *two group*

$$t = \frac{Mx - My}{\sqrt{\left(\frac{\sum X^2 + \sum Y^2}{Nx + Ny - 2}\right) \left(\frac{1}{Nx} + \frac{1}{Ny}\right)}}$$

$$t = \frac{18,39 - 8,79}{\sqrt{\left(\frac{2.965,35 + 1.30152}{31 + 33 - 2}\right) \left(\frac{1}{31} + \frac{1}{33}\right)}}$$

$$t = \frac{9,6}{\sqrt{\left(\frac{4268}{62}\right) \left(\frac{64}{1023}\right)}}$$

$$t = \frac{9,6}{\sqrt{(68,82)(0,06)}}$$

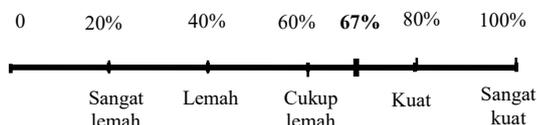
$$t = \frac{9,6}{\sqrt{4,13}}$$

$$t = \frac{9,6}{2,03} = 4,73$$

Penghitungan uji t-test menghasilkan harga nilai thitung < ttabel yaitu 4,73 < 2,39. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa antara skor hasil tes sebelum dan sesudah pembelajaran dengan program SFA pada kelas eskperimen dan skor hasil tes membaca pemahaman sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan tanpa diberikan

treatment pada kelas kontrol terdapat perbedaan yang signifikan. Hal itu menunjukkan bahwa penyelenggaraan program SFA dapat meningkatkan ketrampilan membaca pemahaman pada siswa kelas 4aMIM 21 Kapas Bojonegoro.

Penghitungan selanjutnya yaitu data angket yang menggunakan teknik penyekalaan model skala likert. Dengan menggunakan skala likert, maka jawaban kualitatif yang ada dikonfigurasi menjadi kuantitatif. Setelah data diubah menjadi kuantitatif, maka dapat dinyatakan dengan pemberian rating skor. Sehingga secara kontinum, minat baca siswa dapat dilihat seperti:



Grafik 2. Skala Likert Angket Minat Baca Siswa

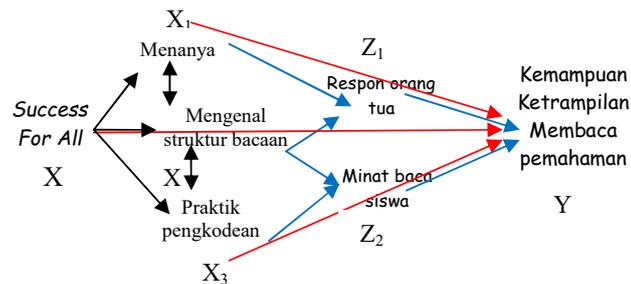
Diketahui secara kontinum, minat baca siswa berada pada posisi cukup, yang berarti masih ada motivasi dalam diri siswa (minat) untuk membaca, sehingga program *Success For All* berhasil dan berpengaruh signifikan karena adanya minat siswa yang cukup kuat dalam membaca.

Selanjutnya analisis data penghitungan membaca mandiri respon orang tua. Membaca mandiri merupakan salah satu kegiatan dari program *success for all* yang digunakan sebagai tugas tambahan membaca di rumah. Jika disekolah mereka mendapatkan bimbingan membaca dan penilaian dari fasilitator, namun jika di rumah, orang tua sebagai pembimbing dan penilai dari hasil membaca siswa. Hasil membaca siswa hanya perlu dibuktikan dengan siswa bercerita kepada orang tuanya tentang bacaan yang mereka baca di rumah. Tidak ada kriteria buku bacaan di rumah, sehingga di rumah siswa bebas membaca berbagai macam buku.

Diketahui rata-rata respon orang tua memberikan point dengan kriteria orang tua merasa bangga terhadap anaknya yang mampu bercerita dengan baik kepada orang tuanya. Hal ini menunjukkan, siswa telah berhasil melaksanakan tugas *success for all* di rumah tanpa dibimbing fasilitator.

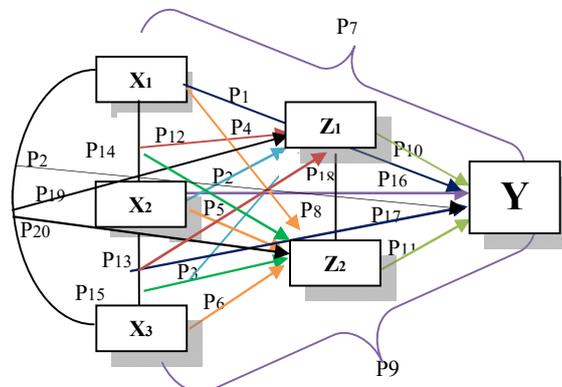
Pada penelitian ini, Program *Success For All* sebagai variabel bebas atau variabel X, Kemampuan ketrampilan membaca pemahaman sebagai variabel terikat atau variabel Y. Selain terdapat variabel bebas dan terikat, tidak terlepas dari variabel intervensi yang artinya variabel luar yang mempengaruhi hasil daripada variabel terikat, yang belum tentu hasil dari pengaruh variabel bebas. Adapun variabel intervensinya yaitu minat baca siswa dan kepedulian orang tua terhadap anaknya atau respon orang tua. Berikut ini visualisasi

hubungan antar variabel model ekuasi siruktural dengan menggunakan sistem pengalihan antarvariabel menurut Duncan dalam creswell⁵yaitu:



Grafik 3. Path Analisis Pengaruh Program *Success For All*

Untuk mengetahui signifikansi antar variabel, peneliti menggunakan analisis jalur (*path analysis*). Analisis jalur juga digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh; karena dari model yang disusun terdapat keterkaitan hubungan antara sejumlah variabel yang dapat diestimasi secara simultan. Selain itu variabel dependen pada satu hubungan yang sudah ada, akan menjadi variabel independen pada hubungan selanjutnya. Sehingga dapat digambarkan sebagai berikut:



Grafik 4. Model Path Analisis Variabel X dan Y

Penghitungan *path analysis* menggunakan korelasi ganda atau dapat dikatakan sebagai analisis regresi linier dengan variabel yang dibakukan

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + b_4X_4 + e$$

Berikut ini merupakan data penghitungan analisis jalur melalui program SPSS dengan menggunakan tools regresi linear.

⁵Creswell, J.W, *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), 81.

Tabel 1. *Path Analysis*

No	Pengaruh Antar Variabel	Persamaan	Hasil	Hipotesis	Sig. regresi sederhana (nprob=0,05)
1	2	3	4	5	6
P1	Menanya terhadap respon orang tua	$Z1 = a + b1.x1$	$Z1 = 4,6565 - 0,224 x1$	(Ha : x1 berpengaruh terhadap z1) (Ho : x1 tidak berpengaruh terhadap z1)	Ho diterima, Ha ditolak (tidak signifikan)
P2	Struktur bacaan terhadap respon orang tua	$Z1 = a + b2.x2$	$Z1 = 4,807 - 0,191 x2$	(Ha : x2 berpengaruh terhadap z1) (Ho : x2 tidak berpengaruh terhadap z1)	Ho diterima, Ha ditolak (tidak signifikan)
P3	Praktik pengkodean terhadap respon orang tua	$Z1 = a + b3 x3$	$Z1 = 3,964 - 0,075 x3$	(Ha : x3 berpengaruh terhadap z1) (Ho : x3 tidak berpengaruh terhadap z1)	Ho diterima, Ha ditolak (tidak signifikan)
P4	Menanya terhadap minat baca siswa	$Z2 = a + b1 x1$	$Z2 = 2,543 + 0,138 X1$	(Ha : x1 berpengaruh terhadap z2) (Ho : x1 tidak berpengaruh terhadap z2)	Ho diterima, Ha ditolak (tidak signifikan)
P5	Struktur bacaan terhadap minat baca siswa	$Z2 = a + b2 x2$	$Z2 = 22,796 + 0,096 x2$	(Ha : x2 berpengaruh terhadap z2) (Ho : x2 tidak berpengaruh terhadap z2)	Ho diterima, Ha ditolak (tidak signifikan)
P6	Praktik pengkodean terhadap minat baca siswa	$Z2 = a + b3 x3$	$Z2 = 26,209 + 0,017 x3$	(Ha : x3 berpengaruh terhadap z2) (Ho : x3 tidak berpengaruh terhadap z2)	Ho diterima, Ha ditolak (tidak signifikan)

No	Pengaruh Antar Variabel	Persamaan	Hasil	Hipotesis	Sig. regresi sederhana (nprob=0,05)
				terhadap z2)	
P7	Menanya terhadap uji daya beda tes	$Y = a + bY_{x1}$	Y = 29,079 - 0,122 x1	(Ha : x1 berpengaruh terhadap Y) (Ho : x1 tidak berpengaruh terhadap Y)	Ho diterima, Ha ditolak (tidak signifikan)
P8	Struktur bacaan terhadap uji daya beda tes	$Y = a + bY_{x2}$	Y = 32,113 - 0,110 x2	(Ha : x2 berpengaruh terhadap Y) (Ho : x2 tidak berpengaruh terhadap Y)	Ho diterima, Ha ditolak (tidak signifikan)
P9	Praktik pengkodean terhadap uji daya beda tes	$Y = a + bY_{x3}$	Y = 25,312 - 0,080 X3	(Ha : x3 berpengaruh terhadap Y) (Ho : x3 tidak berpengaruh terhadap Y)	Ho diterima, Ha ditolak (tidak signifikan)
P10	Respon orang tua terhadap uji daya beda tes	$Y = a + bY_{z1}$	Y = -11,023 + 0,394 z1	(Ha : z1 berpengaruh terhadap Y) (Ho : z1 tidak berpengaruh terhadap Y)	Ho ditolak, Ha diterima (signifikan)
P11	Minat baca siswa terhadap uji daya beda tes	$Y = a + bY_{z2}$	Y = 19,336 - 0,012 z2	(Ha : z2 berpengaruh terhadap Y) (Ho : z2 tidak berpengaruh terhadap Y)	Ho diterima, Ha ditolak (tidak signifikan)
P12	Menanya dan struktur bacaan terhadap respon orang tua	$Z1 = a - b1_{x1} - b2_{x2}$	Z1 = 4,962 - 0,170 x1 - 0,090 x2	(Ha : x1 dan x2 berpengaruh terhadap Z1) (Ho : x1 dan x2 tidak berpengaruh)	Ho diterima, Ha ditolak (tidak signifikan)

No	Pengaruh Antar Variabel	Persamaan	Hasil	Hipotesis	Sig. regresi sederhana (nprob=0,05)
				terhadap z1)	
P13	Struktur bacaan dan praktik pengkodean terhadap respon orang tua	$Z1 = a - b2 x2 - b3 x3$	$Z1 = 5,035 - 0,419 x2 + 0,274 x3$	(Ha : x2 dan x3 berpengaruh terhadap Z1) (Ho : x2 dan x3 tidak berpengaruh terhadap z1)	Ho diterima, Ha ditolak (tidak signifikan)
P14	Menanya dan struktur bacaan terhadap minat baca siswa	$Z2 = a + b1 x1 + b2 x2$	$Z2 = 22,041 + 0,125 x1 + 0,022 x2$	(Ha : x1 dan x2 berpengaruh terhadap z2) (Ho : x1 dan x2 tidak berpengaruh terhadap z2)	Ho diterima, Ha ditolak (tidak signifikan)
P15	Struktur bacaan dan praktik pengkodean terhadap respon orang tua	$Z2 = a + b2 x2 - b3 x3$	$Z2 = 21,650 + 0,269 x2 - 0,207 x3$	(Ha : x2 dan x3 berpengaruh terhadap z1) (Ho : x2 dan x3 tidak berpengaruh terhadap z1)	Ho diterima, Ha ditolak (tidak signifikan)
P16	Menanya dan struktur bacaan terhadap uji daya beda tes	$Y = a - b1 x1 - b2 x2$	$Y = 33,756 - 0,088 x1 - 0,058 x2$	(Ha : x1 dan x2 berpengaruh terhadap Y) (Ho : x1 dan x2 tidak berpengaruh terhadap Y)	Ho diterima, Ha ditolak (tidak signifikan)
P17	Struktur bacaan dan praktik pengkodean terhadap uji daya beda tes	$Y = a - b2 x2 - b3 x3$	$Y = 32,780 - 0,143 x2 + 0,039 x3$	(Ha : x2 dan x3 berpengaruh terhadap Y) (Ho : x2 dan x3 tidak berpengaruh terhadap Y)	Ho diterima, Ha ditolak (tidak signifikan)

No	Pengaruh Antar Variabel	Persamaan	Hasil	Hipotesis	Sig. regresi sederhana (nprob=0,05)
P18	Respon orang tua dan minat baca terhadap uji daya beda tes	$Y = a - b_1 z_1 + b_2 z_2$	$Y = -23,846 + 0,122 z_1 + 0,432 z_2$	(Ha : z1 dan z2 berpengaruh terhadap Y) (Ho : z1 dan z2 tidak berpengaruh terhadap Y)	Ho diterima, Ha ditolak (tidak signifikan)
P19	Menanya dan praktik pengkodean terhadap respon orang tua	$Z_1 = a + b_1 x_1 + b_3 x_3$	$Z_1 = 4,803 - 0,217 x_1 - 0,042 x_3$	(Ha : x1 dan x3 berpengaruh terhadap Z1) (Ho : x1 dan x3 tidak berpengaruh terhadap z1)	Ho diterima, Ha ditolak (tidak signifikan)
P20	Menanya dan praktik pengkodean terhadap minat baca siswa	$Z_2 = a + b_1 x_1 + b_3 x_3$	$Z_2 = 22,657 + 0,139 x_1 - 0,005 x_3$	(Ha : x1 dan x3 berpengaruh terhadap Z2) (Ho : x1 dan x3 tidak berpengaruh terhadap z2)	Ho diterima, Ha ditolak (tidak signifikan)
P21	Menanya dan praktik pengkodean terhadap uji daya beda tes	$Y = a + b_1 x_1 + b_3 x_3$	$Y = 34,222 - 0,113 x_1 - 0,062 x_3$	(Ha : x1 dan x3 berpengaruh terhadap Y) (Ho : x1 dan x3 tidak berpengaruh terhadap Y)	Ho diterima, Ha ditolak (tidak signifikan)

Penghitungan diatas menggunakan analisis regresi linier dengan bantuan SPSS. Pada kolom signifikansi (lampiran) koefisien atau anova, apabila nilai probabilitas signifikansi lebih kecil atau sama dengan nilai probabilitas *Sig.* atau ($0.05 \leq Sig$), maka Ho ditolak dan Ha diterima artinya koefisien regresi adalah *signifikan*. Sehingga kesimpulannya ada pengaruh antar beberapa variabel hitung.

Sedangkan dari tabel 4.10 dapat diketahui bahwa hampir semua variabel yang termasuk dalam penelitian tidak berpengaruh secara signifikan terhadap variabel terikat. Hanya satu variabel yang mempengaruhi variabel terikat yaitu respon orang tua dengan nilai sebesar :

Tabel 2. Analisis Jalur Signifikan

$$P10 = -a + bYz1$$

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	-				
	11.023	12.832		-.859	.397
respon_or tu	8.068	3.490	.394	2.312	.028

a. Dependent Variable: beda_test

$$Y = -a + bYz1$$

$$Y = -11,023 + 0,397 z1$$

Dimana :

z1 : respon orang tua

Y : daya beda nilai tes

Konstanta sebesar -11,023 menyatakan bahwa jika tidak ada kenaikan nilai dari variabel respon orang tua (z1), maka nilai daya beda test -11,023. Koefisien regresi sebesar 0,397 menyatakan bahwa setiap penambahan (karena tanda +) satu skor atau nilai respon maka akan memberikan kenaikan sebesar 0,397.

Uji t untuk menguji signifikansi konstanta dan variabel dependen (daya beda test). Kriteria uji koefisien regresi dari variabel intervinjing respon orang tua terhadap daya beda tes sebagai berikut :

Ha : respon orang tua berpengaruh secara signifikan terhadap daya beda tes

Ho : respon orang tua tidak berpengaruh secara signifikan terhadap daya beda tes

Terlihat bahwa kolom sig. pada tabel 4.10.1 koefisien nilai probabilitas sig = 0,028 lebih kecil dari nilai probabilitas 0,05 atau nilai 0,05 > 0,01, maka Ho ditolak dan Ha diterima artinya koefisien regresi adalah *signifikan*. Simpulan bahwa respon orang tua berpengaruh terhadap hasil daya beda test.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan diatas, maka hal ini sejalan dengan teori yang melandasi program *success for all* yang pertama kali diujicobakan dan

dikembangkan oleh Slavin dan teman-temannya. Program *Success For All* dikembangkan dan dirancang untuk mengantisipasi semua jalan yang memungkinkan siswa beresiko gagal dalam menguasai pelajaran dan untuk memberikan intervensi sedini mungkin demi menghindari trayek pencapaian negatif serta meningkatkan peluang bagi terealisasi taryek yang positif. Dalam kerangka proses pengajaran, teori ini dibangun berdasarkan karya Slavin⁶ terdahulu (1987,1994,2006) yang menggambarkan model QAIT, kependekan dari *Quality, Adaptation, Incentive, Time* yang kemudian komponen ini diturunkan dan diubah dari model Carroll (1963), yang mengombinasikan variabel alamiah dan variabel yang bisa diubah. Aplikasi QAIT yaitu *Quality*(kualitas) mengacu pada penyajian informasi dan keterampilan yang diperlukan dalam membantu siswa belajar dan menguasai pelajaran termasuk kurikulum penyajian materi pelajaran, penggunaan teknologi secara efektif. *Adaptation* (adaptasi) mengacu pada cara-cara yang dapat digunakan untuk menilai kemajuan siswa secara berkesinambungan dan mengadaptasi tingkat kecepatan pengajaran sesuai dengan kebutuhan semua siswa. *Incentive* (Intensif) mengacu pada strategi-strategi yang digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan menguasai pelajaran. *Time* (time) mengacu pada jumlah jam yang dialokasikan untuk memberikan pelajaran dan penggunaan jumlah jam tersebut secara efektif.

Secara umum pembelajaran pada program *success for all* yang telah dilakukan berjalan dengan baik, berdasarkan catatan lapangan yang dikumpulkan oleh peneliti, tidak ada catatan yang negatif saat penelitian berlangsung. Dari hasil observasi yang dilakukan oleh teman sejawat dan guru kelas, rata-rata item indikator observasi telah dilaksanakan dengan baik oleh siswa dan fasilitator, hanya saja saat itu, fasilitator kurang menanggapi presentasi kelompok dikarenakan fasilitator harus mengahandel beberapa kelompok yang tidak melakukan presentasi, sedangkan pada siswa, siswa kurang menghitung perolehan skor kelompok, dikarenakan anggapan siswa, skor kelompok dinilai oleh fasilitator.

Setelah dilakukan penelitian, maka dapat diketahui bahwa program *success for all* adalah suatu program yang memiliki pengaruh signifikan terhadap kemampuan ketrampilan membaca pemahaman siswa karena program ini didesain untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa dalam memahami bacaan. Pengalaman siswa tidak diberikan saat disekolah saja, melainkan dirumah siswa ditugaskan dan diberi tanggung jawab untuk membaca mandiri dengan bantuan orang tua sebagai responden dari kegiatan membacanya.

⁶E RobertSlavindkk, MEMBACA MEMBUKA PINTU DUNIA – Program “Success For All”. Model yang Jelas dan Kuat untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Sekolah Dasar,(Yogyakarta : Penerbit Pustaka Pelajar, 2014), 13.

Bahan bacaan pada saat pelaksanaan penelitian di sekolah menggunakan bacaan yang masih ada kaitannya dengan materi tema delapan subtema dua dan tiga. Sehingga diharapkan implikasi hasil penelitian adalah berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam mempelajari materi di sekolah dengan baik.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dipaparkan tentang pengaruh program *Success For All* terhadap ketrampilan membaca pemahaman siswa kelas IV tema tempat tinggalku subtema dua dan tiga di MIM 21 Kapas Bojonegoro adalah:

1. Penerapan program *success for all* di MIM 21 Kapas Bojonegoro berjalan dengan baik. Hal ini dikarenakan adanya jadwal dan materi-materi yang berbeda, dikemas rapi setiap harinya dan disertai beberapa penilaian untuk setiap harinya. Dibuktikan dengan adanya penilaian observer, catatan lapangan, dokumentasi, dan hasil penilaian siswa.
2. Hasil postes kelompok kontrol dan hasil postes kelompok eksperimen memiliki pengaruh. Hal ini terbukti dari perhitungan uji t-test dengan harga thitung = 4,73 dikonsultasikan pada tabel nilai "t", d.b. = 60 yang dapat diketahui harga thitung dinyatakan signifikan karena nilai thitung < ttabel yaitu $4,73 < 2,39$. Sehingga dapat diketahui adanya pengaruh yang signifikan dengan adanya program *success for all* pada kelas eksperimen dan kontrol yang berarti membuktikan penyelenggaraan program *success for all* dapat meningkatkan ketrampilan membaca pemahaman pada siswa kelas 4 MI.
3. Berdasarkan analisis jalur yang dihitung dengan menggunakan regresi linier sederhana melalui SPSS dapat diketahui, bahwa membaca mandiri melalui respon orang tua berpengaruh terhadap ketrampilan membaca pemahaman siswa dengan koefisien nilai probabilitas sig = 0,028 lebih kecil dari nilai probabilitas 0,05 atau nilai $0,05 > 0,028$.
4. Minat baca siswa yang terlihat pada penghitungan analisis jalur regresi linier, tidak menunjukkan adanya pengaruh terhadap ketrampilan membaca pemahaman siswa. Hal ini sesuai dengan penghitungannya yang melebihi nilai probabilitas 0,05.

DAFTAR RUJUKAN

- Rahim, Farida. 2009. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta : Bumi Aksara
- Creswell, J.W. 2013. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelaja
- Riduwan, Engkos Achmad. 2014. *Cara Mudah Menggunakan dan Memaknai Path Analysis (Analisis Jalur)*. Bandung : Penerbit Alfabeta
- Slavin, E Robert, dkk. 2014. *MEMBACA MEMBUKA PINTU DUNIA – Program “Success For All”. Model yang Jelas dan Kuat untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Sekolah Dasar*. Yogyakarta : Penerbit Pustaka Pelajar.