



PROSIDING

SEMINAR NASIONAL PGSD FIP UNY 2019

*“Peran Pendidikan Berkebudayaan dalam
Meningkatkan Karakter Anak Bangsa di Era Digital”*

Yogyakarta, 4 Mei 2019

**Penerbit :
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP UNY**

PROSIDING SEMINAR NASIONAL PGSD FIP UNY 2019

“Peran Pendidikan Berkebudayaan dalam Meningkatkan Karakter Anak Bangsa di Era Digital”

ISBN : 978-623-90942-0-1

Panitia Pelaksana:

Ketua	: Grasianus Agresspa Aga Prasetya
Wakil Ketua	: Nur Hadi Waskito
Sekretaris	: Alya Zulfa Hamidah Yuni Lestari
Bendahara	: Rizki Dyah Ari Mufti Danty Annastasya
Sie KSK	: Adhistasya Mahiswara Ary Saputri
Sie Acara	: Nurul Hayati
Sie Humas	: Jatmiko Utomo
Sie Perlengkapan	: Hendra Kurniawan
Sie Konsumsi	: Tri Ratna Ainun
Sie PDD	: Shelina Syalmadia Aji
Sie P3K	: Karunia Utami
Sie Keamanan	: Ardika Ilham Dwi Kurniawan
Sie Sponsor	: Wicak Ibnu Parwanto

Reviewer:

Agung Hastomo, S.Pd., M.Pd.
Dr. Pratiwi Puji Astuti, M.Pd.
Septia Sugiarsih, S.Pd., M.Pd.

Editor:

Haryani, S.Pd., M.Pd.
Septia Sugiarsih, S.Pd., M.Pd.

Desain Sampul:

Rima Dwita Olalita

Penerbit:

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP UNY

Tulisan yang dimuat di Prosiding belum tentu merupakan cerminan sikap dan atau pendapat Penyunting Pelaksana, Penyunting, dan Penyunting Ahli. Tanggung jawab terhadap isi dan atau akibat dari tulisan, tetap terletak pada penulis. Artikel yang dimuat dalam proceeding ini dinyatakan sah.

Redaksi:

Kampus Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta

Jln. Colombo 1 Karangmalang, Yogyakarta, 55281

Telp. (0274) 586168

Email: pgsd@uny.ac.id

Cetakan pertama, Mei 2019

Hak cipta dilindungi undang-undang.

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk apapun
tanpa izin tertulis dari penerbit

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah yang telah diberikan kepada kita semua, sehingga buku Prosiding Seminar Nasional PGSD FIP UNY 2019 dapat diterbitkan. Seminar dengan tema “Peran Pendidikan Berkebudayaan dalam Meningkatkan Karakter Anak Bangsa di Era Digital” dilaksanakan pada tanggal 4 Mei 2019 di Gedung Laboratorium Terpadu Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta.

Buku Prosiding ini memuat sejumlah makalah hasil penelitian pada berbagai bidang Pendidikan yang dilakukan oleh peneliti, akademisi, dan praktisi industri serta mahasiswa dari berbagai daerah di seluruh Indonesia yang dikumpulkan dan ditata oleh tim kepanitiaan dari Himpunan Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Yogyakarta. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini perkenankan kami mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. H. Khamim, M.Pd., selaku pembicara dan direktur Pembinaan Sekolah Dasar.
2. Indra Fibiona, S.S., MPA., dari Badan Pelestarian Nilai Budaya Daerah Istimewa Yogyakarta selaku pembicara.
3. Dr. Wuri Wuryandani, S.Pd., M.Pd., selaku pembicara dan Dosen PGSD UNY.
4. Dr. Haryanto, M.Pd., selaku Dekan FIP UNY.
5. Drs. Suparlan, M.Pd.I., selaku Ketua Jurusan PSD UNY.
6. Banu Setyo Adi, M.Pd. dan Haryani, S.Pd, M.Pd., selaku Dosen Pendamping Hima PGSD 2019.
7. Bapak/Ibu Dosen tim seleksi pemakalah Seminar Nasional Pendidikan 2019.
8. Bapak/Ibu Dosen editor makalah Seminar Nasional Pendidikan 2019.
9. Bapak/Ibu Dosen Prodi PGSD UNY.
10. Pihak sponsor yaitu Movie Box, Balong Waterpark, Waroeng SS, Surya Agung, Gudeg Bu H Ahamad, English Cafe, Demata.
11. Panitia Seminar Nasional Pendidikan 2019.
12. Bapak/Ibu dosen dan mahasiswa peserta Seminar Nasional Pendidikan 2019.

Dengan disusunnya Buku Prosiding ini, diharapkan dapat bermanfaat bagi kita semua dalam mengembangkan ilmu pengetahuan demi kemajuan bangsa dan negara. Terakhir, kami ingin mengucapkan mohon maaf apabila ada kesalahan baik selama berlangsungnya acara seminar serta yang berkaitan dengan isi Buku Prosiding ini.

Hormat kami,
Redaksi

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Kata Pengantar.....	iv
Daftar Isi	v
Kata Sambutan Ketua Panitia	vii
Kata Sambutan Ketua Jurusan PSD FIP UNY	ix
Pendidikan Karakter Sejak Anak Usia Dini di Era Digital	
<i>Oleh : Inten Risna</i>	1-5
Penyelenggaraan Pendidikan Sekolah Dasar oleh Kepala Sekolah dalam Menyambut Revolusi Industri 4.0	
<i>Oleh : Michael Tamboch</i>	6-9
Pendidikan Berbasis Nilai Budaya Pendhalungan Jember Melalui Pembelajaran Problem Based Learning dalam Upaya Peningkatan Karakter (Sikap Toleransi) Peserta Didik	
<i>Oleh : Ilfiana Firzaq Arifin, Akhmad Arif Musaddad, Sudiyanto.....</i>	10-21
SMASRT-SHOES: Inovasi Sepatu Lukis Multiguna dan Futuristik sebagai Upaya Pelestarian Motif-Motif Nusantara	
<i>Oleh : Nanda Veruna Enun Kharisma, Solekhawati, Amaliatul Firdaus</i>	
<i>Danang Firdaus Dwiyoga Adimurdaka, Nur Mahsun Asqallany Ramadhan</i>	22-31
Inovasi Media Pembelajaran Kartu Pintar Penggunaan Huruf Kapital pada Kelas II SD	
<i>Oleh : Maharani Dwi Saptiana, Ali Mustadi.....</i>	32-38
Pepper Photocopier. Model Mesin Fotokopi Sebagai Media Pembelajaran Sederhana Materi Listrik Statis bagi Siswa Sekolah Dasar	
<i>Oleh : Ayu Rahayu</i>	39-45
Inovasi Lift the Flap Story Book Lingkungan Sekitar sebagai Media Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SD	
<i>Oleh : Ulfa Harila Putri Shabrin, Ali Mustadi</i>	46-55
Penerapan Karakter Disiplin Melalui Budaya Sekolah pada Siswa Sekolah Dasar	
<i>Oleh : Wahyu Purbo Setyadi, Indah Nartani.....</i>	56-65
Evaluasi Penanaman Kompetensi Kepribadian Calon Guru Profesional Melalui Pendidikan Profesi Guru Berasrama di Kampus Wates UNY Tahun 2016	
<i>Oleh : Banu Setyo Adi, Bambang Saptono, Agung Hastomo.</i>	66-73

Program *Malawa* Berbasis *Iqro'* sebagai Upaya Membudayakan Aksara Jawa di Sekolah Dasar

Oleh : Rima Dwita Olalita, Ahmad, Hanif Arsalan, Melia Putri Aggara. 74-82

Kata Sambutan Ketua Jurusan PSD FIP UNY

Pertama tama marilah kita panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena hanya dengan berkat Nya kita semua bisa berkumpul dalam Seminar Nasional Indonesia PGSD FIP UNY 2019 ini dalam kondisi sehat walafiat. Patut kita syukuri juga kita masih diberi kesempatan untuk memberi kontribusi pemikiran untuk pendidikan dan budaya demi Indonesia yang lebih baik.

Berdasar pada prinsip pembentukan karakter baik yang harus melalui proses pemahaman, penghayatan dan pembiasaan secara rutin dan disiplin, kami mengapresiasi diterbitkannya prosiding, dengan tema "Peran Pendidikan Berkebudayaan dalam Meningkatkan Karakter Anak Bangsa di Era Digital", oleh HIMA Kampus 1 dan Kampus 2 PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Harapan kami prosiding ini bisa menjadi alternatif pemikiran untuk mengatadi fenomena melemahnya karakter bangsa yang kita sadari sudah berada di semua lapisan masyarakat, dan bahkan terjadi dilingkungan dunia pendidikan, sebagai lembaga yang bertanggung jawab membentuk karakter anak didik.

Pembentukan karakter pada anak tidak akan tercapai dengan maksimal tanpa melalui proses yang benar dan berkesinambungan. Karakter harus dimulai dari pelurusan keyakinan pada anak didik, sehingga antara pikiran dan hatinya meyakini betul bahwa karakter baik adalah merupakan kebenaran yang harus diwujudkan dalam berperilaku. Proses pembentukan keyakinan ini akan tercapai manakala anak didik difahamkan melalui berbagai pendekatan sehingga karakter baik sudah tidak terbantahkan lagi kebenarannya oleh akal pikiran dan hati. Keyakinan ini selanjutnya diikuti dengan usaha serius untuk mengosongkan hati dari semua karakter buruk yang sudah terlanjur melekat sebelumnya. Setelah karakter baik masuk kedalam keyakinan hati, proses selanjutnya adalah melekatkan karakter baik dengan cara pembiasaan secara kultural dalam kehidupan keluarga, sekolah dan masyarakat, disertai dengan mendorong anak untuk meradakan, menghayati dan menemukan manfaat dan hikmah dengan mengamalkan karakter baik. Dengan harapan dengan kepekaan hati merasakan nikmatnya berperilaku dengan karakter baik, sehingga perasaan kebahagiaan ini kalau terus di biadakan akan semakin mendorong dan memperkuat terbentuknya akhlak yang baik.

Pembentukan karakter baik, juga sebaiknya memperhatikan kesinambungan. Prinsip kesinambungan yang pertama, pembentukan karakter mengharuskan baik keluarga, sekolah, dan masyarakat memiliki keyakinan yang sama akan pentingnya menanamkan karakter baik dan mengosongkan karakter buruk dalam aturan dan perilaku/kehidupan keluarga, sekolah dan

masyarakat. Kedua, harus ada kesinambungan keteladanan karakter baik yang harus ditampilkan dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keteladanan baik menjadi sangat penting, terutama bagi anak-anak yang masih membutuhkan figur kebaikan, oleh karenanya tidak dibenarkan jika ada kontradiktif keteladanan karakter di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat, karakter baik harus sudah ada dalam keluarga, sekolah dan masyarakat untuk memperkokoh karakter baik anak. Ketiga kesinambungan kultural karakter baik di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Kesinambungan kultural ini akan terwujud jika semua aspek gagasan, simbol dan perilaku karakter baik, secara simultan di wujudkan dan ditradisikan dalam keluarga, sekolah dan masyarakat.

Berdasar pada fenomena meningkatnya karakter buruk dan upaya komprehensif pembentukan karakter, maka pendidikan berbasis pada kebudayaan luhur yang sudah dibangun para pendiri bangsa menjadi sangat penting. Budaya luhur bangsa secara historis telah mampu membentuk karakter baik para pejuang kemerdekaan yang mampu bekerja keras, belajar keras, gotong royong dan perjuangan tanpa pamrih untuk meningkatkan martabat bangsa. Karakter luhur yang terwujud dalam kebudayaan menjadi urgen di imlementasikan melalui tri pusat pendidikan, untuk mengurangi pengaruh negatif era globalisasi, untuk mengembalikan generasi anak bangsa pada jati diri bangsa sesuai dengan falsafah hidup bangsa. Terima kasih.

Drs. *Suparlan*, M.Pd.I.
Ketua Jurusan PGSD FIP UNY,

Yogyakarta, 4 Mei 2019

SAMBUTAN KETUA PANITIA

Puji dan syukur kita panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena atas karunia-Nya prosiding Seminar Nasional Pendidikan (SEMNAS PENDIDIKAN) 2019 dapat diterbitkan. Seminar dengan tema “Peran Pendidikan Berkebudayaan dalam Meningkatkan Karakter Anak Bangsa di Era Digital” diselenggarakan pada tanggal 4 Mei 2019 di Laboratorium Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta. Prosiding ini berisi sekumpulan makalah dari berbagai perguruan tinggi di Indonesia yang telah dipresentasikan dan didiskusikan pada seminar ini.

Seminar Nasional Pendidikan (SEMNAS Pendidikan) 2019 diselenggarakan untuk mengembangkan wawasan mengenai pentingnya peran pendidikan berkebudayaan untuk mengembangkan karakter anak bangsa di era digital saat ini. Seminar ini juga memberikan kesempatan bagi para pemakalah yang merupakan akademisi dan praktisi untuk mendiseminasikan hasil-hasil penelitian atau kajian kritis terhadap peran pendidikan berkebudayaan di Indonesia ini. Hasil dari diseminasi ini diharapkan mampu memberikan pemikiran untuk meningkatkan karakter anak bangsa di era digital ini melalui peran pendidikan berkebudayaan. Seminar ini mempunyai beberapa topik, yaitu: Pendidikan Karakter, Penyelenggaraan Berbasis Kebudayaan, Inovasi dan Media Pembelajaran, Integrasi Teknologi Komunikasi dan Budaya dalam Pembelajaran, Implementasi Kearifan Lokal Indonesia dalam Budaya Global.

Akhirnya, izinkan saya atas nama panitia Seminar Nasional Pendidikan (SEMNAS Pendidikan) 2019 mengucapkan terima kasih kepada para pembicara, pemakalah, moderator serta berbagai pihak yang berpartisipasi dalam acara ini sehingga dapat berjalan dengan lancar dan baik.

Grasianus Agresspa Aga Prasetya

Ketua Panitia

Yogyakarta, 4 Mei 2019

PENDIDIKAN KARAKTER ANAK USIA DINI MELALUI METODE BERMAIN DI ERA DIGITAL

Inten Risna

Pascasarjana Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia, 40154, Bandung

Email : intenrisna22@gmail.com

ABSTRAK

Pendidikan karakter yang tertanam pada diri individu akan mampu menjadi benteng pertahanan yang kuat dalam pembangunan sumber daya manusia yang berakhlak mulia dan berbudi pekerti luhur. Permasalahan terkait krisis moral yang terjadi saat ini mengharuskan untuk menanamkan pendidikan karakter pada anak sejak dini. Metode yang digunakan dalam paper ini adalah studi literatur dengan tujuan untuk menganalisis pendidikan karakter sejak anak usia dini dan pendidikan karakter melalui metode bermain di era digital.

Kata Kunci : Pendidikan Karakter, Anak Usia Dini, Metode Bermain, Era Digital

ABSTRACT

Character education that is embedded in the individual will be able to become a strong fortress in the development of human resources with noble character. Problems related to the moral crisis that occur at this time require to instill character education in children from an early childhood. The method used in this paper is the study of literature with the aim of analyzing character education from early childhood and playing methods in building character education in the digital era.

Keywords : Character Education, Early Childhood, Play Method, Digital Era

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter menjadi wacana yang hangat di dunia pendidikan. Hal ini dilatarbelakangi karena masih maraknya pergaulan bebas, meningkatnya angka kekerasan dan kejahatan dikalangan anak-anak dan remaja serta kurangnya tanggung jawab menjadi masalah yang memprihatinkan yang harus segera diatasi.

Pendidikan karakter menjadi solusi untuk mengatasi krisis moral yang terjadi karena karakter yang tertanam pada diri individu akan menjadi benteng pertahanan yang kuat dalam menghadapi dampak negatif dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi maupun tantangan dari perkembangan zaman.

Pentingnya pendidikan karakter ini tertuang dalam tujuan pendidikan nasional yaitu pendidikan tidak hanya membentuk insan yang cerdas tetapi juga menjadikan insan yang berakhlak sehingga akan lahir generasi penerus yang sesuai dengan nilai-

nilai luhur bangsa dan agama.¹ [1] Dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa : “Tujuan pendidikan nasional adalah berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”²[7]

Berdasarkan Undang-Undang tersebut maka tujuan utama pendidikan adalah mengembangkan seluruh potensi peserta didik sehingga menjadi penerus bangsa yang tidak hanya memiliki kemampuan kognitif yang baik tetapi juga disertai sikap yang berakhlak mulia dan bermoral.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam paper ini adalah studi literatur. Penulis menentukan topik penelitian dan mengumpulkan beberapa referensi yang relevan dengan topik. Beberapa

¹ La Hadisi, “Pendidikan Karakter pada Anak Usia Dini”. *Jurnal Al-Ta'dib*, 8(2), hlm. 52.

² Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun

2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.hlm. 3.

referensi yang digunakan yaitu jurnal dan buku yang terkait dengan pendidikan karakter, anak usia dini dan era digital. Penulis menganalisis beberapa referensi tersebut untuk mengkaji pendidikan karakter sejak anak usia dini dan pendidikan karakter melalui metode bermain di era digital.

PEMBAHASAN

Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Dini

Pendidikan karakter merupakan penanaman nilai moral dan agama kepada peserta didik secara utuh³[9]. Pendidikan karakter ini pada dasarnya menanamkan pemahaman terkait hal yang baik, mengetahui dan memahami mana yang benar dan salah sehingga pada akhirnya mampu mengimplementasikan dalam kehidupannya.

Pendidikan karakter pada anak usia dini dilakukan dalam rangka menanamkan nilai-nilai baik sehingga tertanam pada diri anak hingga dewasa nanti. Adapun karakter yang harus ditanamkan sejak usia dini sehingga tidak terkena arus negatif dari dampak perkembangan zaman yaitu :

1. Religius
2. Jujur
3. Toleransi
4. Disiplin
5. Kerja Keras
6. Kreatif
7. Mandiri
8. Demokratis
9. Rasa Ingin Tahu
10. Semangat Kebangsaan
11. Cinta Tanah Air
12. Menghargai Prestasi
13. Bersahabat dan Komunikatif
14. Cinta Damai
15. Gemar Membaca
16. Peduli Lingkungan
17. Peduli Sosial
18. Tanggung Jawab⁴. [4]

Anak usia dini berada pada masa emas atau sering disebut masa *golden age*, karena pada masa tersebut struktur dan fungsi otak

berkembang pesat dan berada pada periode sensitif dimana anak akan mudah menerima berbagai pembelajaran dari lingkungan sehingga dapat memberikan pengaruh yang menetap terhadap perkembangan perilaku maupun kepribadian anak selanjutnya⁵[8]. Fadlillah mengemukakan bahwa masa *golden age* anak harus dimanfaatkan sebagai masa pembinaan, pengarahan dan pembimbingan secara tepat⁶[1]. Oleh karena itu pada masa ini harus diberikan stimulasi yang tepat agar anak dapat berkembang dengan optimal.

Terkait hal tersebut, Rukiyanto mengemukakan bahwa perkembangan intelektual sudah seyogyanya diiringi dengan pendidikan karakter yang dilakukan sejak usia dini. Hal ini karena pada dasarnya individu tidak cukup hanya memiliki bekal pembelajaran dalam hal intelektual saja tetapi ia juga harus dapat pembelajaran dari segi moral dan agamanya. Peserta didik yang mengintegrasikan pendidikan karakter dalam kehidupannya akan memiliki kepribadian baik sehingga memiliki keseimbangan antara kecerdasan intelektual dan kecerdasan emosinya⁷[11].

Dengan demikian maka pendidikan karakter yang diterapkan sejak anak usia dini dapat menjadikan seorang individu yang memiliki kematangan dalam mengolah emosi sehingga menjadi lebih siap dalam menyongsong masa depan yang penuh dengan tantangan.

Menanamkan Pendidikan Karakter Pada Anak Melalui Metode Bermain

Metode bermain merupakan metode yang menggunakan permainan sebagai wahana pembelajaran peserta didik⁸[5]. Bermain merupakan salah satu metode yang sangat disukai anak-anak. Hampir semua anak menyukai kegiatan bermain. Dengan menggunakan metode bermain pembelajaran menjadi menyenangkan dan juga dapat bermanfaat bagi perkembangan anak⁹[1]. Mutiah mengungkapkan bahwa bermain

³ Dini Palupi Putri, "Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar Di Era Digital" (Ar-Riyah, Jurnal Pendidikan Dasar, 2018, hlm. 37).

⁴ Retno Listyarti, *Pendidikan Karakter Dalam Metode Aktif, Inovatif*, (Jakarta: Erlangga, 2012)

⁵ L. Andriani Purwastuti, Ariefa Efianingrum, Model Pendidikan Berwawasan Kebangsaan Sebagai Sarana Integrasi Bangsa, *Jurnal Kependidikan* 40(1), hlm. 100.

⁶ Muhammad Fadlillah, *Desain Pembelajaran PAUD*,

(Jogjakarta : Ar-Ruzz Media, 2012), hlm. 65.

⁷ Agus Rukiyanto, *Pendidikan Karakter*, (Yogyakarta : Kanisius, 2009), hlm. 3.

⁸ Jasa Ungguh Muliaawan, *Manajemen Play Group dan Taman Kanak-Kanak*, (Yogyakarta : Diva Press, 2009), hlm. 253.

⁹ Muhammad Fadlillah, *Desain Pembelajaran PAUD*, (Jogjakarta : Ar-Ruzz Media, 2012), hlm. 169.

memiliki beberapa fungsi, yaitu *pertama*, sebagai sarana dalam mengembangkan kemampuan sosial anak. Dalam kegiatan bermain selalu ada interaksi sehingga hal ini akan mengembangkan kemampuan sosial anak, dapat mengenal dan menghargai orang lain. *Kedua*, sebagai sarana mengembangkan potensi anak yang memungkinkan mengenali berbagai macam benda dan peristiwa yang terjadi yang dapat menstimulasi kemampuan berimajinasi anak. *ketiga*, sebagai sarana mengembangkan emosi anak seperti rasa gembira, senang, tegang puas, ataupun kecewa, sehingga mereka dapat menghayati berbagai rasa yang dirasakan ketika bermain¹⁰[6].

Pada dasarnya bermain terbagi ke dalam dua kategori yaitu bermain aktif dan bermain pasif¹¹[3]. Dalam bermain aktif, kesenangan timbul dari apa yang dilakukan individu (individu turut serta dalam melakukan kegiatan) sedangkan dalam bermain pasif, kesenangan diperoleh dari kegiatan orang lain (sebagai penikmat).

Sebagai contoh pada kegiatan bermain aktif dimana anak akan bermain langsung atau turut serta dalam kegiatan bermain maka anak tersebut akan belajar untuk mengikuti aturan dalam permainan, belajar untuk bekerja sama, mengetahui nilai baik dan tidak baik atau benar dan salah, melatih kesabaran saat menunggu giliran, jujur, dan sportif¹²[1]. Sedangkan pada kegiatan bermain pasif seperti kegiatan mendengarkan cerita, menonton video-video yang sesuai dengan perkembangan anak maka kegiatan tersebut dapat memberikan informasi dan pengetahuan, contoh serta nilai-nilai positif dalam kehidupan.

Pendidikan Karakter Melalui Metode Bermain di Era Digital

Perkembangan teknologi yang semakin pesat membawa kita ke era digital. Era digital merupakan suatu masa dimana sebagian besar masyarakat menggunakan sistem digital dalam kehidupan sehari-hari. Di era digital ini

memudahkan masyarakat dalam mengakses informasi melalui berbagai macam cara dan dapat menikmatinya tanpa batas.

Kemajuan dalam bidang teknologi ini tidak hanya dinikmati oleh orang dewasa saja tetapi anak-anak usia dini pun sudah dapat menikmati hasil perkembangan teknologi saat ini. Perangkat digital seperti gadget, televisi, komputer sudah menjadi barang yang tidak asing lagi untuk anak. Peralatan tersebut menjadi alat bantu yang digunakan untuk memperkenalkan informasi baru bagi anak.

Dalam menanamkan pendidikan karakter pada anak dengan menggunakan metode bermain baik bermain aktif maupun pasif dapat ditunjang dengan media digital seperti games, musik ataupun video melalui gadget, laptop atau media teknologi lainnya. Akan tetapi dalam menggunakan media digital ini perlu diwaspadai pula dampak negatifnya karena disamping memberikan dampak positif media digital juga memberikan dampak yang negatif bagi kehidupan jika tidak memiliki sikap kritis dan selektif¹³[10].

Ada beberapa hal yang harus dilakukan orang dewasa berkaitan dengan penggunaan media digital bagi anak diantaranya :

1. Meningkatkan dan memperbaharui wawasan tentang gadget dan internet. Hal ini dilakukan karena orang dewasa (orang tua/guru) yang tidak gagap akan teknologi maka ia akan mampu mengawasi anak dalam penggunaan media digital.
2. Orang tua/guru harus dapat melihat apa yang sedang dilakukan dalam mengakses internet.
3. Membatasi waktu pada anak dalam menggunakan gadget dan internet
4. Memberikan pemahaman dan kesadaran bersama akan dampak negative dari internet atau gadget.
5. Secara tegas melarang sesegera mungkin jika ada yang tidak pantas ditonton
6. Menjalinkan komunikasi yang terbuka dua arah dengan anak-anak¹⁴[12]

¹⁰ Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta:Kencana Prenada Media Group, 2010)

¹¹ Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak*, hlm. 320.

¹² Muhammad Fadlillah, *Desain Pembelajaran PAUD*, (Jogjakarta : Ar-Ruzz Media, 2012), hlm. 172

¹³ Stephanus Turibius Rahmat, “Pola Asuh yang Efektif untuk Mendidik Anak di Era Digital, Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio, 2018, hlm. 143.

¹⁴ Yulia Palupi. *Digital Parenting Sebagai Wahana Terapi untuk Menyeimbangkan Dunia Digital dengan Dunia Nyata Bagi Anak*. (Yogyakarta: Seminar Nasional Universitas PGRI Yogyakarta, 2015), hlm. 49.

Maka dari itu dalam memanfaatkan media digital sebagai upaya dalam menanamkan pendidikan karakter pada diri anak harus memperhatikan kesesuaian dengan tahap perkembangan anak, konten, waktu dan kontrol.

Dengan demikian maka upaya dalam menanamkan pendidikan karakter pada anak melalui metode bermain dengan memanfaatkan media digital dapat digunakan pada anak usia dini karena bermain pada dasarnya merupakan sebuah kebutuhan bagi anak dan kegiatan bermain ini dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar¹⁵ sehingga dalam hal ini melalui kegiatan yang menyenangkan secara tidak sadar mereka telah mendapatkan pendidikan karakter[1].

KESIMPULAN

Pendidikan karakter bertujuan untuk mewujudkan pendidikan yang dapat mengembangkan nilai-nilai karakter bangsa dan akhlak mulia peserta didik secara utuh. Pendidikan karakter pada anak usia dini menjadi bekal awal yang akan berpengaruh pada tahapan perkembangan selanjutnya.

Pendidikan karakter pada anak dapat dilakukan melalui metode bermain dengan memanfaatkan media digital. Dimana bermain merupakan kegiatan yang akan disenangi anak sehingga melalui metode bermain baik bermain aktif maupun pasif anak tidak hanya mendapatkan kesenangan, memperoleh informasi dan pengetahuan tetapi juga dapat menanamkan nilai-nilai positif dalam dirinya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat ilahi robbi Allah SWT, atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan artikel ini. Ucapan terima kasih penulis kepada berbagai pihak yang telah membantu dan mendorong dalam menyelesaikan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Fadlillah, M., Khorida, L.M., 2012, *Pendidikan Karakter pada Anak Usia Dini*, Yogyakarta, Ar-Ruzz Media.
- [2] Hadisi, L., 2015, *Pendidikan Karakter pada Anak Usia Dini*. *Jurnal Al-Ta'dib*, 8(2), 50-69.
- [3] Hurlock, E. B., 1989, *Perkembangan Anak; Jilid 1*, Jakarta, Erlangga.
- [4] Listyarti, R., 2012, *Pendidikan Karakter Dalam Metode Aktif, Inovatif*, Jakarta, Erlangga.
- [5] Muliawan, J.U., 2009, *Manajemen Play Group dan Taman Kanak-Kanak*, Yogyakarta, Diva Press.
- [6] Mutiah D., 2010, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta, Kencana Prenada Media Group.
- [7] Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- [8] Purwastuti, L. A., Efianingrum, A., 2010, Model Pendidikan Berwawasan Kebangsaan Sebagai Sarana Integrasi Bangsa, *Jurnal Kependidikan* 40(1), 99–118.
- [9] Putri, D. P., 2018, Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar Di Era Digital, *Ar-Riyah, Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 37-50.
- [10] Rahmat, S.T., 2018, Pola Asuh yang Efektif untuk Mendidik Anak di Era Digital, *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 10(2), 143-161.
- [11] Rukiyanto, A., 2009, *Pendidikan Karakter*, Yogyakarta, Kanisius.
- [12] Yulia Palupi, 2015, *Digital Parenting Sebagai Wahana Terapi untuk Menyeimbangkan Dunia Digital dengan Dunia Nyata Bagi Anak*, Yogyakarta, Seminar Nasional Universitas PGRI Yogyakarta.

¹⁵ Muhammad Fadlillah dan Lilif Mualifatu Khorida, *Pendidikan Karakter pada Anak Usia Dini*, (Yogyakarta:Ar Ruzz Media, 2012), hlm. 147.

Penyelenggaraan Pendidikan Sekolah Dasar Oleh Kepala Sekolah Dalam Menyambut Revolusi Industri 4.0

Michael Tamboch

¹Mahasiswa Prodi Pendidikan Dasar,
Program Pascasarjana, Universitas Negeri
Medan, Kode pos 20221, Kota Medan
*E-mail:tamboch.m@gmail.com

ABSTRAK

Makalah ini membahas permasalahan yang dihadapi seorang pemimpin sekolah yang biasa dikenal sebagai kepala sekolah sebagai penyelenggara pendidikan sekolah dasar dalam masa Revolusi Industri 4.0. Kepala sekolah merupakan pemimpin yang bertugas mengatur dan melaksanakan proses pendidikan di tempatnya bertugas. Sebagai seorang pemimpin, Kepala sekolah harus memperlihatkan kebutuhan dan tantangan dunia pendidikan dan pekerjaan. Hal ini sesuai dengan usaha memperbaiki mutu dan menyelaraskan kebutuhan pendidikan dalam mempersiapkan peserta didik dimasa depan. Revolusi industri 4.0 merupakan sebuah era dimana terjadi digitalisasi dalam segala aspek, terutama aspek pendidikan dalam proses perencanaan dan pembelajaran. Untuk menghadapi Era revolusi industri 4.0 dapat digunakan berbagai media pembelajaran yang interaktif selama proses pembelajaran seperti penggunaan pembelajaran berbasis web. Selain harus mempunyai kemampuan memimpin yang tepat, Kepala sekolah dituntut menguasai media sehingga dapat menjadi *Trainer of training* setiap guru yang dipimpin di sekolahnya walaupun memiliki sarana dan prasarana yang kurang memadai.

Kata Kunci: *Kepala Sekolah, Revolusi Industri 4.0.*

ABSTRACT

This paper discusses the problems faced by a school leader who is commonly known as the

principal as an organizer of primary school education during the Industrial Revolution 4.0. The principal is a leader who is tasked with regulating and implementing the educational process in his place of duty. As a leader, the Principal must demonstrate the needs and challenges of the world of education and employment. This is in line with efforts to improve quality and harmonize educational needs in preparing students in the future. 4.0 industrial revolution is an era where digitalization occurs in all aspects, especially aspects of education in the planning and learning process. To face the era of industrial revolution 4.0 can be used a variety of interactive learning media during the learning process such as the use of web-based learning. In addition to having to have the right leadership skills, the principal is required to master the media so that he can become a trainer of training for every teacher led in his school despite having inadequate facilities and infrastructure.

Keyword: Principal, Industrial Revolution 4.-0

PENDAHULUAN

Fungsi pendidikan dasar bila dilihat dari sosio-antropologis adalah proses pendidikan dasar dalam proses sosialisasi atau pendewasaan peserta didik dalam konteks kehidupan bermasyarakat, dan proses enkulturasi atau pewarisan nilai dari generasi tua kepada peserta didik yang sedang mendewasa dalam konteks kebudayaan [9] Sekolah dasar merupakan tempat pendidikan kedua setelah keluarga dan atau pendidikan anak usia dini (paud). Pada masa ini, ditumbuh kembangan serta ditanamkan berbagai nilai yang penting untuk dipegang dan dipahami peserta didik selama tumbuh kembangnya. Karakter juga dipupuk pada masa ini. Sehingga pada masa ini dapat dikatakan merupakan suatu periode emas tumbuh kembang peserta didik Kepala sekolah sebagai pemimpin sekolah dasar pada khususnya harus mampu dalam mengatur, menjalankan tugas dan fungsinya dalam memimpin penyelenggaraan pendidikan ditempatnya. Pada tataran teknis, kepala

sekolah dituntut mampu berperan dalam membawa kemajuan sekolah melalui pola manajerial dan pengembangan pembelajaran secara optimal. Sementara itu pada tataran non teknis, seorang kepala sekolah merupakan figur sentral yang berperan sebagai orangtua yang mampu mengatasi semua masalah yang timbul di sekolah[5].

Sebagai pemimpin penyelenggaraan pendidikan yang baik, kepala sekolah harus mampu dalam melihat kebutuhan pendidikan di masa depan. Dalam hal ini, pemerintah sudah menggelorakan akan masuknya Indonesia dalam Revolusi Industri 4.0. Agar peserta didik dapat memahami dengan baik dan tidak buta terhadap teknologi, diperlukan suatu pengenalan teknologi sejak dini. Hal ini dapat diterapkan selama proses pembelajaran berlangsung dengan berbagai media yang cukup memadai.

Namun, yang menjadi kendala ketika guru-guru yang sudah senior sulit dalam mempelajari teknologi terbaru dan beberapa sekolah masih memiliki sarana prasarana yang seadanya seperti di dalam SDN Inpres Harapan di distrik Sentani Timur, Jayapura–Provinsi Papua. Sehingga peran dari kepala sekolah sebagai pemimpin diperlukan disini. Penelitian mengenai kepala sekolah oleh Yawan, menunjukkan gaya kepemimpinan kepala sekolah memiliki pengaruh yang berarti dalam peningkatan kinerja guru[10]. Untuk itu diperlukan gaya kepemimpinan yang tepat untuk dapat memotivasi, melihat, memperhatikan dan menilai guru agar tercapai visi dan misi sekolah walaupun ditengah keterbatasan yang ada.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Definisi mengenai Industri 4.0 beragam karena masih dalam tahap penelitian dan pengembangan. Kanselir Jerman, Angela Merkel (2014) dalam [3] (Prasetyo 2018:19) berpendapat bahwa Industri 4.0 adalah transformasi komprehensif dari keseluruhan aspek produksi di industri melalui penggabungan teknologi digital dan internet dengan industri konvensional. Seperti kita ketahui, konsep mengenai *link and match* antara sekolah dan dunia kerja haruslah sejalan dan terdapat sinkronisasi, untuk itu

para peserta didik di sekolah sebaiknya sudah diperkenalkan dengan berbagai teknologi dalam proses pembelajaran agar tidak mengalami kebingungan atau siap bekerja setelah lulus sekolah.

Belajar merupakan suatu aktivitas yang dapat dilakukan secara psikologis maupun secara fisiologis. Psikologis berarti proses mental seperti berfikir sedangkan fisiologis berarti aktivitas yang merupakan proses penerapan atau eksperimen membuat karya [7]. Untuk menunjang kemampuan fisiologis tersebut diperlukan media yang dapat memudahkan peserta didik dalam mengerjakan dan melakukan berbagai aktivitas motorik. Untuk menjawab tantangan revolusi industri 4.0 media yang digunakan tidak lagi hanya bersifat seadanya seperti penggunaan kertas, spidol dll namun juga media elektronik seperti laptop, infocus, internet dan lain sebagainya.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah pembelajaran berbasis web yang didefinisikan sebagai aplikasi teknologi web dalam dunia pembelajaran untuk sebuah proses pendidikan [6]. Pembelajaran berbasis web dapat mendorong peserta didik dalam mencari dan memahami informasi baru di dunia web, selain itu juga dapat dijadikan ajang untuk bentuk tugas yang menarik menggunakan teknologi internet seperti desain web, bahasa pemrograman sederhana, membuat power point yang menarik, merancang gambar 3D dengan aplikasi.

Dari berbagai tuntutan dan model pembelajaran di sekolah yang harus ada sebagai tantangan dalam menyambut revolusi industri 4.0 terdapat ketidak merataan sarana dan prasarana di tiap sekolah. Di satu sisi masih ada SD yang memberikan layanan pembelajaran seadanya kepada para peserta didik sementara di sisi yang lain, tidak sedikit pula SD yang telah memiliki sistem pembelajaran yang didukung dengan sarana-prasarana yang memadai dan telah menggunakan teknologi informasi dan komunikasi [9]. Untuk itu diperlukan suatu pemahaman yang baik bagaimana seorang pemimpin di sekolah dapat menggunakan sarana dan prasarana yang ada dengan baik agar digunakan para guru dalam menjawab revolusi industri 4.0.

Keberhasilan suatu lembaga pendidikan sangat tergantung pada kepemimpinan kepala sekolah. Kepemimpinan kepala sekolah merupakan salah satu faktor yang dapat mendorong diwujudkannya visi, misi, tujuan, dan sasaran sekolah melalui program-program yang dilaksanakan secara terencana dan bertahap[2] Sebagai seorang pemimpin, kepala sekolah tidak sekedar memimpin sekolah saja, banyak faktor yang harus dihadapi, mulai dari permasalahan sekolah, hingga pengimplementasian berbagai aspek kemajuan zaman yang harus diterapkan agar kualitas sumber daya manusia sekolah yang dipimpinnya dapat bersaing dengan sekolah lain dan siap bekerja setelah lulus.

Kepemimpinan adalah suatu cara bagaimana seorang pemimpin menggunakan pengaruhnya untuk mencapai tujuan organisasi melalui hubungan yang baik dengan bawahan. [4]. Kepala sekolah sebagai seorang pemimpin harus bisa mempengaruhi bawahannya baik itu staff dan guru-guru serta peserta didik agar segala keinginan dan visi-misi sekolah dapat tercapai dengan baik. Memimpin orang yang berbeda sifat tidaklah mudah. Diperlukan pembelajaran, pemahaman serta kemampuan manajerial yang baik sebagai seorang kepala sekolah dalam menghadapi tantangan sebagai pemimpin. Tantangan inipun bertambah dengan tuntutan revolusi industri 4.0.

Seorang pemimpin yang baik, perlu melihat sejauh mana sumber daya yang dipunyai oleh sekolah. Baik masalah keuangan, sarana dan prasarana maupun kemampuan bawahan seperti staff dan guru-guru dalam bekerja. A)Gaya kepemimpinan Managerial Grid menurut[1] Robert R. Blake dan Jane S. Mouton (1964) menekankan bagaimana manajer memikirkan produksi dan hubungan manajer serta memikirkan produksi dengan dan hubungan kerja dengan manusianya terdapat 5 grid. Setiap grid ditentukan sesuai dengan keadaan sekolah tersebut. Gaya kepemimpinan yang efektif hanya dapat ditentukan dari sumber daya manusia tempat seseorang itu memimpin. Bila semangat kerja dan kemampuan SDM menengah dapat menggunakan grid 5.5 dimana manajer mempunyai pemikiran yang medium baik pada produksi maupun pada

orang-orangnya. namun, bila mempunyai SDM yang rendah harus menggunakan grid 9.9 dimana manajer mempunyai rasa tanggung jawab yang tinggi untuk memikirkan baik produksi maupun orang-orang yang bekerja dengannya.

Selain melihat kemampuan sumber daya manusia yang ada, diperlukan juga penglihatan dan pemahaman yang baik mengenai sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah. Bila sekolah belum memiliki sarana dan prasarana yang baik seperti lab. komputer dan guru-guru yang belum mempunyai komputer, kepala sekolah harus melakukan pengembangan materi ajar bersama guru dengan menggunakan laptop yang kepala sekolah miliki. Cara ini walaupun membutuhkan waktu yang cukup banyak namun efektif dalam mensiasati kekurangan dalam bidang prasarana.

Setelah dilakukan pengembangan materi ajar, dapat juga dilakukan pembuatan lembar kerja yang berkaitan dengan pengembangan media ajar. Lembar kerja walaupun masih menggunakan kertas, namun dalam pencarian sumbernya sudah mulai menggunakan pengenalan berbagai media selektronik agar peserta didik dapat mengenal berbagai media yang ada sebagai sarana pembelajaran lainnya. Kemudian melalui dana bos dapat dipergunakan untuk pembelian infocus dan akses internet melakukan *teleconference* antar sekolah sebagai media pertukaran informasi antar pelajar.

Pengembangan lainnya yang dapat dilakukan kepala sekolah adalah mengundang tenaga ahli dan praktisi dibidang kependidikan terutama yang memahami betul mengenai revolusi industri 4.0. Sebagai contoh hal ini dilakukan kepala sekolah SDN Inpres Harapan, Sentani Timur Kab. Jayapura Papua dalam membantu pengembangan sumber daya manusia terutama guru-guru yang dimilikinya. Terkadang ada beberapa materi yang mungkin kepala sekolah belum pahami dengan baik, sehingga perlu didatangkan tenaga ahli dari luar untuk memberikan motivasi. Selain itu sebagai sarana penyegaran mengenai bahan ajar yang selama ini dalam setiap rapat atau persiapan pembelajaran biasanya dipimpin oleh kepala sekolah atau wakil kepala sekolah di bidang kurikulum.

Kepala sekolah sebaiknya dapat melatih kemampuan guru dalam menghadapi tantangan zaman revolusi industri 4.0 tidak melupakan tujuan pengajaran yang baik. Tujuan pengajaran merupakan hasil belajar bagi peserta didik setelah melakukan proses belajar dibawah bimbingan guru dalam kondisi yang kondusif[8]. Bukan hanya media ajar yang disesuaikan lebih menarik, namun seyogyanya guru juga dapat membuat pengajaran yang kondusif agar tetap tercapai kondisi belajar yang baik.

KESIMPULAN

Kepala sekolah selayaknya guru harus terus membekali diri dengan berbagai ilmu pengetahuan yang baru. Untuk menghadapi revolusi industri 4.0 diharapkan kepala sekolah dapat membuat kondisi pembelajaran bagi guru-guru sesuai dengan tantangan tersebut dengan menjadi seorang *Trainer* yang baik. Meskipun memiliki sarana prasarana yang kurang, tetap dapat terlaksana pembelajaran menggunakan media yang memadai ditambah dengan mendatangkan ahli lain sebagai pembelajar bagi guru. Dalam memanfaatkan media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih penulis berikan kepada berbagai pihak yang sudah membantu penulisan makalah ini. Dosen dan rekan mahasiswa tempat penulis belajar saat ini di Universitas Negeri Medan. Kepala sekolah dan rekan-rekan guru semasa saya bertugas di SDN Inpres Harapan, Distrik Sentani Timur, Jayapura-Papua telah memberikan banyak masukan, saran dan pembelajaran bermakna mengenai pendidikan di Papua. Orang tua dan kekasih yang telah mendukung secara materi dan doa sehingga penulis dapat menyelesaikan makalah ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Blake, Robert R and Jane S. Mouton. The Managerial Grid. Houston Texas: Gulf Publishing Co, 1964.
- [2] Hamzah. "DIMENSI KOMPETENSI MANAJERIAL KEPALA SEKOLAH SDN 006 DAN SDN 008 KECAMATAN KUALA KAMPAR, PELALAWAN."

Jurnal akuntabilitas manajemen pendidikan (Volume 5 nomor 1, April 2017): hal.58.

- [3] Prasetyo, Hoedi and Wahyudi Sutopo. "industri 4.0: telaah klasifikasi aspek dan arah perkembangan riset." *Jurnal teknik industri* (Volume 13 No.1, Januari 2018): 19.
- [4] Priyono. Pengantar Manajemen. Taman Sidoarjo: Zifatama Publisher, 2007.
- [5] Purwanto, Nurtanio Agus. "STRATEGI DALAM MENYIAPKAN DAN MEMBINA KEPALA SEKOLAH." *Jurnal Manajemen Pendidikan* (Volume.12 No.2, Oktober 2016): hal.50.
- [6] Rusman. Model-model pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo, 2017.
- [7] —. Pembelajaran Tematik Terpadu. Jakarta: Rajawali Press, 2015.
- [8] Sardiman. Interaksi dan motivasi belajar mengajar. Jakarta: Rajawali Press, 2014.
- [9] Wardani, I.G.A.K. Perspektif pendidikan SD . Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014.
- [10] Yawan, Ruth. "Pengaruh Motivasi Kerja Guru dan Gaya Kepemimpinan Kepsek Terhadap Kinerja Guru SD Biak Numfor, Papua." *Jurnal pendidikan matematika dan sains* (Volume 4 No.2, tahun 2016): hal.192

PENDIDIKAN BERBASIS NILAI BUDAYA *PENDHALUNGAN* JEMBER MELALUI PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED* *LEARNING* DALAM UPAYA PENINGKATAN KARAKTER (SIKAP TOLERANSI) PESERTA DIDIK

Ilfiana Firzaq Arifin^{1*}, Akhmad Arif Musaddad², Sudiyanto³

¹Pascasarjana Pendidikan Sejarah, Universitas Sebelas Maret, 51720 Surakarta

²Pascasarjana Pendidikan Sejarah, Universitas Sebelas Maret, 51720 Surakarta

³Pascasarjana Pendidikan Sejarah, Universitas Sebelas Maret, 51720 Surakarta

*Email: ilfianafirzaq@gmail.com

ABSTRAK

Manusia merupakan makhluk yang memiliki karakter yang menggambarkan kepribadiannya. Karakter tersebut ada yang baik ada juga yang tidak baik. Karakter yang baik merupakan karakter yang selalu diharapkan. Sedangkan karakter yang tidak baik merupakan karakter yang tidak diharapkan contohnya intoleransi. Karakter seperti ini sering kita jumpai dalam kehidupan bermasyarakat khususnya siswa. Karakter yang tidak baik ini dipengaruhi oleh banyak faktor salah satunya kurangnya penanaman nilai-nilai sosial dalam pendidikan. Sudah saatnya dunia pendidikan memperbaiki karakter yang dianggap kurang baik tersebut. Alternatif untuk memperbaikinya adalah dengan menggunakan model pembelajaran PBL berbasis nilai budaya *Pendhalungan Jember* yang diterapkan dalam proses pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan dalam artikel ini adalah metode penelitian eksperimen, dengan menggunakan satu kelas sebagai kelas kontrol yakni kelas X TBS B dan satu kelas sebagai kelas eksperimen yakni kelas X TBS A. Instrumen yang digunakan untuk mengukur sikap toleransi siswa adalah menggunakan angket sikap toleransi. Hasil penelitian menunjukkan, model pembelajaran berbasis nilai budaya *Pendhalungan Jember* terbukti dapat secara efektif meningkatkan sikap toleransi siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil Uji *T Independent Sample T Test* yang menunjukkan nilai T sebesar 11,080 dengan signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05. Uji t menunjukkan nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,025 maka dapat disimpulkan bahwa H1 diterima dan Ho di tolak, sehingga bisa dikatakan terdapat pengaruh perubahan peningkatan sebelum dan sesudah pelaksanaan model pembelajaran.

Kata Kunci: Karakter, Sikap Toleransi, Model Pembelajaran PBL, Nilai Budaya *Pendhalungan*

ABSTACT

*Humans are creatures who have the character that describes his personality. The characters there are good some are not good. A good character is a character that is always expected. While both characters are characters not expected example of intolerance. Characters like these are often encountered in public life, especially students. Good character is influenced by many factors, one of which is the lack of cultivation of social values in education. It is time for the world of education improve the character of the less well regarded. Alternatives to fix this is to use the leaning model of PBL based *Pendhalungan Jember* cultural values are applied in the learning process. The method used in this article is an experimental research method, using a single class as the control class X TBS class B and one class as the experimental class X TBS class A. Instrument used to measure students' tolerance is to use tolerance questionnaire. The results showed that learning models of PBL based *Pendhalungan Jember* cultural values can proven effective at increasing students' tolerance. This is evidenced by the results of T-test *Independent Sample T Test* which shows the value of T at 11.080 with a significance of 0.000 less than 0.05. T test showed 0.000 significance value of 0.025, it can be concluded that H1 Ho accepted and rejected.*

Keywords: Character, Attitude of Tolerance, PBL Learning Model, Cultural Values *Pendhalungan*

PENDAHULUAN

Manusia yang merupakan makhluk hidup dengan akal budi memiliki potensi untuk terus melakukan pengembangan. Sifat pengembangan manusia menunjukkan sisi dinamisnya, artinya perubahan terjadi terus menerus pada manusia. Tidak ada yang tidak berubah, kecuali perubahan itu sendiri. Salah satu pengembangan manusia untuk perubahan adalah melalui pendidikan. Melalui pendidikan, manusia berharap nilai-nilai kemanusiaan diwariskan, akan tetapi bukan hanya sekedar diwariskan saja melainkan menginternalisasi dalam watak dan kepribadian. Nilai-nilai kemanusiaan menjadi penuntun manusia untuk hidup berdampingan dengan manusia lain. Upaya pendidikan melalui internalisasi nilai-nilai kemanusiaan menuntun untuk memanusiakan manusia. Oleh karena itu pendidikan menjadi kebutuhan manusia.

Pendidikan adalah upaya menolong anak untuk dapat melakukan tugas hidupnya secara mandiri supaya dapat bertanggung jawab secara susila [1]. Pendidikan adalah usaha manusia dewasa dalam membimbing manusia yang belum dewasa menuju kedewasaan. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara [2].

Pendidikan merupakan sebuah dunia yang besar dengan dukungan banyak pihak. Di dalamnya terdapat peserta didik, pendidik, administrator, orang tua dan masyarakat. Karena begitu banyak pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan tersebut, sudah seharusnya setiap pihak dapat memahami berbagai perilaku setiap individu sehingga dapat menunjukkannya dalam dunia pendidikan yang efektif berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa [3]. Dalam kutipan UU ini jelas disebutkan istilah “karakter” yang memiliki arti sifat-sifat baik yang melekat pada diri seseorang

sehingga tercermin dalam pola pikir dan pola tingkah lakunya.

Dengan melihat kondisi manusia di Indonesia pada saat ini sangat memprihatinkan terutama dalam hal karakter khususnya sikap toleransi. Padahal sikap toleransi merupakan sikap yang sangat penting untuk dibangun, karena sikap toleransi ini akan menciptakan kehidupan yang harmonis.

Rendahnya sikap toleransi yang dimiliki oleh tiap individu mencerminkan rendahnya mutu karakter yang mereka miliki. Hal ini disebabkan oleh gagalnya pelaksanaan sistem pendidikan di Indonesia. Hal ini membawa dampak yang cukup besar bagi kehidupan.

Penurunan jiwa karakter sikap toleransi yang dimiliki oleh masyarakat Indonesia dapat dilihat dari berbagai macam fenomena yang muncul dipermukaan dan merupakan perwujudan dari karakter yang menurun seperti kasus intoleransi penyerangan terhadap umat beragama Kristen di Gereja St. Lidwina Sleman, Yogyakarta pada hari Minggu, 11 Februari 2018, pembubaran acara bazar sosial yang dilakukan oleh jemaat gereja Santo Paulus Pringgolayan Bantul Yogyakarta dan lainnya. Uniknya, kasus intoleransi terhadap umat bergama kristen dan katolik ini dilakukan oleh umat Islam, sehingga dapat disimpulkan bahwa umat Islam Indonesia sangat minim sekali untuk memiliki karakter yang bagus khusus jiwa toleransi yang besar [4].

Fenomena selanjutnya yang menggambarkan rendahnya sikap toleransi adalah yang terjadi diantara siswa, seperti tawuran antar kelompok siswa, saling ujar kebencian, penyebaran fitnah, pengeroyokan, hingga kasus terhadap pelecehan seksual teman wanitanya. Seperti yang dikutip dari alah satu surat kabar harian yang menjelaskan telah terjadi tawuran antar pelajar dari dua sekolah yakni SMP 17 Jakarta dan Sekolah Tribuana Gunung Sahari pada 13 Desember 2018 di Sawah Besar hingga menyebabkan 1 siswa tewas. Hal ini sering terjadi diberbagai wilayah di Indonesia baik dalam lingkungan masyarakat ataupun lingkungan pendidikan [5].

Selain itu, penurunan jiwa karakter sikap toleransi akibat dari pendidikan yang belum mampu mencapai orientasinya dapat dilihat dari output yang dihasilkan. Para lulusan pendidikan saat ini seperti kehilangan jati diri bangsa yang dulu dikenal memiliki karakter yang baik dalam bermasyarakat seperti toleransi yang tinggi. Hal ini kemudian diperparah lagi dengan serangan budaya barat yang cenderung mendorong manusia untuk hidup individualis tanpa peduli terhadap orang lain. Banyak fenomena degradasi moralitas generasi muda saat ini yang telah membuktikan bahwa sangat mudah mencari orang-orang yang pandai dan berilmu namun sangat sedikit dari mereka yang bermoral dan mampu menggunakan ilmu sebagaimana mestinya. Mereka hanya menggunakan ilmunya untuk mengejar kepentingan pribadi semata tanpa memperdulikan orang lain.

Hal tersebut merupakan bukti dari pernyataan Lickona yang menyatakan ada 10 aspek degradasi moral yang melanda suatu negara yang merupakan tanda-tanda kehancuran suatu bangsa [6]. Dari kesepuluh tanda yang disebutkan oleh Lickona, sebagiannya adalah meningkatnya kekerasan pada masyarakat dan remaja, kaburnya batasan moral baik-buruk, dan adanya saling curiga dan ujaran kebencian diantara sesama (intoleransi).

Menurunnya sikap toleransi yang dimiliki oleh siswa, tidak dapat dibiarkan terbang secara bebas begitu saja. Harus ada upaya untuk memperbaiki dan menyelesaikan keadaan tersebut, mengingat pentingnya sikap toleransi. Sikap toleransi merupakan suatu elemen penting yang harus dibangun karena sikap toleransi sangat dibutuhkan bagi tubuh masyarakat yang heterogen terlebih lagi bagi masyarakat yang liberal [7]. Sikap toleransi merupakan sikap yang urgen dikalangan setiap manusia dan harus dijadikan sebagai sikap yang didambakan demi terciptanya kehidupan yang harmonis dikalangan mereka [8]. Toleransi merupakan karakter yang penting ditanamkan dalam sebuah kemajemukan masyarakat, begitu juga dalam lingkungan sekolah toleransi penting untuk ditanamkan

demi membentuk siswa yang mampu menghargai perbedaan terhadap sesama [9].

Pendidikan berbasis nilai budaya semakin mendesak untuk diterapkan di tiap lembaga pendidikan mengingat adanya degradasi moralitas anak bangsa. Pendidikan nilai merupakan pendidikan yang mengantarkan peserta didik mengenali, mengembangkan dan menerapkan nilai-nilai, moral dan keyakinan agama, untuk memasuki kehidupan budaya zamannya [10]. Pendidikan nilai harus mampu membuat peserta didik menguasai pengetahuan yang berakar pada nilai-nilai tradisionalnya yang mampu menolong menghadapi nilai-nilai modern, berempati dengan persepsi dan perasaan orang-orang yang tradisional, mengembangkan keterampilan kritis dan menghargai nilai-nilai tersebut, mengembangkan diri sehingga berketerampilan dalam membuat keputusan dan berdialog dengan orang lain dan akhirnya mampu mendorong peserta didik untuk berkomitmen pada masyarakat dan warganya. Disinilah letak pentingnya menanamkan nilai-nilai budaya khususnya budaya *Pendhalungan* Jember yang memiliki nilai-nilai sosial yang tinggi untuk diajarkan kepada peserta didik demi meningkatkan mutu karakter sikap toleransinya.

Perlu disadari bersama bahwa pendidikan nilai itu bukan sesuatu yang hanya ditambahkan, melainkan justru merupakan sesuatu yang hakiki dalam seluruh proses pendidikan. Terlebih lagi bila diingat bahwa arus materialisme dan sekularisme secara global terus mengikis nilai-nilai luhur dari kehidupan manusia, tidak saja yang tinggal di kota-kota besar, tetapi bahkan sudah menyentuh desa-desa yang terpencil.

Dari sini, maka masyarakat Indonesia akan mampu membangun visi pada cakrawala yang semakin luas. Oleh karena itu sudah saatnya pendidikan mengambil alih fungsinya dalam mendidik dan membentuk karakter manusia (siswa) Indonesia yang berpedoman pada nilai budaya *Pendhalungan* Jember. Melalui pendidikan yang berbasis nilai budaya *Pendhalungan* Jember ini yang diimplementasikan dalam pembelajaran,

diharapkan krisis degradasi yang tengah menjangkit siswa segera teratasi.

Tujuan dari penulisan artikel ini adalah untuk memberikan gambaran mengenai proses pembelajaran dalam upaya pembentukan karakter siswa yang baik khususnya sikap toleransi di SMK Plus Nurul Ulum melalui proses pembelajaran. Penguatan nilai-nilai karakter bisa dilakukan melalui pendidikan yakni kegiatan penguatan materi pembelajaran, dan metode atau model pembelajaran sesuai dengan muatan kurikulum berdasarkan ketentuan peraturan peundang-undangan [11]. Sedangkan, dalam penelitian ini kegiatan penguatan nilai-nilai karakter dari budaya *Pendhalungan Jember* adalah melalui model pembelajaran *Problem Based Learning*.

Problem Based Learning (PBL) dirasa sangat cocok untuk diterapkan bersama dengan nilai budaya *Pendhalungan Jember*. Karena PBL merupakan model pembelajaran kolaboratif untuk pemecahan suatu permasalahan yang otentik bersama dengan teman sekelompoknya. Sehingga model PBL merupakan model pembelajaran yang menekankan adanya interaksi sosial antar siswa sehingga akan tercipta sikap toleransi didalamnya.

PBL merupakan model pembelajaran yang menekankan pada pengidentifikasian permasalahan (*problem solving*) untuk menyelesaikan masalah dengan cara berpikir kritis dan dengan menggunakan teknik pembelajaran kolaboratif untuk menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif [12]. PBL menggunakan konsep pembelajaran dengan melibatkan ketiga aspek inti pembelajaran yakni visual, auditory dan kinestetik. Visual bertujuan untuk mengingat kembali apa yang telah mereka lihat sebelumnya, auditory bertujuan untuk mengingat kembali apa yang pernah mereka dengar, dan kinestetik bertujuan untuk mengingat kembali apa yang telah mereka lakukan dimasa sebelumnya. Dari penggunaan ketiga aspek tersebut dalam penerapan pembelajaran menurut teori ini adalah bertujuan untuk belajar menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif. Jadi siswa bukan hanya belajar menjalankan model pembelajaran yang sudah ada sebelumnya, namun disini siswa juga

diajarkan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang sesuai dengan harapan, sehingga peran siswa disini bukan hanya sebagai pemain utama namun juga sebagai pencipta suasana.

Jadi dengan model pembelajaran PBL berbasis nilai budaya *Pendhalungan Jember* ini, akan tercipta suasana belajar yang menyenangkan karena adanya kolaborasi antar siswa yang menuntut adanya interaksi sosial sehingga secara tidak langsung tercipta sikap toleransi didalamnya.

SMK Plus Nurul Ulum adalah salah satu sekolah yang tengah menerapkan kurikulum 2013 yakni kurikulum karakter. Tujuan penulisan artikel ini adalah untuk menjelaskan keberhasilan model pembelajaran PBL berbasis nilai budaya *Pendhalungan Jember* di SMK Plus Nurul Ulum. Nilai budaya *Pendhalungan Jember* merupakan nilai budaya yang mengajarkan semangat untuk bertoleransi kepada siswa. Selain itu, budaya *Pendhalungan Jember* merupakan budaya asli yang dimiliki oleh Kabupaten Jember. Penggunaan nilai budaya *pendhalungan* sebagai alat untuk membentuk karakter siswa didasarkan pada latar belakang dan kondisi geografis dari siswa yang hidup ditengah-tengah masyarakat yang berbudaya *Pendhalungan*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMK Plus Nurul Ulum, Kemungsarilor Panti Jember. Penelitian ini dilaksanakan pada 27 September hingga 17 Oktober 2018. Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan menggunakan satu kelompok eksperimen dan satu kelompok kontrol. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas X TBS A yang berjumlah 28 siswa bertindak sebagai kelas eksperimen dan X TBS B yang berjumlah 30 siswa sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah berbentuk angket sikap toleransi. Instrumen tersebut sebelum digunakan, terlebih dahulu dilakukan serangkaian pengujian untuk menguji keterandalan instrumen (uji validitas, dan uji reliabilitas). Instrumen yang diberikan menggunakan skala Likert, sedangkan teknik analisa data yang diperoleh dari kuisioner adalah dengan menggunakan rumus Interval dari Sugianto.

Teknik analisa data dilakukan setelah data diperoleh. Namun sebelum menganalisa data dilakukan terlebih dahulu uji normalitas, dan uji homogenitas. Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari populasi berdistribusi normal atau tidak dengan menggunakan uji Kolmogorof Smirnov SPSS 22. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui variasi dari pupulasi homogen atau tidak. Untuk menguji hipotesis yang telah diajukan, dilakukan “uji t Independet Sample T Test”.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Pemetaan dan Desain Tindakan Model Pembelajaran Berbasis Nilai Budaya *Pendhalungan* Jember Pada Pembelajaran

Dalam penelitian ini, digunakan nilai Budaya *Pendhalungan* Jember sebagai nilai yang diajarkan dan ditanamkan kepada peserta didik.

Budaya *Pendhalungan* merupakan kebudayaan yang menghiasi Kabupaten Jember. Budaya *Pendhalungan* memiliki arti budaya yang dihasilkan dari percampuran antara budaya Jawa dan budaya Madura yang melebur menjadi satu sehingga menghasilkan budaya baru yakni budaya *Pendhalungan*. Budaya *Pendhalungan* memiliki definisi sebagai (1) sebuah pencampuran antara budaya Jawa dengan Madura dan (2) masyarakat Madura yang lahir di wilayah Jawa dan beradaptasi dengan budaya Jawa [13]. Maka dari itu, *Pendhalungan* merupakan sebuah kata yang secara etimologis *Pendhalungan* berasal dari dasar bahasa Jawa yakni *Dhalung* yang berarti “periuk besar”. Dalam konsep simbolik, “periuk besar” bisa di definisikan sebagai tempat bertemunya bermacam masyarakat yang berbeda etnis dan kebudayaan kemudian saling berinteraksi dalam ruang dan waktu sehingga melahirkan varian baru kebudayaan yang disebut *Pendhalungan* [14].

Budaya *Pendhalungan* sama seperti budaya yang lainnya, memiliki nilai-nilai kemanusiaan yang mampu untuk dijadikan sebagai panutan dan bekal anak cucunya.

Budaya *Pendhalungan* Jember merupakan salah satu budaya yang kaya akan nilai-nilai kehidupan sosial. Budaya *Pendhalungan* ibarat sebuah sumur tempat menimba nilai-nilai bagi masyarakat untuk selanjutnya dijadikan sebagai sebuah kerangka dalam menciptakan kerukuan dan kedamaian secara kolektif. Nilai-nilai kehidupan sosial yang diusung merupakan sesuatu yang dapat dijadikan bekal untuk menjalani kehidupan ditengah masyarakat. Nilai dalam budaya *Pendhalungan* ini dapat dijadikan sebagai penguat dalam gerakan penguatan pendidikan karakter yang bertumpu pada kearifan lokal nusantara yang demikian beragam dan majemuk agar kontekstual dan membumi sehingga dapat memberi identitas dan jati diri peserta didik sebagai bangsa Indonesia.

Penanaman nilai tersebut dilakukan melalui sintak yang ada dalam model PBL. Adapun pemetaan nilai budaya *Pendhalungan* Jember terhadap sintak PBL dalam proses belajar adalah:

Nilai	Sintak Pembelajaran
Religius	Fase I PBL: - Membuka pelajaran - Berdoa bersama - Memeriksa kehadiran - Menjelaskan tujuan pembelajaran - Menjelaskan tahapan pembelajaran
Disiplin	Fase II PBL: - memotivasi siswa - memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya
Kreatif dan Pekerja Keras	Fase III PBL: - Memberikan dan menyampaikan materi palajaran

	- Meminta siswa menggunakan kreatifitasnya untuk mencari informasi yang terkait materi pelajaran
Solidaritas dan Toleransi	Fase IV PBL: - Memilih strategi yang tepat - Membentuk kelompok belajar yang terdiri dari anggota kelompok yang bukan teman akrabnya. - Memberikan materi diskusi
Gotong Royong dan Komunikatif	Fase V PBL: - Menyiapkan waktu presentasi - Memberikan arahan tahapan presentasi Fase VI PBL: - Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya - Memberikan bimbingan kepada tiap kelompok penyaji - Melakukan refleksi pelajaran - Memberikan evaluasi
Religius	Fase VII PBL: - Membuat kesimpulan pembelajaran - Memberikan penguatan terhadap nilai budaya Pendhalungan

	Menutup pelajaran
--	-------------------

Tabel 1. Pemetaan Nilai Budaya Pendhalungan Jember Pada Sintak PBL

Dari pemetaan nilai budaya *Pendhalungan* terhadap sintak dalam pembelajaran sudah jelas pada tabel diatas. Bahwasannya, model pembelajaran berbasis nilai budaya *Pendhalungan* ini disampaikan melalui PBL. Adapun langkah-langkah yang harus ditempuh dengan menggunakan model pembelajaran ini yakni:

- *Fase I PBL:* menjelaskan tujuan pembelajaran (mengamati). Ketika guru menjelaskan tujuan pembelajaran, maka secara otomatis siswa akan mengamati tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.
- *Fase II PBL:* memberikan motivasi siswa (menanya). Dengan memberikan motivasi kepada siswa, maka siswa akan memiliki daya dorong dalam dirinya untuk belajar dengan lebih giat.
- *Fase III PBL:* membantu siswa mengidentifikasi materi pelajaran (mengeksplorasi). Hal ini akan melatih siswa untuk kreatif dalam memanfaatkan sekitarnya sebagai bahan untuk belajar.
- *Fase IV PBL:* membagi siswa kedalam kelompok belajar (mengasosiasi). Dalam hal ini, guru memberikan arahan kepada siswa untuk membentuk kelompok belajar sesuai dengan ajaran dalam nilai budaya *Pendhalungan* agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yakni sikap toleransi.
- *Fase V PBL:* menyajikan hasil diskusi (mengkomunikasikan). pada fase ini siswa dilatih untuk dapat mengkomunikasikan hasil diskusinya bersama dengan teman kelompoknya didepan kelas.
- *Fase IV PBL:* refleksi dan evaluasi (mengkomunikasikan). Dalam kegiatan ini siswa dilatih untuk merefleksikan apa yang telah mereka peroleh ketika belajar, dan guru memberikan post test kepada

siswa untuk mengetahui apakah tujuan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran tersebut berhasil atau tidak

- *Fase VII* PBL; menyimpulkan materi. Pada fase ini, guru bersama dengan siswa menyimpulkan materi secara bersama.

Pada penyampaian pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran ini dikelas dilakukan dengan menggunakan siklus 1, siklus 2 dan siklus 3. Adapun kegiatan dan temuan dalam penelitian terhadap siklus 1, 2 dan 3 akan disampaikan pada sub bab selanjutnya.

2. Hasil Pre Test dan Post Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil penelitian terhadap sikap toleransi siswa, maka nilai pretest dan post test pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol disajikan pada tabel sebagai berikut:

No	Nama	Pre Test	Post Test
1	AI	88	123
2	ADO	82	110
3	AW	80	100
4	AFR	85	110
5	BK	87	118
6	CSF	80	114
7	CL	81	99
8	DS	80	103
9	DL	82	107
10	EF	90	120
11	EFO	89	119
12	FR	91	110
13	HK	82	108

14	HF	93	120
15	IU	88	116
16	IGA	97	119
17	KIA	85	124
18	LQ	84	114
19	MTM	86	126
20	NYL	88	118
21	SA	94	124
22	SB	86	123
23	SF	93	120
24	SF	92	126
25	SM	94	116
26	SMY	95	123
27	SRJ	94	125
28	SZ	90	120

Tabel 1. Kelas Eksperimen X TBS A

No	Nama	Pre Test	PoSt Test
1	AR	89	100
2	AS	87	100
3	AAA	89	98
4	BSU	85	99
5	BAAS	90	110
6	DPP	86	101
7	DR	85	100
8	DIR	86	98
9	DP	86	98

10	DA	88	96
11	ERN	89	92
12	FA	89	102
13	HM	86	99
14	IF	90	100
15	IW	90	94
16	IK	90	98
17	KJ	87	96
18	LILM	86	96
19	MA	92	104
20	MM	89	95
21	NM	91	99
22	NLZ	93	100
23	PDA	89	99
24	QA	90	103
25	RF	91	97
26	SWB	93	97
27	SK	89	99
28	SL	90	104
29	SK	94	100
30	YF	93	97

Tabel 2. Kelas Kontrol X TBS B

Pada tabel kelas eksperimen digambarkan terjadi peningkatan secara signifikan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran PBL berbasis nilai budaya *Pendhalungan* Jember. Hal ini terlihat dari hasil pretest dan post tesnya.

Selanjutnya, pada tabel kelas kontrol menggambarkan tingkat sikap toleransi

dikelas tersebut tidak mengalami peningkatan secara signifikan. Hal ini terlihat dari hasil antara pretest dan post test dikelas tersebut.

Secara ringkas hasil penelitian terhadap sikap toleransi diatas jika di sajikan dalam bentuk persentase adalah sebagai berikut:

Kelompok	Hasil sikap toleransi	
	Persentase	Kriteria
Eksperimen	128%	Tinggi
Kontrol	21%	Rendah

Tabel 3. Rangkuman Hasil Penelitian

3. TEMUAN OBSERVASI PEMBELAJARAN

a. Temuan Di Kelas Eksperimen

Hasil observasi pembelajaran dengan menggunakan PBL pada setiap pertemuan yakni:

Pertemuan I: Pelaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen berjalan sesuai dengan tahapan. Namun, terdapat permasalahan dikelas yakni siswa masih belum mampu beradaptasi dengan baik karena masih awal menggunakan model pembelajaran tersebut.

Pertemuan II: Pelaksanaan proses pembelajaran sesuai dengan langkah dan tahapan dalam PBL. Siswa sudah bisa memilih teman kelompok yang bukan teman akrabnya, atau teman satu geng nya. Siswa sudah bisa menerima teman sekelompoknya. Aktivitas siswa pun berjalan sesuai dengan rencana. Terlihat ada peningkatan interaksi sosial didalam setiap kelompok didalamnya. Hal ini diperlihatkan siswa ketika berdiskusi. Ketua kelompok yang bertugas sebagai orang yang menentukan hasil diskusi sudah terlihat bijaksana dalam memutuskan hasil diskusi dengan menyatukan pendapat dari anggota kelompoknya.

Pertemuan III: Pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan langkah dan sintak dalam PBL. Siswa yang sedang berdiskusi dengan teman kelompoknya terlihat begitu senang dan tidak ada batas diatara mereka. Sikap toleransi yang tumbuh pada tahap ini sudah bisa dikatakan

maksimal. Sehingga terlihat disana ada peningkatan sikap toleransinya terhadap temannya.

b. Temuan Di Kelas Kontrol

Observasi juga dilakukan terhadap kelas kontrol di kelas X TBS B. Dari hasil observasi menunjukkan bahwa ketika siswa diminta untuk membentuk kelompok belajar, mereka lebih memilih untuk menjadikan teman akrabnya sebagai anggota dari kelompoknya. Siswa tidak pernah mau untuk menerima anggota kelompok yang berasal dari teman yang tidak terbiasa dengan dirinya. Oleh karena itu, terlihat disini bahwa sikap toleransi siswa masih berada dalam kategori rendah.

4. Hasil Uji Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Nilai Budaya Penhidupan Jember

Uji efektifitas terhadap model pembelajaran ini perlu dilakukan dengan membandingkan hasil nilai post test sikap kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil nilai post test antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dibandingkan untuk menguji perbandingan rerata sikap toleransi antar kelas dengan model pembelajaran yang baru. Untuk melihat perbedaan rerata sikap toleransi kelas eksperimen dan kelas kontrol maka dilakukan uji T (Independent Sample T test) dengan bantuan SPSS 22. Adapun Hipotesisnya adalah sebagai berikut:

Hipotesis :

Ho= tidak ada perbedaan rerata sikap antara kelas eksperimen dan kelas kontrol

H1= terdapat perbedaan rerata sikap antara kelas eksperimen dan kelas kontrol

Keputusan Uji:

- 1) Jika t hitung dengan taraf signifikansi (2-tailed) $>0,025$ maka rerata kedua kelas sama (Ho diterima)
- 2) Jika t hitung dengan taraf signifikansi (2-tailed) $<0,025$ maka rerata kedua kelas tidak sama (Ho ditolak)

Sebelum melakukan uji T, terlebih dahulu harus melakukan Uji normalitas dan uji homogenitas terhadap hasil post test kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut

akan disajikan hasil uji normalitas, uji homogenitas dan uji T:

a. Uji Normalitas

Perhitungan statistik menyatakan bahwa data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Dalam hasil uji normalitas dengan menggunakan bantuan program SPSS 22 diketahui N kelas eksperimen adalah 28 dan N kelas kontrol adalah 30. Perolehan nilai *kolmogorov-smirnov* post test kelas eksperimen sebesar 0,161 yang memperoleh signifikansi sebesar 0,062 dan kelas kontrol sebesar 0,189 dengan memperoleh signifikansi sebesar 0,080. Keduanya lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa nilai post test sikap toleransi kedua kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah normal.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Eksperi men	Kontrol
N		28	30
Normal	Mean	116,25	99,03
Parameters ^a	Std.	7,744	3,419
^b	Deviation		
Most	Absolute	,161	,189
Extreme	Positive	,104	,189
Differences	Negative	-,161	-,087
Test Statistic		,161	,189
Asymp. Sig. (2-tailed)		,062 ^c	,080 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Tabel 3. Uji Normalitas Kolmogorov Smirnov

b. Uji Homogenitas

Perhitungan statistik menyatakan bahwa data dapat dikatakan homogen apabila nilai signifikansi lebih besar daripada 0,05. Berdasarkan uji statistik diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,334. Uji homogenitas tara signifikansi lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan data yang diperoleh mendapatkan penilaian homogen.

Test of Homogeneity of Variances

Eksperimen

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,253	5	15	,334

Tabel 4. Uji Homogenitas

c. Uji T (*Independent Sample T Test*)

Uji statistik perbedaan rerata sikap toleransi antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan bantuan program SPSS 22 yaitu didapatkan nilai T sebesar 11,080 dengan signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05. Uji t menunjukkan nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,025 maka dapat disimpulkan bahwa H1 diterima dan Ho ditolak, sehingga bisa dikatakan terdapat pengaruh perubahan peningkatan sebelum dan sesudah pelaksanaan model pembelajaran.

Dilihat dari hasil uji efektivitas model terhadap peningkatan sikap toleransi siswa, model dapat dikatakan efektif untuk meningkatkan sikap toleransi siswa. Kefektifitasan model ini diketahui dari beberapa aspek. Aspek tersebut antara lain:

Pertama, aspek kelogisan. Model pembelajaran sejarah terintegrasi nilai budaya *Pendhalungan Jember* merupakan model pembelajaran yang memiliki kriteria berbeda dibandingkan model yang lain. Dilihat dari sifatnya model ini memiliki sifat yang integratif maksudnya adalah model pembelajaran ini dapat mengintegrasikan nilai budaya *Pendhalungan Jember* sebagai upaya untuk pengembangan karakter sikap toleransi dengan substansi mata pelajaran secara kontekstual. Selanjutnya, model ini juga memiliki sifat yang kolaboratif artinya model ini merupakan model pembelajaran yang mengkolaborasikan dan memberdayakan berbagai potensi sebagai sumber belajar dan atau melibatkan masyarakat yang mendukung peningkatan karakter sikap toleransi.

Dilihat dari fungsinya. Model pembelajaran ini berfungsi sebagai pedoman bagi guru untuk meningkatkan sikap toleransi siswanya. Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Matsumoto

dan Hwang yang mengatakan bahwa model yang berbasis budaya, nilai-nilainya dapat dijadikan sebagai pedoman bagi siswa untuk menggali sikap sosialnya sehingga sikap positif akan dengan mudah ditanam didalam diri siswa [15].

Dilihat dari kandungan nilai kearifan lokal budaya *Pendhalungan Jember* yang ada didalam model. Nilai yang ada dalam kearifan lokal tersebut ternyata mampu memberikan penguatan kepada siswa untuk lebih meningkatkan sikap toleransinya. Hal ini sesuai dengan penelitian dari Kana'iaupuni, Ledward, Malone yang mengatakan bahwa pendidikan yang mengintegrasikan budaya didalamnya mampu membangun dan meningkatkan aspek sosial dan afektif siswa [16].

Kedua, selain dari aspek kelogisan, efektivitas model juga bisa diketahui dari aspek teoritis. Muasaroh merumuskan keefektivitasan model dapat dilihat dari beberapa aspek teoritis yakni; 1). Aspek tugas dan fungsi yaitu model tersebut dikatakan efektif bila melaksanakan tugas atau fungsinya dengan baik dan peserta didik belajar dengan baik, dan ternyata model pembelajaran ini sudah memenuhi aspek tersebut dengan baik. 2) Aspek rencana atau program yaitu rencana pembelajaran yang terprogram. Jika seluruh rencana dapat dilaksanakan dengan baik maka model tersebut dikatakan efektif. Model pembelajaran ini telah melaksanakan keseluruhan perencanaan pembelajaran sesuai dengan model pembelajaran dengan baik. 3) Aspek ketentuan dan peraturan. Efektivitas model juga dapat dilihat dari berjalan atau tidaknya aturan yang telah dibuat dalam rangka menjaga berlangsungnya proses pembelajarannya. Aspek ini mencakup aturan-aturan baik yang berhubungan dengan pendidik maupun peserta didik. Jika aturan ini terlaksana dengan baik maka ketentuan atau aturan telah berlaku secara efektif. Model pembelajaran sejarah terintegrasi nilai budaya *pendhalungan* ini dalam pelaksanaannya dengan memperhatikan aturan dan ketentuan yang sesuai dengan aturan dari model tersebut. 4) Aspek tujuan atau kondisi ideal yaitu suatu model dikatakan efektif dilihat dari sudut hasil. Jika

tujuan atau kondisi ideal model tersebut dapat dicapai maka model tersebut dapat dikatakan efektif [17]. Hasil dari penerapan model dengan menggunakan model pembelajaran sejarah terintegrasi nilai budaya *Pendhalungan* tersebut dilapangan menunjukkan ketercapaian dari tujuan model pembelajaran tersebut.

Mengacu pada beberapa aspek keefektivitasan model pembelajaran, hasil penelitian terdahulu dan hasil penelitian model pembelajaran sejarah terintegrasi nilai budaya *Pendhalungan* yang dilakukan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran sejarah terintegrasi nilai budaya *Pendhalungan* ini terbukti efektif dalam meningkatkan sikap toleransi siswa di kelas X SMK Plus Nurul Ulum Jember.

KESIMPULAN

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dengan menggunakan satu kelas sebagai kelas eksperimen yakni kelas X TBS A, dan satu kelas sebagai kelas kontrol yakni kelas X TBS B. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan karakter siswa khususnya sikap toleransi di SMK Plus Nurul Ulum.

Penelitian ini menggunakan model pembelajaran PBL berbasis nilai budaya *Pendhalungan* Jember. Penggunaan nilai budaya *Pendhalungan* merupakan kearifan lokal yang dimiliki oleh Kabupaten Jember. Sebagian besar siswa di SMK Plus Nurul Ulum merupakan siswa yang memiliki identitas *Pendhalungan*. Sehingga nilai yang ada dalam budaya *Pendhalungan* Jember patut untuk diajarkan kepada siswa yang notabene siswa *Pendhalungan*.

Dari hasil penelitian menggunakan model pembelajaran PBL berbasis nilai Budaya *Pendhalungan* ini, terbukti efektif untuk meningkatkan sikap toleransi siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji *T Independent Sample T Test* yang memperoleh nilai *T* sebesar 11,080 dengan signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05. Uji *t* menunjukkan nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,025 maka dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 di tolak, sehingga bisa dikatakan terdapat pengaruh perubahan peningkatan sebelum dan

sesudah pelaksanaan model pembelajaran, sehingga Uji *T* memiliki keputusan menerima hipotesis penelitian.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih saya ucapkan kepada pihak sekolah SMK Plus Nurul Ulum yang telah bersedia menyediakan tempat untuk dilakukan penelitian eksperimen ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Langeveld, M. 1987. *Beknopte Teoretische Paedagogiek*. (I. Simanjuntak, Ed). Nasco, Jakarta
- [2] Depdiknas. 2003. Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan nasional
- [3] Undang-undang Dasar negara Republik Indonesia 1945, Batang Tubuh
- [4] IDNtimes. 2018. Ini Enam Peristiwa Intoleran yang Pernah Terjadi di Indonesia. Retrieved from <https://www.idntimes.com/news/indonesia/linda/5-kejadian-penyerangan-rumah-ibadah-di-indonesia/full>
- [5] TribunJakarta. 2018. Polisi Amankan Dua Pelaku Tawuran yang Tewaskan Seorang Pelajar di Sawah Besar. Retrieved from <http://jakarta.tribunnews.com/2018/12/14/polisi-amankan-dua-pelaku-tawuran-yang-tewaskan-seorang-pelajar-di-sawah-besar#gref>
- [6] Lickona, Thomas. 1991. *Educating for Character: How Our School Can Teach Respect and Responsibility*. Bantam Books, New York
- [7] Muldoon, R. 2011. The Condition of Tolerance. *Journal of Politics, Philosophy and Economics*, 11 (244-322)
- [8] Fatkhuri. 2016. Toleransi Beragama di Daerah Rawan Konflik. Kementerian Agama RI Badan Litbang dan Diklat Puslitbang Kehidupan Keagamaan, Jakarta
- [9] Kemdiknas. 2010. Buku Induk Pembangunan Karakter. Jakarta
- [10] Adisusilo, S. 2012. Pembelajaran nilai Karakter, Konstruksi dan VCT Sebagai Inovasi Pendekatan Pembelajaran Afektif. PT Raja Grafindo Persada, Depok

- [11] Peraturan Presiden Republik Indonesia No 87 Tahun 2017 Tentang Penguatan Pendidikan Karakter. Depiknas, Jakarta
- [12] Swart, A.J. 2018. Enganging African Engineering Students With Problem Based Learning byUsing The Dissambely-Assembly Technique. *International Journal of Electrical Engineering Education*, 0(0), 1-14
- [13] Yuswadi, H. 2001. Masyarakat (Pendhalungan) Jember- Pola Hibridasi Budaya Antar Etnik. *Jurnal Sosial Budaya dan Politik (JSBP)*. Vol 1. No.1, Nopember, LKPK dan LKPM FISIP Universitas Jember
- [14] Prawiroatmodjo, S. (1985). *Bausastra Jawa-Indonesia I*. Gunung Agung, Jakarta
- [15] Matsumoto, David., Hyi Sung Wang. 2011. Culture and Emotion: The Integration Of Biological And Cultural Contributions. *Journal of Cross Cultural Psychology* XX(X) 1-28
- [17] Kana'iaupuni, Shawn Malia., Brandon Ledward., Nolan Malone. 2017. Mohala i Ka Wai: Cultural Advantages as a Framework for Indigeneous Culture-Based Education and Student Outcomes. *American Education Research Journal*. 54 (1S): 311S-33
- [18] Muasaroh, Latifatul. 2010. Aspek-aspek Efektivitas. Literatur Buku, Yogyaka

SMART-SHOES: INOVASI SEPATU KESEHATAN DENGAN MOTIF-MOTIF KEBUDAYAAN YANG MULTIGUNA DAN FUTURISTIK

Nanda Veruna Enun Kharisma^{1,*}, Solekhawati², Amaliatul Firdaus³, Danang Dwiyoğa
Adimurdaka⁴, Nur Mahsun Asqallany Ramadhan⁵

^{1,2}PGSD, UNY, 55281, Yogyakarta

³Pendidikan Akuntansi, UNY, 55281, Yogyakarta

⁴Pendidikan Teknik Informatika, UNY, 55281, Yogyakarta

⁵Pendidikan Bahasa Inggris, UNY, 55281, Yogyakarta

*E-mail : nanda.veruna2016@student.uny.ac.id

INTISARI

Indonesia merupakan negara yang amat kaya dengan kebudayaan. Salah satu asset kebudayaan Nusantara adalah ragam ornamen kebudayaan seperti batik, tenun, dayak, dsb. Warisan leluhur tersebut terancam punah seiring perkembangan jaman di era globalisasi yang serba digital. Era globalisasi, di samping membawa dampak negatif terhadap kebudayaan, juga mengubah pola hidup manusia. Manusia moderen cenderung pragmatis sehingga menyukai hal-hal yang praktis dan multiguna. Hal itu dikarenakan kesibukan rutinitas sehari-hari. Pola hidup demikian akhirnya berimbas pada rendahnya kebiasaan berolahraga secara teratur. Akibatnya, banyak orang yang mengeluh lelah tapi tidak punya cukup waktu untuk beristirahat dan berolahraga. Menyikapi fenomena di atas, penulis menangkapnya sebagai sebuah peluang usaha yang potensial, yakni SMART-SHOES. Sebuah inovasi produk *fashion* yang berupa sepatu lukis motif ornamen kebudayaan Nusantara, yang dilengkapi dengan alas kaki refleksi yang *removable* dan terintegrasi dengan android. SMART-SHOES dijual dengan harga Rp180.000,00 (Flat Classic) dan Rp200.000,00 (Classic) per pasang dan akan mencapai titik impas pada penjualan ke-13 Flat Classic dan 16 Classic. SMART-SHOES merupakan inovasi produk *fashion* yang multiguna dan futuristik dalam rangka melestarikan kearifan lokal yang sekaligus menjawab tantangan globalisasi.

Kata Kunci: SMART-SHOES, produk *fashion*, sepatu lukis, multiguna, futuristik

ABSTRACT: Indonesia is a country within the very rich cultures. One of the cultural assets is a variety of cultural ornaments such as batik, tenun, dayak, etc. Those ancestral heritage is now threatened with extinction along the era of globalization with a digital life style. The era of globalization, besides brings many negative impacts on culture, also changes the pattern of human life. Modern humans tend to be pragmatic so they like practical and multipurpose things. It because of their busy daily routine. This kind lifestyle eventually impacts on the low habit of exercising regularly. As a result, many people complain of fatigue but don't have enough time to rest and exercise. Responding to the above phenomenon, the author caught it as a potential business opportunity, namely SMART-SHOES. A fashion product innovation in the form of Nusantara cultural ornament motif shoes, which are equipped with reflective footwear. The footwear is removable. SMART-SHOES is integrated with Android. SMART-SHOES is sold at Rp 180.000,00 (Flat Classic) dan Rp 200.000,00 (Classic) per pair and will break even at the 13rd sale of Flat Classic and 16th sale of Classic. SMART-SHOES is a multi-purpose and futuristic fashion product innovation in order to preserve local wisdom while at the same time answering the challenges of globalization.

Keyword: SMART-SHOES, fashion product, painting shoes, multipurpose, futurist

PENDAHULUAN

Dunia saat ini tengah menghadapi era revolusi industri 4.0 yang ditandai dengan maraknya pemanfaatan teknologi digital dalam berbagai aspek kehidupan. Namun hal ini juga menimbulkan dampak positif dan negatif. Salah satu dampak negatif dari era globalisasi adalah ancaman terdesaknya kebudayaan khas Indonesia dengan kebudayaan asing. Indonesia sebagai negara yang multi etnis memiliki kekayaan budaya yang besar. Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat sedikitnya terdapat 633 kelompok suku besar di Indonesia pada tahun 2013. Setiap kelompok suku memiliki artefak budayanya masing-masing yang berdampak pada keragaman budaya Indonesia [1]. Kekayaan itu berpotensi hilang tergerus globalisasi.

Keterbukaan informasi yang tidak disikapi secara bijaksana akan menggerus nilai-nilai budaya lokal hingga seni dan karya budaya Indonesia mulai terasa asing di negara sendiri. Perkembangan globalisasi menimbulkan berbagai masalah dalam bidang kebudayaan, misalnya: hilangnya budaya asli suatu daerah atau suatu negara, terkikisnya rasa cinta budaya dan nasionalisme generasi muda, menurunnya rasa nasionalisme dan patriotisme, hilangnya sifat kekeluargaan dan gotong royong, kehilangan kepercayaan diri dan gaya hidup kebarat-baratan [2]. Sementara itu, kebudayaan adalah salah satu cerminan jati diri bangsa yang penting untuk dilestarikan. Salah satu kebudayaan Indonesia yang patut dilestarikan adalah warisan budaya yakni wayang, motif batik, tenun, dan lain sebagainya.

Selain infiltrasi budaya, era globalisasi juga membawa manusia pada tatanan hidup yang menuntut pola kompetitif dengan tekanan tinggi yang dapat

memicu penurunan kesehatan secara signifikan. Padatnya pekerjaan setiap harinya menjadi alasan banyak orang tidak berolahraga [3]. Hal itu diperkuat oleh data Badan Pusat Statistik menunjukkan, jumlah masyarakat Indonesia yang rutin berolahraga hanya 27,61%, atau bisa dibilang masyarakat Indonesia yang rutin berolahraga belum mencapai sepertiga jumlah penduduk Indonesia [4].

Menyikapi permasalahan di atas, diperlukan suatu gagasan untuk melestarikan kebudayaan Indonesia melalui cara yang moderen. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk membawa kebudayaan Indonesia sehingga dapat menyesuaikan perkembangan jaman adalah melalui inovasi *fashion*.

Salah satu produk *fashion* yang saat ini sedang diminati masyarakat, khususnya anak muda, adalah sepatu. Inovasi yang dapat diberikan pada sepatu adalah dengan menambahkan ornamen wayang, batik, dan motif Nusantara lainnya. Sepatu juga dapat menjadi solusi untuk mengatasi rendahnya minat masyarakat Indonesia untuk berolahraga secara rutin yakni dengan menginovasi menjadi sepatu kesehatan.

Produk alas kaki kesehatan yang beredar di pasaran saat ini adalah berupa sandal kesehatan. Dari segi nilai guna, produk tersebut kurang *fashionable* dan tidak dapat dikenakan dalam situasi formal seperti kuliah, kerja, maupun ke acara resmi lainnya. Maka inovasi yang dapat dilakukan adalah dengan menambahkan alas kaki berupa pijat refleksi yang dapat dibongkar pasang (*removable*). Tujuan pemberian alas pijat yang *removable* adalah supaya sepatu tetap dapat digunakan untuk berkegiatan sehari-hari disamping difungsikan sebagai alat kesehatan. Manfaat terapi pijat refleksi

pada kaki adalah mencegah berbagai penyakit, meningkatkan daya tahan tubuh, membantu mengatasi stress, meringankan gejala migrain, membantu penyembuhan penyakit kronis, dan mengurangi ketergantungan terhadap obat-obatan [5].

Globalisasi juga telah mengubah perilaku manusia milenial menjadi cenderung lebih menyukai hal-hal yang praktis dan serbaguna. Apalagi di era digitalisasi teknologi seperti saat ini. Masyarakat mulai semakin menaruh perhatian pada barang-barang yang memiliki nilai moderenitas, kekinian, dan futuristik. Hal ini menjadi permasalahan sekaligus peluang yang dapat dimanfaatkan dari segi inovasi. Salah satu teknologi moderen yang dapat dikembangkan dalam berbagai inovasi adalah android. Teknologi ini dapat diintegrasikan dengan berbagai produk inovasi, salah satunya sepatu. Melalui *serial number* pada sepatu yang terintegrasi dengan aplikasi, dapat ornamen Nusantara secara audiovisual.

Berdasarkan permasalahan dan peluang di atas, dibutuhkan suatu gagasan yang inovatif, moderen, dan futuristik untuk melestarikan budaya sekaligus menjadi solusi bagi sulitnya masyarakat untuk berolahraga karena kesibukan serta memiliki nilai ekonomis tinggi. Salah satunya adalah melalui inovasi produk sepatu kesehatan bermotif kebudayaan yang diintegrasikan dengan teknologi android. Produk *fashion* kreatif ini selanjutnya disebut dengan SMART-SHOES.

SMART-SHOES dirancang sebagai produk multiguna, yaitu *fashion*, kesehatan, kebudayaan, dan edukasi. SMART-SHOES juga merupakan sebuah produk yang futuristik karena terintegrasi dengan teknologi digital. Inovasi ini merupakan wujud upaya

konservasi salah satu kearifan lokal Nusantara yakni ornamen atau motif etnik dalam suatu produk usaha yang moderen.

Era globalisasi ini, sangat perlu dihadapi dengan kreativitas yang tinggi. Begitu pula dalam hal berkegiatan ekonomi. Kreativitas dan pengetahuan menjadi suatu aset yang tak ternilai dalam kompetisi dan pengembangan ekonomi di era global. Salah satu sub sektor dalam kegiatan ekonomi yang menjanjikan di era modern ini adalah ekonomi kreatif.

Menurut Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) RI, ekonomi kreatif adalah sebuah konsep yang menempatkan kreativitas dan pengetahuan sebagai aset utama dalam menggerakkan ekonomi [6]. Hal serupa dinyatakan oleh Kemenperin RI, bahwa potensi bisnis di bidang industri kreatif masih terbuka luas untuk digarap pelaku usaha di Indonesia. Kekayaan budaya dan tradisi Indonesia masih bisa terus digali untuk dikembangkan, namun mensyaratkan adanya kreativitas tinggi. Salah satu bidang ekonomi kreatif yang potensial untuk dieksplorasi lebih jauh adalah sandang atau *fashion* [7].

Sandang merupakan salah satu kebutuhan utama manusia. Salah satu kebutuhan sandang yang utama bagi manusia adalah alas kaki, termasuk sepatu. Manusia memerlukan sepatu untuk beraktivitas sehari-hari seperti untuk kegiatan olahraga, jalan-jalan, rekreasi, bepergian hingga pergi ke kantor. Pentingnya sepatu dalam berbagai kegiatan dalam kehidupan sehari-hari itulah yang menyebabkan tingginya kebutuhan masyarakat baik di Indonesia maupun mancanegara terhadap sepatu. Indonesia sebagai negara dengan jumlah penduduk terbesar keempat di dunia tentunya memiliki kebutuhan sepatu yang besar. Bahkan

industri sepatu di Indonesia telah berkembang semakin pesat seiring waktu.

Menurut data yang dirilis oleh Kemenperin RI, Indonesia berhasil menduduki posisi kelima sebagai eksportir di dunia setelah Tiongkok, India, Vietnam, dan Brasil. Kemudian, market share-nya di pasar internasional mencapai 4,4 persen. Bahkan, berdasarkan data Trade Map, pertumbuhan eksportnya positif dari USD 4,85 miliar pada tahun 2015 atau naik 3,3 persen menjadi USD 5,01 miliar tahun 2016 [8]. Data ini menunjukkan bahwa konsumsi atau kebutuhan sepatu masyarakat baik di Indonesia maupun mancanegara sangat tinggi.

Seiring perjalanan dunia yang semakin dinamis, dunia mode pun mengalami pergeseran. Saat ini, sepatu lukis semakin menjadi tren di kalangan anak muda yang ingin tampil beda. Terutama bagi masyarakat yang suka mode dan seni, sepatu lukis memiliki segudang kelebihan. Sebab, bukan sekedar unik dan cantik, sepatu ini juga bisa menunjukkan perhatian pemakainya terhadap tren gaya hidup dan mode. Melalui kreativitas, fungsi sepatu lukis yang semula sama dengan sepatu lainnya, dapat dikreasikan menjadi sepatu yang multifungsi.

Sepatu lukis yang unik dapat dikombinasikan dengan alas kaki refleksi yang bermanfaat bagi kesehatan. Selain itu, guna mendukung kampanye pelestarian kebudayaan Indonesia, sepatu lukis dapat didesain dengan motif-motif ornamen Nusantara seperti batik, dayak, tenun, dan lain sebagainya. Supaya lebih memudahkan konsumen dalam mengetahui lebih lanjut informasi mengenai nama, asal, filosofis, dan bentuk sesungguhnya dari motif yang

ada pada sepatu lukis, maka informasi-informasi tersebut disajikan dalam sebuah aplikasi android. Aplikasi tersebut dapat menyajikan informasi secara audiovisual yakni melalui artikel, gambar, dan video. Sepatu lukis dan aplikasi tersebut diintegrasikan melalui *serial number* yang terdapat pada sepatu dan *member card*.

Melalui inovasi, maka fungsi sepatu lukis tidak lagi hanya sebatas *fashion*, tapi juga sebagai sepatu kesehatan dan edukasi kebudayaan bagi konsumen. Inovasi sepatu lukis kekinian itu selanjutnya disebut sebagai SMART-SHOES. SMART-SHOES merupakan sepatu lukis dengan kombinasi alas kaki refleksi yang bermanfaat bagi kesehatan dan didesain dengan motif kebudayaan.

SMART-SHOES memiliki kelebihan yakni multiguna dan futuristik. SMART-SHOES dijual dengan harga Rp 180.000,00 hingga Rp 200.000,00. Target pasar SMART-SHOES adalah mahasiswa, civitas akademika, pekerja kantor, pecinta budaya dan kesehatan, dan masyarakat umum lainnya. Yogyakarta sebagai kota budaya sekaligus kota pelajar sangat mendukung berkembangnya usaha ini.

METODE PENELITIAN

Menjelaskan tentang prosedur atau cara Pelaksanaan program ini meliputi dua aspek, yakni aspek produksi dan aspek promosi-pemasaran. Proses produksi atau pembuatan SMART-SHOES meliputi proses pembuatan produk dan proses pengembangan aplikasi. Proses pembuatan produk diawali dari persiapan alat dan bahan. Adapun alat dan bahan yang dibutuhkan adalah sebagaimana tabel berikut.

Tabel 1. Alat dan Bahan

Alat	Bahan
Alat tulis	Sepatu
Gunting	Alas refleksi
Scetch book	Cat kaki
Peralatan gambar	Kartu anggota (<i>member card</i>)
Kuas	Box kemasan
Palet warna	
Hair dryer	
Manekin kaki	
Peralatan jahit	
Laptop dilengkapi <i>software</i> desain dan pengembang aplikasi android	

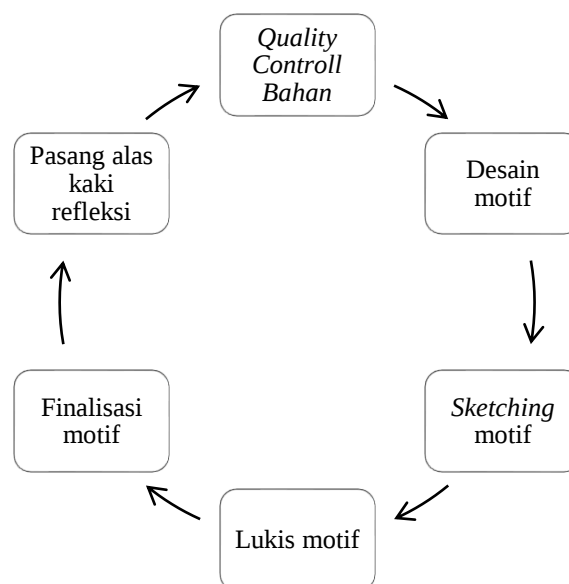
Setelah siap, alat dan bahan kemudian melalui proses *quality control*. *Quality control* I ini ditujukan untuk memastikan sepatu dalam kondisi baik. Selanjutnya pembuatan desain. Desain yang telah jadi kemudian digambar pada sepatu (*sketching*) lalu dilukis menggunakan cat akrilik. Setelah selesai dilukis, lalu dilakukan finalisasi yang dimulai dengan pengeringan, lalu penyempurnaan lukisan. Motif dilukis dengan cat akrilik yang tahan lama.

Motif yang digunakan adalah ornamen kebudayaan seperti batik, wayang, tenun, dayak maupun ornamen budaya lainnya. Motif dibuat dengan memperhatikan komposisi warna yang menarik dan kekinian. Pada sepatu juga disertai *serial number* yang terintegrasi dengan aplikasi SMART-SHOES. Setelah itu alas kaki pijat dipasang.

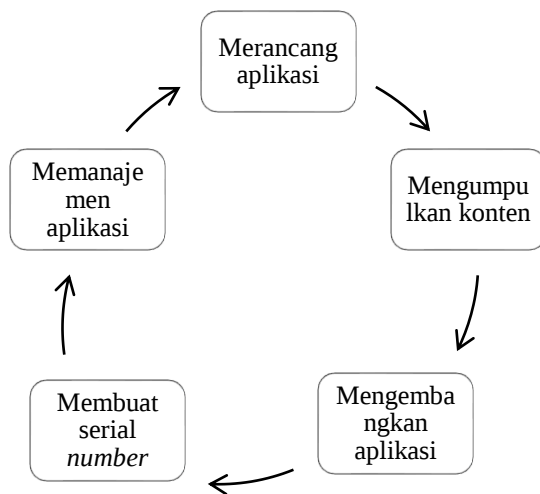
Alas kaki dibuat *removable* sehingga jika sudah tidak digunakan sebagai refleksi, alas kaki kanan dan kiri dapat ditukar dan digunakan sebagai alas kaki biasa. Lalu dilakukan *quality control* II untuk memastikan produk dalam kondisi baik sebelum dikemas. Produk yang telah lolos sortir kemudian dikemas. Pengemasan menggunakan *box* yang

elegan dan menarik. Setiap konsumen pada pembelian pertama akan memperoleh kartu anggota yang memuat *serial number* dan informasi berupa petunjuk perawatan dan identitas produk.

Adapun proses pembuatan *software* aplikasi SMART-SHOES melalui prosedur sebagai berikut. Pengembangan aplikasi diawali dengan merancang aplikasi. Setelah itu dilakukan proses pengumpulan konten media berupa, gambar, video, dan artikel terkait ornamen kebudayaan. Konten diedit sedemikian rupa sehingga siap untuk di-input pada aplikasi. Selanjutnya *flowchart* dikembangkan menjadi aplikasi android. Proses selanjutnya adalah pembuatan *serial number* sebagai kode akses aplikasi. Berikut ini adalah proses pembuatan SMART-SHOES yang digambarkan dalam sebuah diagram alur.

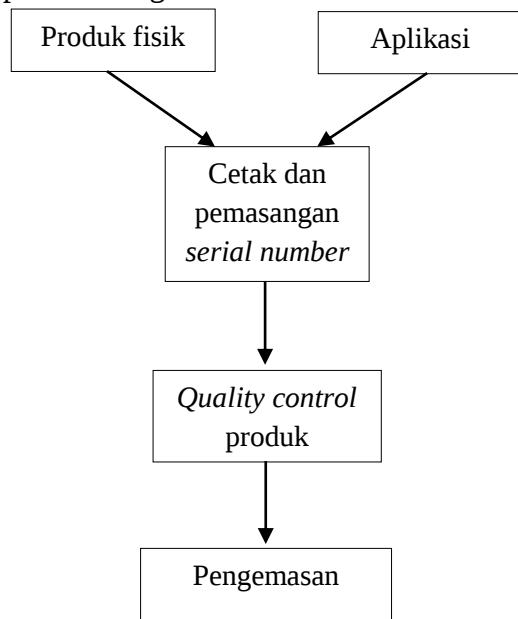


Bagan 1. Diagram alur proses pembuatan produk fisik SMART-SHOES



Bagan 2. Diagram alur proses pembuatan produk aplikasi SMART-SHOES

Setelah keduanya selesai, dilanjutkan proses sebagai berikut ini.



Bagan 3. Diagram alur proses akhir pembuatan SMART-SHOES

Selanjutnya adalah aspek promosi dan pemasaran. Proses pemasaran dilakukan dengan memperhatikan 4P yaitu *product*, *price*, *place*, dan *promotion* sebagai berikut.

Product (Produk)

Produk yang dihasilkan berupa sepatu kesehatan dengan motif ornamen kebudayaan. Disebut sebagai sepatu kesehatan karena alasnya menggunakan alas pijat (refleksi). Produk ini dilengkapi pula dengan *serial number* yang terintegrasi dengan aplikasi android yang dinamai SMART-SHOES *Application*.

SMART-SHOES *Application* merupakan aplikasi edukasi yang dikembangkan dengan basis sistem android. Aplikasi ini memuat konten berupa artikel bergambar dan video pendek mengenai ornamen-ornamen Nusantara. Sebagai salah satu program edukasi pengenalan & literasi budaya dan juga sebagai kegiatan pelestarian kebudayaan. Konsumen dari SMART-SHOES dapat mengakses aplikasi ini menggunakan kode akses *serial number* yang telah tersemat di sepatu dan *member card*.

Fitur atau konten yang ditawarkan berupa pengetahuan mengenai jenis-jenis batik, wayang, dan unsur motif kebudayaan lainnya. Aplikasi terus dilakukan *maintenance* sehingga jika konsumen membeli produk baru dengan motif berbeda tidak perlu mengganti *member card*. Dengan fitur yang tersedia diharapkan konsumen bukan hanya menggunakan sepatu sebagai alas atau *fashion*. Namun sepatu dapat menjadi awal langkah pelestarian dan pengenalan kebudayaan kepada generasi milenial.

Pengemasan produk menggunakan *box* yang elegan. Dengan mengunggulkan berbagai kelebihan dan benefit yang dimiliki SMART-SHOES, produk ini akan mampu menarik banyak konsumen, khususnya konsumen milenialis yang menyukai hal-hal unik, inovatif, multiguna, dan futuristik.

Price (Harga)

Harga produk ini terjangkau yakni pada kisaran Rp 180.000,00 dan Rp 200.000,00. Adapun produk SMART-SHOES terdiri dari tiga variasi yaitu tipe Classic dan Flat Classic. Tipe Flat Classic dijual dengan harga Rp 180.000,00 lalu tipe Classic seharga Rp 200.000,00. Harga ini terbilang rasional mengingat SMART-SHOES memiliki berbagai kelebihan dan multiguna (*fashion*, kesehatan, kebudayaan, dan edukasi). Adapun target pasar SMART-SHOES adalah seluruh kalangan masyarakat khususnya pelajar, mahasiswa, civitas akademika, pekerja kantor, dan pecinta budaya.

Place (Lokasi)

Pemasaran dilakukan secara online melalui media internet (instagram, whatsapp, facebook, twitter) dengan sistem pre order. Seluruh sosial media SMART-SHOES dapat ditemukan dengan ID @smartshoes_id (instagram), @smartshoesID (twitter), dan SMART-SHOES (facebook). Pemasaran secara offline dilakukan dengan mengikuti gelar produk dan pameran kewirausahaan, melalui pamflet dan banner, serta pemasaran secara langsung. Adapun pembuatan produk ini dilakukan di Samirono CT/VI Caturtunggal, Depok, Sleman, Yogyakarta.

Promotion (Promosi)

Promosi dilakukan secara *offline* dan *online*. Promosi secara *offline* yakni melalui brosur, katalog, dan keikutsertaan dalam pameran. Sedangkan secara *online* dilakukan melalui berbagai situs online yakni instagram, twitter, facebook, whatsapp. Promosi tersebut melalui posting di instagram dan facebook, paid promote, *broadcast message* whatsapp dan sms,

Melalui cara ini, SMART-SHOES dapat menjangkau segmentasi pasar yang luas.

HASIL DAN PEMBAHASAN**Spesifikasi Produk**

Produk yang dihasilkan berupa sepatu kesehatan dengan motif ornamen kebudayaan berbasis android. Disebut sebagai sepatu kesehatan karena alasnya menggunakan alas pijat (*refleksi*). Produk ini dilengkapi pula dengan *serial number* yang terintegrasi dengan aplikasi android yang dinamai SMART-SHOES *Application*.

SMART-SHOES *Application* merupakan aplikasi edukasi yang dikembangkan dengan basis sistem android. Aplikasi ini memuat konten berupa artikel bergambar dan video pendek mengenai ornamen-ornamen Nusantara. Sebagai salah satu program edukasi pengenalan & literasi budaya dan juga sebagai kegiatan pelestarian kebudayaan. Konsumen dari SMART-SHOES dapat mengakses aplikasi ini menggunakan kode akses *serial number* yang telah tersemat di sepatu dan *member card*.

Fitur atau konten yang ditawarkan berupa pengetahuan mengenai jenis-jenis batik, wayang, dan unsur motif kebudayaan lainya. Aplikasi akan terus dilakukan *maintenance* sehingga jika konsumen membeli produk baru dengan motif berbeda tidak perlu mengganti *member card*. Dengan fitur yang tersedia diharapkan konsumen bukan hanya menggunakan sepatu sebagai alas atau *fashion*. Namun sepatu dapat menjadi awal langkah pelestarian dan pengenalan kebudayaan kepada generasi milenial.

SMART-SHOES memiliki beberapa keunggulan, yaitu: 1) *Fashion*, merupakan terobosan baru dalam dunia *fashion* dengan menggabungkan sepatu dengan alas kaki pijat sekaligus teknologi android, 2) Mendukung gaya

hidup sehat, dilengkapi dengan alas kaki pijat (refleksi) sehingga dapat digunakan oleh orang-orang yang tidak memiliki waktu luang untuk berolahraga tapi ingin tetap hidup sehat, 3) Melestarikan kebudayaan, dibuat dengan lukisan ornamen-ornamen kebudayaan antara lain wayang, batik, tenun, dayak, dan motif Nusantara lainnya. Tujuannya adalah untuk memperkenalkan dan melestarikan kebudayaan khas Indonesia, 4) Futuristik, menggabungkan teknologi ke dalam inovasi produk *fashion* kekinian yaitu sepatu yang memiliki banyak peminat. Teknologi android yang dimanifestasikan dalam bentuk *serial number* yang ada pada sepatu dan *member card* sehingga membuat produk ini sesuai dengan perkembangan jaman.



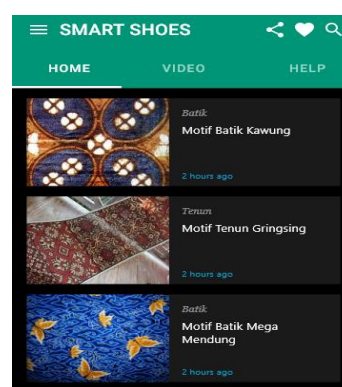
Gambar 1. Produk SMART-SHOES tipe Classic



Gambar 2. Produk SMART-SHOES tipe Flat Classic



Gambar 4. Alas kaki refleksi dan alas kaki biasa yang bisa dibolak-balik pemakaiannya



Gambar 4. Tampilan *home tab* aplikasi SMART-SHOES yang terdapat list postingan dengan konten tentang motif-motif Nusantara

Promosi dan Pemasaran

Promosi dan pemasaran dilakukan dengan memperhatikan analisis pasar. Analisis pasar dalam wirausaha SMART-SHOES ini dilakukan dengan analisis S.W.O.T., sebagai berikut.

Strength (Kekuatan)

Keunggulan produk SMART-SHOES yang menjadi kekuatannya adalah sebagai berikut.

Multiguna

Fashion. SMART-SHOES merupakan terobosan baru dalam dunia *fashion*. SMART-SHOES menggabungkan sepatu dengan alas kaki pijat sekaligus teknologi android.

Mendukung gaya hidup sehat. SMART-SHOES dilengkapi dengan alas kaki pijat (refleksi) sehingga dapat digunakan oleh orang-orang yang tidak memiliki waktu luang untuk berolahraga tapi ingin tetap hidup sehat.

Melestarikan kebudayaan. SMART-SHOES dibuat dengan lukisan ornamen-ornamen kebudayaan antara lain wayang, batik, tenun, dayak, dan motif Nusantara lainnya. Tujuannya adalah untuk memperkenalkan dan melestarikan kebudayaan khas Indonesia.

Edukatif. SMART-SHOES terintegrasi dengan aplikasi android melalui *serial number* ada pada sepatu. Setiap pembeli juga mendapatkan *member card* yang berisi *serial number* dan petunjuk perawatan. Aplikasi SMART-SHOES menampilkan informasi seputar motif-motif atau ornamen kebudayaan dalam bentuk audiovisual. Informasi tersebut disajikan dalam bentuk artikel, gambar, dan video yang menarik. Konten pada aplikasi selalu diperbaharui seiring pengembangan produk dan aplikasi. Hal ini dapat menjadi media edukasi dan literasi kebudayaan bagi masyarakat yang menjadi konsumen.

Futuristik

SMART-SHOES menggabungkan teknologi ke dalam inovasi produk *fashion* kekinian yaitu sepatu yang memiliki banyak peminat. Teknologi android yang dimanifestasikan dalam bentuk *serial number* yang ada pada sepatu dan *member card* sehingga membuat produk ini sesuai dengan perkembangan jaman di era digital ini.

Fleksibel. Masyarakat moderen cenderung menyukai hal-hal yang praktis. SMART-SHOES dilengkapi dengan alas kaki pijat (refleksi) yang mudah dibongkar pasang (*removable*) sehingga dapat tetap nyaman digunakan

untuk kegiatan sehari-hari. Produk ini juga fleksibel untuk digunakan dalam acara formal maupun nonformal. Selain itu sepatu merupakan produk *fashion* yang selalu dibutuhkan dan dapat dipakai setiap hari.

Harga terjangkau. SMART-SHOES dijual dengan harga berkisar pada Rp 180.000,00 dan Rp 200.000,00 bergantung tipe yang dipilih. Melihat dari berbagai kelebihan dan benefit yang diberikan, harga tersebut terbilang rasional dan terjangkau.

Weakness (Kelemahan)

Kelemahan yang dimiliki produk SMART-SHOES adalah pada segi resistensi (ketahanan). SMART-SHOES merupakan sepatu lukis yang memerlukan perawatan yang berbeda dengan sepatu biasa. Oleh karena itu, pada *member card* SMART-SHOES dilengkapi dengan petunjuk perawatan.

Opportunity (Peluang)

Peluang SMART-SHOES sebagai produk usaha yang menjanjikan profit tinggi adalah dari segi kebaharuan produk dan kelebihan serta benefit yang diberikan produk. SMART-SHOES merupakan sebuah inovasi *fashion* yang multiguna dan futuristik. Produk ini dijual dengan harga yang rasional dan bersaing sehingga dapat dijangkau masyarakat.

Threat (Ancaman)

Ancaman untuk usaha SMART-SHOES adalah dari kemungkinan munculnya barang tiruan. Oleh karena itu tim akan terus berusaha mengembangkan produk dan aplikasi melalui berbagai inovasi. Sebagai rencana ke depan, SMART-SHOES dapat dipatenkan serta akan menambah fitur dan konten pada aplikasi.

Perhitungan Ekonomi Harga Pokok Penjualan

Harga penjualan tiap satu pasang SMART-SHOES sebesar Rp 180.000,00 dan Rp 200.000,00. Adapun harga Rp 180.000,00 adalah untuk sepatu tipe Flat Classic. Sedangkan sepatu tipe Classic dijual seharga Rp 200.000,00.

Break Event Point (BEP)

Break Event Point (BEP) merupakan perhitungan mengenai titik impas usaha. Salah satu teknik menghitung BEP suatu usaha adalah dengan menghitung BEP Unit (Q).

BEP Unit (Q)

BEP Unit (Q) Tipe *Flat Classic*

$$= \frac{FC}{P-VC}$$

$$= \frac{Rp\ 1.156.000,00}{Rp\ 180.000,00 - Rp\ 107.000,00}$$

$$= 15,83$$

$$= 16$$

BEP Unit (Q) Tipe *Classic*

$$= \frac{FC}{P-VC}$$

$$= \frac{Rp\ 1.156.000,00}{Rp\ 200.000,00 - Rp\ 110.000,00}$$

$$= 12,84$$

$$= 13$$

Atau dapat dikatakan bahwa pada penjualan produk SMART-SHOES tipe Classic 13 pasang dan SMART-SHOES tipe Flat Classic sebanyak 16 pasang, akan terjadi titik impas. Sehingga apabila penjualan diatas 13 dan 16 produk Sepatu Classic dan Flat Classic maka akan memberikan keuntungan sejumlah selisih penjualan BEP unit.

Benefit Cost Ratio (BCR)

Benefit Cost Ratio (BCR) merupakan salah satu metode yang dapat dilakukan untuk melakukan analisis kelayakan usaha.

$$BCR = \frac{Pendapatan}{Biaya\ Produksi}$$

$$= \frac{Rp5.000.000,00}{Rp3.000.000,00}$$

$$= 1,67$$

(dengan syarat jika $BCR > 1$ = untung dan $BCR < 1$ = rugi).

Berdasarkan analisis tersebut, terbukti bahwa usaha SMART-SHOES layak dan prospektif untuk dikembangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa SMART-SHOES merupakan inovasi produk usaha kreatif yang berbasiskan pelestarian kebudayaan daerah yakni ragam motif Nusantara. Kelebihan SMART-SHOES yakni multiguna dan futuristik. Multiguna karena dapat difungsikan sebagai item *fashion*, sepatu kesehatan, edukasi dan pelestarian budaya. Futuristik karena menggabungkan teknologi dengan produk *fashion* kekinian. SMART-SHOES memiliki dua tipe yaitu Classic dan Flat Classic. Harga sepasang SMART-SHOES tipe Flat Classic adalah Rp 180.000,00 sedangkan tipe Classic sebesar Rp 200.000,00. Usaha SMART-SHOES akan mencapai titik impas atau BEP pada penjualan 13 pasang sepatu tipe Classic dan 16 pasang sepatu tipe Flat Classic. Usaha SMART-SHOES layak dan prospektif untuk dikembangkan. Hal itu dibuktikan dengan perhitungan BCR sebesar 1,67.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami sampaikan Kemenristek Dikti yang telah mendanai pelaksanaan program ini dalam kegiatan

Hibah Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) tahun 2019 dan kepada Ibu Haryani, M.Pd. selaku dosen pembimbing. Tidak lupa kami sampaikan terima kasih pula kepada kedua orang tua kami. Serta kepada semua pihak yang turut membantu terlaksananya program ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Satu Data Indonesia. 2016. *Memajukan Kebudayaan Indonesia dengan Satu Data: Saatnya Berpartisipasi*. Diakses melalui <https://data.go.id/konten/memajukan-kebudayaan-indonesiadengan-satu-data-saatnya-berpartisipasi/> pada tanggal 29 April 2019.
- [2] Agustin, Dyah Satya Yoga. 2011. *Penurunan Rasa Cinta Budaya dan Nasionalisme Generasi Muda Akibat Globalisasi*. *Jurnal Sosial Humaniora*, Vol 4, No. 2.
- [3] Aryanto, Irfan. 2018. *Menyederhanakan Olahraga Masyarakat*. Diakses melalui <https://news.detik.com/kolom/d-4207585/menyederhanakan-olahraga-masyarakat> pada tanggal 29 April 2019.
- [4] Fikri, Dimas Andhika. 2018. *Hasil Survei Buktikan Penduduk Indonesia Masih Malas Berolahraga Rutin*. Diakses melalui <https://lifestyle.okezone.com/read/2018/04/17/481/1887827/hasil-survei-buktikan-penduduk-indonesia-masih-malas-berolahraga-rutin> pada tanggal 29 April 2019.
- [5] Wahyuni, S. 2014. *Pengaruh Massage Ekstremitas dengan Aroma Terapi Lavender terhadap Penurunan Tekanan Darah pada Lansia di Kalurahan Grendeng Purwokerto*. Universitas Jendral Soedirman : Purwokerto. Diperoleh dari <http://keperawatan.unsoed.ac.id/sites/default/files/INDAH/%20SETYA%20WAHYUNI.pdf> pada 29 April 2019.
- [6] Badan Ekonomi Kreatif RI. 2017. *Apa Itu Ekonomi Kreatif*. Diakses melalui <http://indonesiakreatif.bekraf.go.id/ikpro/programs/apa-itu-ekonomi-kreatif/> pada 29 April 2019.
- [7] Kementerian Perindustrian RI. 2016. *Industri Kreatif Masih Potensial*. Diakses melalui <http://www.kemenperin.go.id/artikel/4060/Industri-Kreatif-Masih-Potensial> pada 29 April 2019.
- [8] Kementerian Perindustrian Republik Indonesia. 2016. *Pangsa Pasar Lampau 4 Persen, Industri Alas Kaki Peringkat Ke-5 Dunia*. Diakses melalui <http://kemenperin.go.id/artikel/17605/Pangsa-Pasar-Lampau-4-Persen,-Industri-Alas-Kaki-Peringkat-Ke-5-Dunia>

INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN KARTU PINTAR PENGUNAAN HURUF KAPITAL PADA KELAS II SD

Maharani Dwi Saptiana¹, Ali Mustadi²

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Yogyakarta, 55281, D.I. Yogyakarta

Universitas Negeri Yogyakarta, 55281, D.I. Yogyakarta

Email: Maharanidwisaptiana@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) menghasilkan produk media kartu pintar materi penggunaan huruf kapital yang layak digunakan dalam pembelajaran, (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran kartu pintar untuk materi penggunaan huruf kapital pada siswa kelas II SD se-Gugus Umbulharjo. Penelitian ini, menggunakan model pengembangan dari Borg & Gall tetapi hanya sampai pada langkah ketujuh, yaitu penelitian dan pengumpulan data awal, perencanaan, pengembangan bentuk awal produk, ujicoba lapangan awal, revisi produk, Ujicoba lapangan utama, dan penyempurnaan produk akhir. Subyek penelitian adalah siswa-siswi kelas II SD se-Gugus Umbulharjo. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu pintar untuk materi penggunaan huruf kapital layak digunakan dalam pembelajaran pada siswa kelas II SD se-Gugus Umbulharjo dan memiliki tingkat kelayakan yang baik.

Kata kunci: media kartu pintar, kelas II

ABSTRACT

This research has aim to (1) To produce product development of smart card media for the use of capital letter material that deserve to use for learning, (2) to know the feasibility learning smart card media in the use of capital letters for 2nd grade student. This research using development model from Borg and Gall until seven steps only, and they are, research and collecting data, planning, development of the beginning product, the beginning field trial, product revision, the main field trial, and the last improvement product. The research subjects were 2nd grade student in cluster of Umbulharjo. Data collection technique by interview, observation, and questionnaire. This research result shows that smart card media for the use of capital letters material is suitable to be used of 2nd grades student

Keyword: Smart Card media, 2nd grade

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia menekankan pada 4 aspek keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa. 4 keterampilan berbahasa terdiri dari keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis yang saling berkaitan satu sama lain. Menurut Dawsan et al mengatakan bahwa dalam keterampilan berbahasa baik menyimak, berbicara, membaca, dan menulis memiliki keterkaitan satu sama lain

dengan cara yang beraneka ragam [1]. Mula-mula pada masa kecil belajar menyimak bahasa kemudian berbicara, sesudah itu belajar membaca dan menulis. Menyimak dan berbicara dipelajari sebelum memasuki sekolah, sedangkan membaca dan menulis didapatkan di bangku sekolah. Pada proses pembelajaran di bangku sekolah, lebih baik jika guru tidak hanya menyampaikan teori saja, namun diimbangi juga dengan praktik. Siswa akan lebih mudah memahami jika melakukan secara langsung daripada hanya mendengarkan ilmu yang

disampaikan oleh guru sehingga tujuan pembelajaran bahasa Indonesia akan tercapai. Zubaidah mengatakan bahwa guru hendaknya bertindak sebagai model yang dapat mengembangkan kemampuan bahasa anak [9]. Sejalan dengan uraian di atas, Marzano et al mengatakan bahwa proses pembelajaran menekankan pada perubahan yaitu siswa mampu berpikir kritis, mampu memecahkan masalah, mampu melakukan kolaborasi, memiliki pengetahuan dan keterampilan, serta mampu mengelola diri [1].

Berdasarkan observasi pada tanggal 19 November 2018 sampai dengan 27 November 2018 di 4 sekolah dasar kelas II yang berada di Gugus Umbulharjo diperoleh beberapa fenomena yaitu pada keterampilan menulis permulaan, siswa masih kesulitan dalam penggunaan huruf kapital dan masih terbawa pengenalan huruf pada saat di jenjang Taman Kanak-kanak. Ada sebagian sekolah taman kanak-kanak yang salah mengenalkan huruf abjad yakni hanya mengenalkan huruf kecil saja, dan belum begitu mengenalkan huruf kapital. Hal ini mengakibatkan beberapa siswa sering melakukan kesalahan dalam membedakan huruf kecil dan huruf kapital. Guru setiap kali harus mengingatkan dan menanamkan akan kaidah penggunaan huruf kapital disetiap proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan, penggunaan huruf kapital digunakan di semua muatan pembelajaran dan tidak hanya pada muatan pembelajaran bahasa Indonesia saja. Dalam hal ini, meskipun huruf kapital digunakan disemua muatan pembelajaran, guru tetap melakukan penilaian tersendiri untuk materi penggunaan huruf kapital.

Penilaian pada materi kaidah penggunaan huruf kapital, yaitu membenarkan penulisan kalimat

menggunakan kaidah penggunaan huruf kapital, diperoleh bahwa 15 siswa dari 23 siswa keseluruhan mendapat nilai yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Adapun KKM yang harus dicapai oleh siswa pada tahun ajaran 2018/2019 yaitu sebesar 75. Jika dipersentase hasil nilai pada materi penggunaan huruf kapital siswa kelas II SD pada salah satu sekolah di Gugus Umbulharjo yaitu SD Negeri Golo Yogyakarta terdapat 35% siswa mendapat nilai di atas KKM yang menandakan siswa sudah memahami materi, 65% siswa masih mendapat nilai di bawah KKM yang menandakan siswa masih kesulitan dalam menggunakan kaidah tersebut.

Saat ini, guru belum menemukan media yang secara efektif dapat memahamkan siswa mengenai kaidah penggunaan huruf kapital. Menurut Smaldino manfaat dari media adalah untuk memudahkan komunikasi dari belajar [5]. Selanjutnya, Sanjaya mengatakan bahwa ada beberapa manfaat media pembelajaran antara lain: (1) media dapat mengatasi batas ruang kelas, (2) media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa, (3) media dapat menciptakan interaksi secara langsung antara siswa dengan lingkungan, (4) media dapat menyeragamkan pengamatan antara siswa satu dengan siswa lainnya, media dapat menanamkan konsep secara nyata dan tepat, (5) media dapat memotivasi siswa sehingga bersemangat untuk belajar, dan (6) media dapat memberi pengalaman kepada siswa secara menyeluruh dari hal yang konkret sampai yang abstrak [4].

Guru membutuhkan media visual yang inovatif dan dapat memotivasi siswa untuk memahami materi kaidah penggunaan huruf kapital dan siswa dapat melakukannya secara langsung, sehingga dapat tercipta suasana

pembelajaran yang berbeda di kelas, seperti bermain sambil belajar. Menciptakan suatu media pembelajaran yang melibatkan siswa aktif dengan permainan, namun secara tidak langsung siswa juga belajar. Menurut Zubaidah media yang tepat untuk pembelajaran membaca menulis permulaan bagi guru dan siswa adalah media gambar. Sebab, media gambar terutama gambar yang disertai berbagai informasi yang menarik merupakan hal yang sangat membantu siswa dalam proses pembelajaran [10].

Berdasarkan masalah dan kebutuhan siswa kelas II SD se- Gugus Umbulharjo, peneliti terdorong untuk mengembangkan media pembelajaran visual untuk materi penggunaan Huruf Kapital melalui pengembangan media Kartu Pintar untuk kelas II SD se- Gugus Umbulharjo Yogyakarta. Media tersebut berisi gambar dan kalimat yang disusun menurut kaidah penggunaan huruf kapital yang akan memudahkan siswa dalam menggunakan huruf kapital. Menurut Sadiman, et al (2011: 29-31) mengungkapkan media kartu pintar mempunyai beberapa kelebihan. Kelebihan media kartu pintar antara lain: 1) sifatnya konkret, lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata, 2) dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, 3) dapat memperjelas suatu masalah, 3) harganya terjangkau, mudah diperoleh dan digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian yang digunakan dalam pengembangan Kartu Permainan untuk SD kelas II adalah penelitian dan pengembangan (*research and development/R&D*). Borg & Gall (1983: 567) mengemukakan bahwa penelitian dan pengembangan pendidikan adalah model pembangunan berbasis industri dimana temuan penelitian yang digunakan untuk merancang produk baru dan prosedur, yang

kemudian secara sistematis dilakukan uji lapangan, dievaluasi, dan disempurnakan sampai temuan penelitian tersebut memenuhi kriteria efektivitas, kualitas tertentu, atau standar tertentu).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di empat sekolah yaitu SD Negeri Golo Yogyakarta, SD Negeri Pandeyan, SD Muhammadiyah Pakel, dan SDIT Al-Khairaat. Pelaksanaan penelitian yaitu pada tanggal 12 Maret 2019, 13 Maret 2019, 19 Maret 2019, dan 20 Maret 2019.

Target/Subjek Penelitian

Target/ subjek pada penelitian adalah 48 siswa-siswi kelas II SD se-Gugus Umbulharjo.

Prosedur

Pengembangan Kartu Pintar Penggunaan Huruf Kapital ini menggunakan langkah-langkah pengembangan yang dirumuskan oleh Borg and Gall (1983: 775) yang terdiri dari 10 langkah. Dari 10 langkah pengembangan, peneliti hanya melakukan 7 langkah penelitian pada penelitian ini, hal tersebut dikarenakan keterbatasan kemampuan, waktu, dan biaya yang menjadi kendala. Langkah- langkah penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut.

1. Penelitian dan Pengumpulan Data Awal (*research and information collecting*)

Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi permasalahan yang ada dalam proses belajar mengajar di SD Se- Gugus Umbulharjo Yogyakarta dengan menggunakan metode wawancara dan observasi di beberapa SD se- Gugus Umbulharjo pada tanggal 19 dan 20 November. Beberapa aspek yang digali untuk menemukan data awal adalah media pembelajaran yang digunakan, media yang tersedia, materi yang mengalami kendala, dan bagaimana proses pembelajaran berlangsung.

2. Perencanaan

Tahap ini dilakukan untuk mempersiapkan pengembangan media kartu pintar untuk materi penggunaan huruf kapital. Berikut adalah tahap perencanaan pengembangan media.

- a. Melakukan FGD dengan guru kelas II se- Gugus Umbulharjo serta teman sejawat. Dalam forum

tersebut, diperoleh hasil sebagai berikut.

- 1) Menentukan tujuan pembelajaran
 - 2) Pembuatan desain awal Kartu Pintar Penggunaan Huruf Kapital yang disesuaikan dengan pembelajaran kelas II.
 - 3) Mengumpulkan materi yang akan dimuat dalam media kartu pintar.
 - b. Menyusun instrumen penilaian kualitas media pembelajaran
 - c. Melakukan uji coba
 - d. Revisi Kartu Pintar Penggunaan Huruf Kapital
- 3. Pengembangan Bentuk Awal Produk (*develop preliminary form of product*)**
- a. Menyusun kisi-kisi dan membuat instrumen penilaian kartu pintar penggunaan huruf kapital.
 - b. Melakukan validasi instrumen kepada dosen ahli.
 - c. Membuat prototype kartu pintar penggunaan huruf kapital.
- Desain pada kartu permainan dibuat dengan menggunakan software coreldraw x7. Sebelum media tersebut diujikan kepada siswa, terlebih dahulu dilakukan validasi ke ahli media dan ahli materi agar media tersebut sesuai dengan tujuan intruksional. Terdapat proses perbaikan yang harus dilakukan peneliti setelah proses validasi media selesai. Perbaikan mengacu pada masukan dari para ahli.
- 4. Uji Coba Lapangan Awal (*preliminary field testing*)**

Peneliti akan melakukan uji coba lapangan awal dengan subjek siswa kelas II SD sejumlah 4 orang anak. Pengambilan sampel dilakukan secara Acak. Berdasarkan teori Borg & Gall, uji coba awal dilakukan pada satu sampai tiga sekolah yang melibatkan enam sampai dua belas subjek. Langkah yang dilakukan peneliti adalah menerangkan cara penggunaan media, lalu memberi kesempatan anak untuk menggunakan media tersebut. peneliti melakukan pengamatan saat siswa menggunakan media itu. Selain melakukan pengamatan, peneliti juga memberi angket respon untuk siswa dan guru. hal ini

bertujuan untuk mengetahui tanggapan subjek terhadap media yang dikembangkan.

5. Revisi Produk (*main product revision*)

Setelah peneliti mendapatkan respon dari tahap uji coba awal, selanjutnya peneliti mengambil respon dari angket yang telah diisi oleh guru dan siswa. Lalu dianalisis kekurangan-kekurangan yang ditemui selama uji coba produk permainan *Kartu Pintar* dan segera dilakukan perbaikan.

6. Uji Coba Lapangan Utama (*main field testing*)

Peneliti melakukan uji coba lapangan kepada subjek penelitian yaitu 12 siswa pada masing-masing sekolah di kelas II SD se-Gugus Umbulharjo. Berdasarkan teori Borg & Gall, uji coba lapangan dilakukan pada lima sampai lima belas sekolah dengan melibatkan tigs puluh hingga seratus siswa.

7. Penyempurnaan produk akhir

Berdasarkan hasil uji coba lapangan dan analisis data yang diperoleh dari skala penilaian ahli materi dan ahli media, maka dilakukan perbaikan media kartu pintar penggunaan huruf kapital untuk tahap akhir. Hal ini bertujuan untuk menentukan kelayakan media tersebut agar dapat membantu meningkatkan keterampilan menulis permulaan siswa.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data kuantitatif yang selanjutnya diolah menjadi data kualitatif. Adapun instrumen pengumpulan data yaitu lembar observasi dengan catatan anecdote, daftar wawancara semi terstruktur, skala penilaian ahli materi dan media, angket respon siswa dan guru mengenai produk.

Teknik Analisis Data

Dalam penilaian Kartu Pintar, pedoman yang digunakan adalah kriteria penilaian data kuantitatif yang diperoleh dari hasil konversi data kuantitatif ke kualitatif dengan menggunakan skala Likert. Menurut Sugiyono (2012:134), skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial. Skala Likert mempunyai tingkatan dari “sangat positif” (sangat baik) sampai tingkatan “sangat negatif” (sangat kurang) yang mengacu pada

kata-kata. Untuk keperluan kuantitatif, makajawaban tersebut dapat diberi skor 1-5 [9].

Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis deskriptif kuantitatif. Data yang dianalisis menggunakan skala likert yaitu data kelayakan media dari ahli media dan materi, serta data respon guru. Langkah analisis data yang dilakukan adalah sebagai berikut.

Data kuesioner yang ada dianalisis dengan menghitung rata-rata skor(X) pada tiap-tiap aspek. Mencari skor (X) dapat dilakukan dengan menggunakan rumus rata-rata:

1. Menghitung skor total rata-rata setiap komponen menggunakan rumus

$$X = \frac{\sum X}{n}$$

2. Menghitung rata-rata skor total dari tiap komponen
3. Mengubah skor rata-rata menjadi bentuk kualitatif. Pengubahan skor menjadi skala lima mengacu pada pengkategorisasian menurut Eko P Widyoko (2010: 238).

Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus tersebut, didapatkan kategori media kartu pintar untuk materi penggunaan huruf kapital yang telah dikembangkan dari semua aspek dan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran apabila hasil keseluruhan penilaian mendapat kategori media yang “baik”.

Kartu Pintar juga dinilai oleh siswa. Pada perhitungan instrumen siswa menggunakan skala guttman dan dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\text{Jumlah penilaian seluruh siswa}}{n \text{ penilaian sempurna}} \times 100\%$$

X = Persentase Skor

Dari hasil perhitungan tersebut sehingga dapat diketahui kategori respon siswa terhadap kartu pintar dikatakan “layak digunakan” jika persentase skor mendapat kategori “baik”.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran kartu pintar penggunaan huruf kapital di kelas II sekolah dasar ini didasarkan pada model Borg dan Gall. Langkah-langkah pengembangan ini hanya sampai pada langkah ke tujuh yaitu penyempurnaan produk akhir, hal ini dilakukan karena keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya peneliti untuk melakukan langkah ke delapan yaitu uji pelaksanaan lapangan (operasional field testing) pada model Borg & Gall.

Pengembangan media kartu pintar untuk materi penggunaan huruf kapital di SD N Golo, SD N Pandeyan, SD Muhammadiyah Pakel, dan SDIT Al-Khairaat melalui observasi serta wawancara. Tahap selanjutnya adalah perencanaan yang dilakukan dengan melakukan FGD (Forum Group Discussion) dengan guru kelas II se-Gugus Umbulharjo serta teman sejawat, menentukan indikator dan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan dengan Kartu Pintar Penggunaan Huruf Kapital berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang diambil, menentukan desain awal kartu pintar, serta mengumpulkan materi yang akan dimuat dalam Kartu Pintar Penggunaan Huruf Kapital. Tahap ketiga yaitu pengembangan bentuk awal produk dengan menekankan pada prinsip media visual yaitu kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, keseimbangan, warna, garis, dan kemenarikan. Pada tahap ini juga dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media.

Hasil uji validasi yang dilakukan oleh dosen ahli materi meliputi aspek materi, penyajian materi, dan kemenarikan. Secara umum, materi dalam kartu pintar sudah sesuai dan baik. Hasil penilaian dari dosen validator materi diperoleh rata-rata skor 4,675 dan termasuk kriteria sangat baik.

Hasil uji validasi media yang dilakukan oleh dosen ahli media meliputi tujuan dan karakteristik, segi fisik, penggunaan, warna, tulisan, dan gambar. Hasil dari validasi pertama mendapat rata-rata skor 3,52 dan masuk dalam kategori “baik”. Tahap uji validasi kedua diperoleh

rata-rata skor 3,75 dan masuk ke dalam kriteria “baik”. Tahap uji validasi ketiga, mendapat rata-rata skor 4,19 dengan kriteria “sangat baik”. Berikut ini adalah tampilan dari media kartu pintar untuk materi penggunaan huruf kapital setelah melalui proses validasi ahli materi dan ahli media.

1. Kartu pintar

Kartu pintar berukuran 9cm x 15 cm yang disesuaikan dengan siswa kelas II SD, sehingga siswa tidak kesulitan dalam memegangnya. Kartu dicetak menggunakan kertas jenis ivory 230, sehingga tidak terlalu tipis dan mudah robek. Tulisan yang dibuat, menggunakan geoslab dengan ukuran 25pt. Berikut contoh media kartu pintar disajikan pada gambar 1. Berikut contoh media kartu pintar disajikan pada gambar 1.



Gambar 1. Media kartu pintar

2. Buku panduan guru dan siswa

Buku panduan ini berisi panduan atau tata cara menggunakan media kartu pintar. Untuk buku panduan guru, dilengkapi dengan kunci jawaban. Buku panduan ini, dibuat dengan ukuran A4. Berikut contoh media kartu pintar disajikan pada gambar 2.



Gambar 2. Buku Panduan Siswa dan Guru

Setelah tahap uji validasi ahli dilanjutkan dengan tahap uji coba lapangan, tahap ini dilakukan sebanyak 2 kali, yaitu uji coba lapangan awal dan uji coba lapangan utama. Tahap uji coba lapangan awal

melibatkan 4 siswa dan 4 guru pada empat sekolah dasar di Gugus Umbulharjo dan diperoleh hasil persentase skor 99,22% dengan kriteria “sangat baik” untuk hasil respon siswa, dan rata-rata skor respon guru yaitu 4,55 dengan kriteria sangat baik. Tahap uji coba lapangan utama melibatkan 12 siswa pada empat sekolah dasar di Gugus Umbulharjo dan memperoleh hasil 97,91% untuk respon siswa dengan kriteria “sangat baik”, dan rata-rata skor 4,47 dengan kriteria “sangat baik” untuk respon guru.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa adanya kebutuhan dari sekolah dasar kelas II se-Gugus Umbulharjo yaitu dibutuhkannya media pembelajaran. Media pembelajaran kartu pintar untuk materi penggunaan huruf kapital, diharapkan dapat mengatasi permasalahan mengenai penggunaan huruf kapital di kelas II SD.

Peneliti melakukan pengembangan media kartu pintar dengan melalui proses validasi materi dan validasi media. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, menunjukkan bahwa media kartu pintar sudah sangat baik, dan materi yang dimuat sudah sesuai dengan kurikulum 2013. Materi yang ada pada kartu pintar, berisi penggunaan huruf kapital yang baik dan benar.

Media pembelajaran ini, melalui dua tahap ujicoba siswa dan guru sebagai responden. Kesimpulan dari kedua ujicoba tersebut adalah media pembelajaran kartu pintar untuk materi penggunaan huruf kapital sangat inovatif, menarik, dan meningkatkan minat siswa untuk belajar, serta dapat memudahkan siswa dalam memahami materi.

SARAN

1. Media kartu pintar penggunaan huruf kapital dapat digunakan pada pembelajaran menulis permulaan khususnya pada materi penggunaan huruf di tema VI (Merawat Hewan dan Tumbuhan) untuk kelas II sekolah dasar.
2. Media kartu pintar merupakan integrasi dari pembelajaran bahasa Indonesia, matematika, dan pkn, sehingga tidak

hanya digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia saja.

UCAPAN TERIMAKASIH

1. Terimakasih kepada Dr.Ali Mustadi, atas bimbingannya selama ini, sehingga media ini dapat terwujud.
2. Kepala sekolah, guru, serta staf SD N Golo, SD N Pandeyan, SD Muhammadiyah Pakel, dna SDIT Al-Khairaat yang telah mendukung terselesaikannya pengembangan media ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abbas Saleh. (2006). *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif di Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.
- [2] Borg, W.R. &Gall, M.D. Gall. (1983) *Educational Research: An Introduction, Fifth Edition*. New York: Longman.
- [3] Sadiman, A., Rahardjo, R., Haryono, A., et al. (2011). *Media Pedidikan: Pengertian, Pengembangan danPemanfaatan*. Jakarta: Rajawali Press.
- [4] Sanjaya, W. (2008). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- [5] Smaldino, S., Lowther, D. L., Russel, J. D. (2011). *Instructional Technology & Media For Learning, Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. (Terjemahan Arif Rahman). (Edisi asli diterbitkan tahun 2011 oleh Pearson Education, Inc.
- [6] Sugiyono. (2012). *Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif danR&D*. Bandung: Alvabeta.
- [7] Tarigan H. G. (2008). *Menulis dengan Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Offset Angkasa.
- [8] Widoyoko, E.P. (2010). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [9] Zubaidah, E. (2004). Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini dan Teknik Pengembangannya di Sekolah. *Cakrawala Pendidikan*. Th XXIII No. 3, 464.
- [10] ———(2000). Otonomi Guru dalam Pembelajaran Baca-Tulis Kelas Awal Melalui PPB Dalam Rangka Demokratisasi Pendidikan. *Dinamika Pendidikan*. No 2/ Tahun VII Agustus 2000, 55.

PEPPER PHOTOCOPIER: MODEL MESIN FOTOKOPI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEDERHANA MATERI LISTRIK STATIS BAGI SISWA SEKOLAH DASAR

Ayu Rahayu

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta

E-mail: ayu.rahayu@ustjogja.ac.id

ABSTRAK

Salah satu pemanfaatan listrik statis dapat ditemui dalam mesin fotokopi yang sangat familiar dalam kehidupan sehari-hari. Penjelasan prinsip kerja mesin fotokopi yang rumit dapat menjadi lebih mudah dengan menggunakan suatu media sederhana. Media ini dinamakan *pepper photocopier* karena menggunakan *pepper* (lada) dan berfungsi seperti *photocopier* (mesin fotokopi). Alat dan bahan yang dibutuhkan untuk membuat media ini adalah plastik, benang wol, kertas, gunting, dan lada. Jika plastik digosok menggunakan benang wol maka plastik akan bermuatan negatif dan benang wol bermuatan positif. *Pepper photocopier* ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran sederhana bagi siswa sekolah dasar karena fenomena mesin fotokopi yang mudah ditemui dalam kehidupan sehari-hari, alat dan bahan yang mudah didapatkan, serta dapat dilaksanakan dengan metode yang menarik.

Kata Kunci: *pepper photocopier*, mesin fotokopi, media pembelajaran sederhana, listrik statis, siswa sekolah dasar

ABSTRACT

One of the uses of static electricity can be found in photocopiers that are very familiar in everyday life. Explanation of the working principle of a complicated copier can be easier by using a simple instructional media. This instructional media is called pepper photocopier because it uses pepper and functions like a photocopier. The tools and materials needed to make this media are plastic, wool yarn, paper, scissors, and pepper. If the plastic is rubbed using wool yarn, the plastic will be negatively charged and positively charged wool yarn. Pepper photocopier can be used as a simple instructional media for elementary school students because of the phenomenon of photocopiers that are easily found in everyday life, tools and materials that are easily available, and can be carried out with interesting methods.

Keyword: *pepper photocopier, copier, simple instructional media static electricity, elementary school student*

PENDAHULUAN

Saat ini mesin fotokopi menjadi peralatan yang terkenal dan banyak digunakan termasuk oleh masyarakat bidang pendidikan. Sebagai pengganti kertas karbon dan mesin-mesin reproduksi sebelumnya, fotokopi menggunakan sifat elektrik dari material yang sensitif cahaya untuk menghasilkan salinan atas dokumen-dokumen kertas. Kelahiran komputer dan komunikasi elektronis memang pelan-pelan mengurangi kebutuhan atas fotokopi, namun karena sifatnya yang mudah digunakan dan bisa memperbanyak salinan dalam jumlah besar, maka mesin fotokopi masih tetap digunakan secara luas. Mesin fotokopi biasanya menggunakan teknik *xerography*

atau elektrofotografi. *Xerography* merupakan teknik fotokopi kering yang diciptakan oleh Chester Carlson pada tahun 1938^[1].

Dalam kehidupan sehari-hari, masyarakat bidang pendidikan sudah terbiasa memanfaatkan teknologi mesin fotokopi namun sebagian besar dari mereka belum mengetahui prinsip kerja mesin fotokopi. Prinsip kerja fotokopi secara umum dapat dijelaskan berdasarkan teori listrik statis. Bahasan mengenai listrik statis dipelajari dalam mata pelajaran Fisika pada tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP) maupun dalam muatan IPA dalam pembelajaran tematik di Sekolah Dasar (SD). Pada tingkat

SMA materi listrik statis dipelajari di di kelas XII semester pertama dan pada tingkat SMP di kelas IX semester pertama. Pada tingkat SD materi listrik statis ada pada kelas IV dalam pembelajaran tematik.

Prinsip kerja mesin fotokopi dapat menjadi lebih mudah dimengerti untuk siswa SD dengan menggunakan suatu media sederhana. Media sederhana yang dimaksudkan yaitu menggunakan alat dan bahan yang biasa digunakan sehari-hari agar konsep mengenai listrik statis pada mesin fotokopi dapat lebih dipahami. Dalam jurnal ini akan dipaparkan mengenai media sederhana mesin fotokopi dari tinjauan listrik statis. Media ini dinamakan *pepper photocopier* karena menggunakan *pepper* (lada) sebagai pengganti tinta toner. *Pepper photocopier* merupakan percobaan sederhana yang ditujukan untuk siswa SD agar mereka lebih memahami aplikasi listrik statis pada kehidupan sehari-hari khususnya pada teknologi mesin fotokopi.

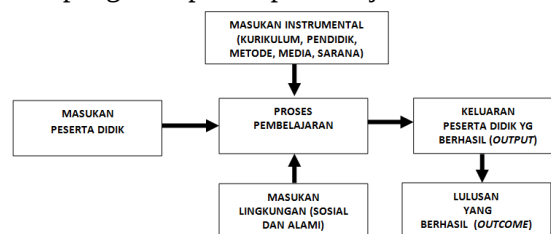
PEMBAHASAN

Kedudukan Media dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar

Pembelajaran adalah interaksi antara pendidik dan peserta didik di dalam pembelajaran. Pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) harus dirancang sesuai karakteristik peserta didiknya. Peserta didik di sekolah dasar belajar dari hal-hal yang konkrit atau nyata. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sangat penting kedudukannya dalam rangka menjadikan objek yang dipelajari lebih nyata sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Berdasarkan pengertiannya, media pembelajaran adalah segala sesuatu (benda atau cara) yang digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran [2].

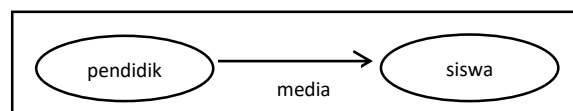
Media memiliki kedudukan yang sangat penting dalam pembelajaran, baik dalam konteks pembelajaran sebagai sebagai sebuah sistem atau pun komunikasi. Sebagai sebuah sistem, pembelajaran terdiri dari: (1) masukan peserta didik, (2) masukan lingkungan, yaitu lingkungan sosial dan lingkungan alami, serta (3) masukan instrumental, dalam hal sistem pembelajaran, masukan tersebut adalah

pendidik, kurikulum, sarana-prasarana, metode pembelajaran, dan lain sebagainya. Dalam sistem pembelajaran, media merupakan komponen masukan instrumental. Sebagai salah satu masukan instrumental, tentu saja media mempengaruhi proses pembelajaran [3].



Gambar 1. Pembelajaran sebagai sebuah sistem

Dalam pembelajaran sebagai komunikasi, media merupakan perantara yang menjembatani antara pendidik dan peserta didik. Media pembelajaran memungkinkan penyampaian informasi dari pendidik kepada peserta didik lebih efisien dan efektif [4]. Oleh karena itu tentu saja media memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran karena mempermudah penyampaian informasi.



Gambar 2. Pembelajaran sebagai proses komunikasi

Media Pembelajaran Sederhana

Jenis-jenis media pembelajaran sangat beraneka ragam. Pengklasifikasian media pembelajaran hingga saat ini pun belum ada pembakuan, yaitu belum adanya kesepakatan atau ketentuan yang berlaku secara umum atau khusus. Hal itu disebabkan pembuatan media pembelajaran terus berkembang sesuai dengan kebutuhan yang semakin kompleks. Para pendidik juga semakin kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran sesuai sumber daya yang dimiliki.

Pembelajaran di SD masih menggunakan media sederhana. Media sederhana adalah alat-alat yang dapat dibuat sendiri oleh guru atau siswa yang bersumber

dari bahan-bahan yang murah dan mudah diperoleh dan digunakan dalam proses pembelajaran^[5]. Bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan media sederhana antara lain barang-barang bekas, misalnya botol kosong, kotak korek api, bekas lampu pijar, kaleng susu, kardus dan lain-lain.

Pemilihan alat-alat dan media sederhana untuk kegiatan pembelajaran di SD selain karena harganya murah juga didasarkan atas kepentingan perkembangan belajar peserta didik. Berdasarkan penelitian, penggunaan media sederhana dalam pembelajaran di SD dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran^[6,7,8]. Namun demikian, guru perlu memiliki kreativitas dalam mengembangkan media sederhana agar dapat menjadikan pembelajaran lebih efektif. Pengembangan media sederhana ini harus disesuaikan dengan karakteristik materi pembelajaran yang akan disampaikan.

Materi Listrik Statis

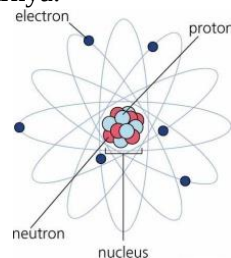
Kata “listrik” dalam bahasa Inggris yaitu *electric* berasal dari bahasa Yunani *elektron*, yang berarti “amber”^[9]. Amber adalah sejenis pohon damar. Jika seseorang menggosok batang amber dengan sepotong kain, maka batang amber akan menarik potongan daun kecil-kecil atau debu. Batang karet keras, batang kaca, atau penggaris plastik, jika digosok dengan sepotong kain juga akan menunjukkan “efek amber” atau efek listrik statis. Suatu benda menjadi “bermuatan” listrik karena proses gosokan dan dikatakan memiliki muatan listrik.

Terdapat dua jenis muatan listrik yaitu muatan positif dan muatan negatif. Dua muatan positif atau dua muatan negatif saling tolak menolak. Sebuah muatan positif dan sebuah muatan negatif saling tarik menarik. Kesepakatan ini masih digunakan hingga saat ini.

Benjamin Franklin (1706-1790) mengusulkan bahwa jumlah muatan yang dihasilkan oleh suatu benda melalui suatu proses penggosokan, adalah sama dengan jumlah muatan positif dan negatif yang dihasilkan. Jumlah bersih muatan yang dihasilkan oleh suatu benda selama proses penggosokan adalah nol. Contoh, ketika

penggaris plastik digosok dengan kain wol, plastik memperoleh muatan negatif dan kain wol memperoleh muatan positif dengan jumlah yang sama^[10].

Muatan-muatan tersebut dipisahkan, namun jumlah kedua jenis muatan adalah sama. Ini adalah contoh dari suatu hukum yang berlaku sampai sekarang, yang dikenal dengan nama hukum kekekalan muatan listrik yaitu: “jumlah bersih muatan listrik yang dihasilkan pada dua benda yang berbeda (penggaris plastik dan kain wol) dalam suatu proses penggosokan adalah nol”. Jika suatu benda atau suatu daerah ruang memperoleh muatan positif, maka akan dihasilkan sejumlah muatan negatif dengan jumlah yang sama pada daerah atau benda di sekitarnya.



Gambar 3. Struktur Atom

(sumber:

sainsmystery.blogspot.com/2010/10/mystery-inti-atom.html#axzz1bHEBwGrT)

Struktur atom dapat dideskripsikan sebagai gabungan dari tiga partikel: elektron yang bermuatan negatif, proton yang bermuatan positif dan neutron yang tidak bermuatan. Proton dan neutron dalam sebuah atom membentuk teras (*core*) kecil yang sangat padat yang dinamakan inti (*nucleus*) dengan dimensi ordenya sebesar 10^{-15} m. Elektron-elektron mengelilingi inti yang membentang keluar mencapai jarak yang ordenya sebesar 10^{-10} m dari inti. Besarnya muatan proton dan elektron adalah sama, tetapi tandanya berlawanan. Karena itu atom-atom netral berisi proton-proton dan elektron-elektron dengan jumlah yang sama.

Cara untuk memperoleh muatan listrik antara lain dengan menggunakan konduksi dan induksi. Apabila sebuah benda logam bermuatan positif disentuh dengan benda logam lain yang tidak bermuatan (netral), maka elektron-elektron

bebas dalam logam yang netral akan ditarik menuju logam yang bermuatan positif tersebut sebagaimana diperlihatkan pada Gambar 4. Karena sekarang logam kedua tersebut kehilangan beberapa elektronnya, maka logam ini akan bermuatan positif. Proses demikian disebut memuat dengan cara konduksi atau dengan cara kontak, dan kedua benda tersebut akhirnya memiliki muatan dengan tanda yang sama.

Bila benda yang bermuatan positif didekatkan pada batang logam yang netral, tetapi tidak disentuh, maka elektron-elektron batang logam tidak meninggalkan batang, namun elektron-elektron tersebut bergerak dalam logam menuju benda yang bermuatan, dan meninggalkan muatan positif pada ujung yang berlawanan, seperti diperlihatkan pada Gambar 5. Muatan tersebut dikatakan telah diinduksikan pada kedua ujung batang logam. Proses demikian disebut memuat dengan cara induksi. Tentu saja tidak ada muatan yang dihasilkan dalam batang; muatan hanya dipisahkan. Jumlah muatan pada batang logam masih sama dengan nol ^[11].



Gambar 4 Pemberian muatan secara konduksi
(sumber: Budi Jatmiko, 2004: 11)



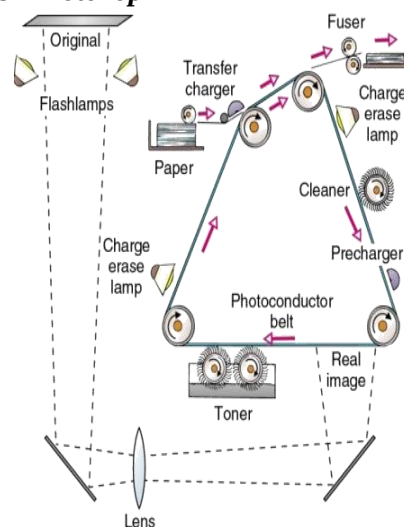
Gambar 5. Pemberian muatan dengan cara induksi

(sumber: Budi Jatmiko, 2004: 11)

Beberapa bahan memiliki sifat lebih mudah menyebabkan atau menciptakan listrik statis daripada bahan lain. Hal tersebut disebabkan karena listrik statis adalah kumpulan partikel bermuatan listrik pada permukaan material. Berbagai bahan memiliki kecenderungan untuk memberikan elektron sehingga menjadi bermuatan positif (+) sedangkan bahan lain memiliki kecenderungan menarik elektron dan menjadi bermuatan negatif (-).

Bahan-bahan yang cenderung menyerahkan elektron (bermuatan positif) ketika ada kontak dengan bahan lain yaitu: kulit, bulu kelinci, kaca, rambut manusia, nilon, wol, bulu kucing, sutra, aluminium, dan kertas. Bahan-bahan yang memiliki kecenderungan menarik elektron (bermuatan negatif) yaitu: kayu, amber, karet, nikel, tembaga, kuningan, perak, emas, platinum, polyester, styrene (styrofoam), saran, poliuretana, polyethylene, polipropilenavinyll (PVC), silikon, dan teflon ^[12].

Mesin Fotokopi



Gambar 6. Prinsip kerja mesin fotokopi
(sumber:

http://id.wikipedia.org/wiki/Mesin_fotokopi
)

Mesin fotokopi biasanya menggunakan teknik xerography. Xerography merupakan teknik fotokopi kering yang diciptakan oleh Chester Carlson. Gambar 6 menunjukkan struktur mesin fotokopi.

Cara kerja mesin fotokopi pada umumnya ada lima langkah ^[3] yaitu: *charging* (pengisian), *exposure* (paparan), *developing* (pengembangan), *transfer* (pemindahan gambar ke kertas), dan *fusing* (pemanasan). Pada proses *charging*, drum silinder elektrostatis dibebankan oleh kawat tegangan tinggi yang disebut kawat korona. Drum memiliki lapisan dari material fotokondutor. Fotokondutor merupakan

semikonduktor yang menjadi bersifat konduktif bila terkena cahaya.

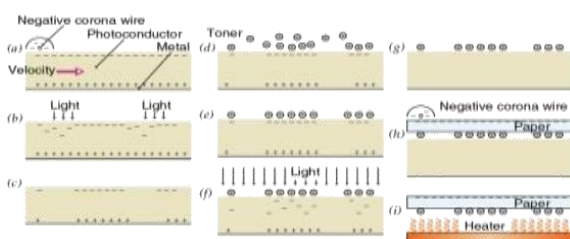
Pada proses *exposure* (paparan/pencahayaan), sebuah lampu yang sangat terang menyinari dokumen asli sehingga daerah putih dari dokumen asli memantulkan cahaya ke permukaan fotokonduktor. Bagian fotokonduktor yang terkena cahaya menjadi konduktif (tidak ada muatan elektron). Bagian fotokonduktor yang tidak terkena cahaya (daerah yang sesuai dengan bagian hitam dari dokumen asli) tetap bermuatan negatif. Hasilnya adalah gambar listrik laten di permukaan fotokonduktor.

Saat proses *developing* (pengembangan), toner yang bermuatan positif disalurkan ke bagian drum fotokonduktor. Toner akan tertarik dan menempel ke daerah-daerah yang bermuatan negatif (bagian hitam) sehingga terbentuk salinan gambar dokumen pada drum. Drum fotokonduktor diberi pencahayaan lagi sehingga fotokonduktor menjadi tidak bermuatan.

Pada proses *transfer* (pemindahan gambar ke kertas), gambar toner yang dihasilkan pada permukaan drum ditransfer ke sehelai kertas.

Sedangkan terakhir pada proses *fusing* (pemanasan), kertas dilewatkan melalui dua buah rol yang memiliki panas dan tekanan. Panas dari kedua rol tersebut akan melelehkan toner sehingga toner menempel erat ke kertas. Peristiwa ini akan menghasilkan salinan gambar yang sama persis dengan aslinya pada kertas.

Peristiwa menempelnya toner pada kertas dapat dijelaskan menggunakan konsep fisika yaitu tinjauan listrik statis. Peristiwa tersebut, seperti dapat digambarkan seperti pada Gambar 7.



Gambar 7. Proses elektrostatis pada mesin fotokopi

(Sumber:

www.howeverythingworks.org/lecture_slides/xerographic_copiers)

Penjelasan dari Gambar 7 yaitu sebagai berikut: (1) Gambar (a) menunjukkan sabuk fotokonduktor sebelum dikenai cahaya muatan. Bagian abu-abu adalah fotokonduktor dan bagian bawahnya adalah logam. (2) Penyinaran oleh cahaya yang terang memberikan efek pada fotokonduktor. Pada bagian yang terkena cahaya, elektron meninggalkan permukaan. (3) Pada permukaan fotokonduktor, bagian yang terkena cahaya menjadi tidak bermuatan dan yang tidak terkena cahaya menjadi bermuatan negatif. (4) Sebuk toner yang bermuatan positif diberikan pada permukaan fotokonduktor. (5) Sebuk toner menempel pada bagian yang bermuatan negatif. (6) Penyinaran kembali oleh cahaya pada seluruh permukaan fotokonduktor menyebabkan elektron akan meninggalkan permukaan dan membebaskan toner. (7) Fotokonduktor menjadi tidak bermuatan dengan toner menempel di atas permukaannya. (8) Selebar kertas dilewatkan di atas permukaan fotokonduktor sehingga serbuk toner menempel ke kertas. (9) Proses pemanasan kertas menyebabkan toner tetap menempel dan terbentuk salinan gambar yang sesuai aslinya^[13].

Cara Membuat Media “Pepper Photocopier”

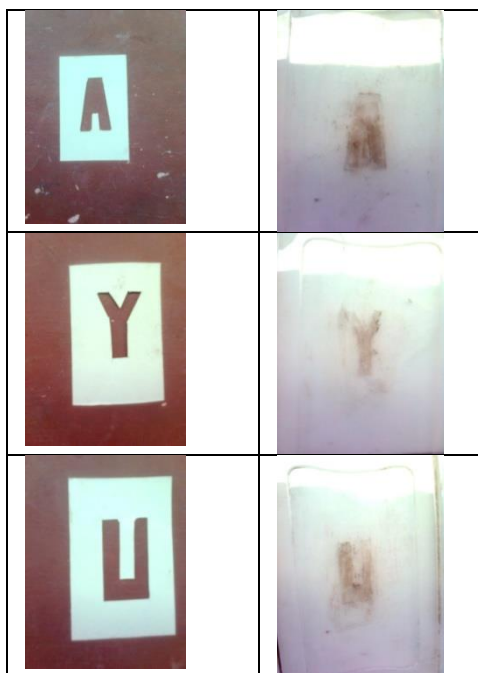
Alat dan Bahan : tutup plastik, lada bubuk, benang wol, dan kertas

Cara Percobaan :

1. Gambar suatu desain dari kertas (misal huruf A kapital).
2. Potong desain tersebut sehingga mendapatkan sebuah stensil.
3. Tempelkan stensil yang dihasilkan pada bagian dalam tutup plastik.
4. Gosok dengan kuat pada tutup plastik melewati stensil dan ambil stensil tanpa menyentuh bagian yang telah digosok.
5. Taburi merica di seluruh permukaan tutup plastik dan ayak dengan halus agar lada terdistribusi merata.
6. Balik tutup plastik dan amati lada yang menempel.

Hasil Percobaan Media “Pepper Photocopier”

Gambar 8 menunjukkan hasil percobaan *pepper photocopier*. Dalam gambar tersebut terdapat tiga huruf yang dicopy (diperbanyak), yaitu huruf A, Y, dan U. Gambar di sebelah kanan menunjukkan kertas asli yang akan dicopy, sedangkan di sebelah kanan menunjukkan hasil copyannya. Hasil copy berupa bentuk huruf yang sama dengan kertas asli. Bentuk ini berasal dari lada yang menempel pada bagian plastic yang digosok.



Gambar 8. Hasil percobaan *Pepper photocopier*

Percobaan *pepper photocopier* menjelaskan mengenai konsep listrik statis. Plastik yang digosok dengan menggunakan benang wol maka plastic akan bermuatan negatif dan benang wol bermuatan positif. Hal ini dikarenakan benang wol memindahkan sebagian elektronnya kepada plastic. Pada plastic yang telah ditutup dengan kertas dan digosok dengan benang wol maka bagian kertas yang tidak ditutup akan bermuatan negative dan bagian yang tertutup bermuatan positif. Kertas kemudian diambil tanpa menyentuh plastic yang telah digosok. Apabila lada yang bermuatan netral ditaburkan ke atas plastic maka lada akan cenderung menempel pada permukaan yang

telah digosok (bermuatan negatif). Dengan membuat desain yang bermacam-macam maka dapat dibuktikan bahwa *pepper photocopier* ini dapat “memfotokopi” berbagai desain atau jenis huruf.

PENUTUP

Cara kerja mesin fotokopi dapat dilihat berdasarkan tinjauan listrik statis. *Pepper photocopier* ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran sederhana bagi siswa sekolah dasar karena fenomena mesin fotokopi yang mudah ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu alat dan bahan yang untuk membuat media ini mudah didapatkan. Dengan pemanfaatan media *pepper photocopier*, peserta didik dapat terlibat aktif dalam percobaan sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan dengan menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Charles F Carlson. 1942. *Electrophotography*. New York: US Patent Number 2297691
- [2,3,4] Kristi Wardani & Ayu Rahayu. 2019. *Media Pembelajaran SD: Panduan Teoritis dan Praktis Mengembangkan Media Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: K Media
- [5] C. Asri Budiningsih. 1995. Strategi Menggunakan Media Pengajaran bagi Pendidikan Dasar. *Cakrawala Pendidikan*
- [6] Luh Sunistini, D., Ni Wyn Arini, and I. Gd Margunayasa. "Penerapan Model Snowball Throwing Berbantuan Media Sederhana Untuk Meningkatkan hasil Belajar Matematika Siswa Di Sd No 1 Petandakan." *Mimbar Pgsd Undiksha* 1.1 (2013).
- [7] Januwardana, I. Gede Arta, Siti Zulaikha, and M. Pd Made Putra. "Pengaruh Metode Snowball Throwing Berbantuan Media Sederhana Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sd Gugus 1 Kuta Badung." *Mimbar Pgsd Undiksha* 2.1 (2014).
- [8] Widiyatmoko, Arif, and S. D. Pamelasari. "Pembelajaran berbasis proyek untuk mengembangkan alat

4 Mei 2019

- peraga IPA dengan memanfaatkan bahan bekas pakai." *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* 1.1 (2012).
- [9] Young & Freedman. 2003. *Fisika Universitas Jilid II Edisi Kesepuluh*. Jakarta:Erlangga
- [10] Haliday, Resnick. 1991. *Fisika Jilid II Edisi Ketiga*. Jakarta:Erlangga
- [11] Budi Jatmiko. 2004. *Listrik Statis*. Jakarta: Bagian Proyek Pengembangan Kurikulum Departemen Pendidikan Nasional
- [12] Hirahara, et al. 2007. *Methods and Apparatus for Developing an Electrostatic Latex*. New York: US Patent Number 00311699 A1
- [13] Louis Bloomfield. (2007). *How Everything Works Making Physics Out Of The Ordinary*. United States of America: John Willey & Sons

INOVASI *LIFT THE FLAP STORYBOOK* LINGKUNGAN SEKITAR SEBAGAI MEDIA MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS 1 SD

Ulfa Harila Putri Shabrin¹, Ali Mustadi²

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Yogyakarta, 55281, D.I. Yogyakarta

²Dosen Pendidikan Sekolah Dasar, Universitas Negeri Yogyakarta, 55281, D.I. Yogyakarta

E-mail : ulfaulil1808@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media *Lift the Flap Storybook* Lingkungan Sekitar yang layak digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan. Jenis penelitian dan pengembangan ini mengacu model yang dikembangkan oleh Borg and Gall dengan tujuh langkah. Subjek uji coba lapangan utama adalah 54 siswa sekolah dasar. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, penilaian media bagi ahli media dan materi, angket respon guru, dan angket respon siswa. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik statistik deskriptif. Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa media *Lift the Flap Storybook* Lingkungan Sekitar yang dikembangkan sudah dikatakan layak sebagai media membaca permulaan. Kelayakan tersebut juga dapat dilihat berdasarkan: 1) hasil penilaian ahli materi sebesar 4,35 (sangat baik), 2) hasil penilaian ahli media 4,95 (sangat baik), 3) angket respon guru sangat baik, dan 4) angket respon siswa sebesar 399 dari 420 dengan rata-rata 95 dari 100 (sangat baik).

Kata kunci: media, *lift the flap story book*, lingkungan sekitar, membaca permulaan

ABSTRACT

The research and development aim at producing Lift the Flap Storybook of Surrounding Environment which is worthy in early reading. This type of research and development adapted from Borg and Gall model with seven steps. The field trial subjects were 54 students 1st grade of elementary school. Data collection techniques used observation, interview, storing media rating scale for media expert and material expert, teacher response questionnaires, and student response questionnaires. Data analysis techniques used quantitative descriptive statistics. The result of the research and development show that Lift the Flap Storybook of Surrounding Environment media that are developed are feasible for early reading. Feasibility is seen based on: 1) the result of the material expert assessment is 4,35 (very good), 2)) the result of the media expert assessment is 4,95 (very good), 3) the teacher response questionnaire was very good, and 4) the student response questionnaire was 95 from 100, with an average 95 from 100 (very good).

Keyword: media, *lift the flap story book*, surrounding environment, early reading

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan segala sesuatu yang dilakukan secara sadar dan terencana. Pendidikan dikatakan berhasil apabila telah mencapai tujuan pendidikan dan terjadi perubahan sikap serta tingkah laku pada diri siswa. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan diperlukan sinergitas antara pendidik, peserta didik dan komponen pembelajaran. Pendidik harus mengetahui dan paham mengenai proses pembelajaran yang baik. Memanfaatkan dan merancang sumber belajar yang menarik. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bervariasi setiap harinya. Disamping itu, dalam proses pembelajaran diperlukan

komunikasi yang baik antara peserta didik dan pendidik.

Komunikasi dapat terjalin dengan baik apabila kedua pihak memiliki keterampilan berbahasa yang optimal. Keterampilan berbahasa terdiri dari keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Pemerolehan keempat keterampilan berbahasa didapatkan secara bertahap. Saat memasuki usia sekolah dasar anak akan diberikan keterampilan membaca dan menulis. Anak mulai mendapatkan dua keterampilan itu di kelas awal salah satunya melalui pembelajaran Bahasa Indonesia. Kemampuan membaca permulaan lebih diorientasikan pada

kemampuan membaca tingkat dasar. Pengajaran membaca permulaan dimulai dari pengenalan huruf, suku kata, kata, dan kalimat. Pendidik harus merancang pembelajaran bahasa dengan menarik, agar tujuan pembelajaran membaca permulaan dapat tercapai. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam merancang pembelajaran diantaranya, kompetensi bahasa yang dikuasai peserta didik, strategi/metode pembelajaran, *task* dan *performance*, media dan sumber belajar, aktivitas pembelajaran, penilaian hasil belajar.^[1] Semua komponen tersebut harus dirancang dengan matang agar proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

Berdasarkan observasi dan wawancara di beberapa sekolah dasar di Gugus 1 Kecamatan Piyungan tentang membaca permulaan diperoleh fenomena yang menarik. Fenomena yang diperoleh dari observasi dan wawancara adalah beberapa siswa kelas 1 memiliki kemampuan membaca permulaan yang belum optimal dan susah membedakan huruf, ketidaksesuaian media baca dengan kemampuan membaca siswa, kurangnya penggunaan media membaca, kurang bervariasi metode yang digunakan guru untuk mengajarkan membaca, serta guru dan siswa membutuhkan media membaca permulaan yang menarik.

Melihat kebutuhan guru akan media membaca permulaan, peneliti terdorong untuk mengembangkan media membaca permulaan berupa *lift the flap storybook* atau sering disebut buku cerita berjendela. Konsep yang diajarkan dalam buku tersebut juga sederhana, yaitu terkait benda-benda dan tempat yang ada di lingkungan sekitar siswa. Materi ini diambil dengan pertimbangan karena dengan belajar dari hal yang paling dekat akan membuat siswa lebih tertarik dan memahami konsep tersebut.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media *lift the flap storybook* lingkungan sekitar yang layak dalam pembelajaran membaca permulaan siswa kelas 1 SD se-gugus 1 Piyungan. Spesifikasi produk media yang dikembangkan adalah sebagai berikut. (1) Buku *lift the flap storybook* Lingkungan

Sekitar merupakan media membaca permulaan untuk siswa kelas 1 yang berisi bacaan mengenai benda-benda dan tempat yang ada di lingkungan sekitar siswa. (2) Buku berisi cerita “Nina Pergi ke Pasar” dan aktivitas “Aku Bisa!”. Cerita ini disesuaikan dengan KD 3.6 Menguraikan kosakata tentang berbagai jenis benda di lingkungan sekitar melalui teks pendek (berupa gambar, slogan sederhana, tulisan, dan/atau syair lagu) dan/atau eksplorasi lingkungan. Materi yang disampaikan lewat media ini lebih ditekankan pada benda-benda yang ada disekitar lingkungan siswa. Pengambilan setting di pasar dengan pertimbangan di Gugus 1 Kecamatan Piyungan terdapat 3 sekolah dasar yang lokasinya dekat dengan pasar. Sehingga lebih dekat dengan kehidupan siswa. (3) Buku ini dibuat dengan aplikasi *Corel Draw X7* dan *Clip Studio Paint*. (4) Buku dibuat dengan ukuran 20 cm x 20 cm dan dicetak dengan menggunakan kertas ivory seberat 230 gr. (5) Buku *lift the flap storybook* berisi halaman yang *full color* dilengkapi dengan gambar-gambar ilustrasi yang mendukung. (6) Bagian pada buku *lift the flap storybook* meliputi: buku pedoman untuk guru, buku bacaan, dan aktivitas siswa. (7) Buku *lift the flap storybook* akan menggunakan bentuk huruf *Sans-serif* (Baar Metanoia), Andika New Basic dan berukuran 16-24pt. (8) Pada bagian jendela buku dilengkapi dengan gambar dan tulisan menggunakan metode global. Sehingga anak diberi pengetahuan mengenai huruf, suku kata, dan kata. (9) Buku ini dilengkapi dengan permainan merangkai huruf. (10) Buku ini terdiri dari 10-22 halaman.

Membaca merupakan aktivitas membunyikan tulisan sehingga memiliki makna dan informasi. Membaca permulaan merupakan kegiatan membaca yang dilakukan secara terpadu, yang menitikberatkan pada pengenalan huruf, kata dan bunyi-bunyi bahasa.^[2] *Early reading can be defined in a number of different ways, such as reading before children are readily able learn to read, before children are in school, before children are perceived as being sufficiently developed in other non-academic areas first, or before the transition into middle*

childhood.^[3] Pendapat tersebut dapat dimaknai bahwa membaca awal dapat diartikan seperti membaca sebelum anak-anak bisa membaca, membaca sebelum anak masuk sekolah, sebelum anak-anak dianggap belum mampu mengembangkan kemampuan dibidang non-akademik lain, atau sebelum transisi ke masa pertengahan kanak-kanak.

Keterampilan membaca permulaan merupakan hal dasar yang harus dimiliki siswa kelas rendah. Karena membaca permulaan merupakan kunci untuk menguasai keterampilan yang lainnya. Siswa yang mengalami kegagalan dalam membaca permulaan akan memiliki motivasi yang rendah dalam aktivitas membaca.^[4] Hal tersebut akan berdampak pada kemampuan berbahasa yang lainnya. Oleh karena itu siswa kelas rendah perlu menguasai keterampilan membaca permulaan dengan baik.

Tujuan membaca permulaan adalah siswa dapat membaca kata-kata dan kalimat sederhana dengan lancar dan tepat.^[5] Tujuan lain membaca permulaan adalah anak sekolah dasar dapat mengenali lambang-lambang bahasa, mengenali kata dan kalimat, menemukan ide pokok dan kata-kata kunci, serta memahami suatu bacaan.^[6] Berdasarkan pendapat diatas dapat diketahui bahwa tujuan membaca permulaan adalah untuk mengenalkan huruf, kata dan kalimat pada siswa. Pada penelitian ini pengembangan *lift the flap storybook* bertujuan untuk menumbuhkan rasa senang siswa, kepercayaan diri siswa terhadap membaca, dan meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa yakni dalam pengenalan huruf, kata, dan kalimat sederhana serta menambah media baca untuk siswa kelas 1 SD. Kompetensi atau materi yang harus dimiliki dan dikuasai siswa kelas rendah adalah pengenalan konsep tulisan berupa huruf, suku kata, kata, dan kalimat sederhana; membunyikan tulisan; mengembangkan kosakata; dan menumbuhkan motivasi dalam membaca.

Media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti “perantara” atau “pengantar”.^[7] Media adalah metode atau teknik yang menggunakan alat bantu atau bahan guna

memberikan pemahaman kepada anak.^[8] Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap dan meningkatkan keterampilan pada diri seseorang yang memanfaatkan media tersebut.^[9] Media pembelajaran adalah alat yang berupa grafik, suara, gambar dan digunakan mengantarkan informasi dari sumber kepada penerima. Pada penelitian dan pengembangan ini, media yang dikembangkan termasuk kedalam media visual. Artinya media ini dapat dilihat, media visual menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui kata-kata, kalimat, dan gambar.

Pengembangan media *lift the flap storybook* diharapkan dapat memiliki manfaat dalam proses pembelajaran membaca diantaranya adalah (1) meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam membaca, (2) menimbulkan gairah belajar, (3) memperjelas pesan, dan (4) membantu anak-anak yang ketinggalan dalam proses pembelajaran membaca.

Lift the flap storybook termasuk kedalam media visual. Dalam pengembangan media visual harus memenuhi empat prinsip, yaitu kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, dan keseimbangan.^[10] Sejalan dengan hal tersebut dalam pembuatan media pengajaran perlu memperhatikan beberapa patokan diantaranya: (1) kesederhanaan, (2) keterpaduan, (3) penekanan, (4) keseimbangan, (5) garis, (6) bentuk, (7) tekstur, (8) ruang, dan (9) warna.^[11] Pembuatan dan penilaian sebuah media harus memperhatikan kriteria yang sudah ditetapkan. Media yang ideal harus memenuhi beberapa kriteria dari segi media dan materi (isi). Dalam segi media, media visual cetak harus mempertimbangkan: (1) kesederhanaan, (2) keterpaduan, (3) penekanan, (4) keseimbangan, (5) warna, (6) tipografi atau unsur tulisan, dan (7) ilustrasi atau gambar yang menyertai tulisan. Beberapa hal yang harus diperhatikan dari segi materi atau isi adalah: (1) konsistensi, (2) format penulisan setiap halaman, (3) organisasi, (4) daya tarik, (5) ukuran huruf, dan (6) spasi kosong.

Lift the flap storybook merupakan buku interaktif yang bagian perhalaman buku memiliki kejutan yang berupa informasi. Kejutan tersebut diperoleh dengan membuka kekanan, kekiri, keatas, atau kebawah salah satu bagian buku. *Lift the Flap Storybook* juga dikenal dengan buku cerita berjendela karena didalam buku terdapat bagian yang dapat dibuka seperti jendela. Buku tersebut dikemas dengan menyusun/menumpuk beberapa kertas, lalu mengunci salah satu sisi susunan kertas dan menyisakan sebagian kertas untuk dapat ditutup dan dibuka kembali.

Media *lift the flap storybook* yang dikembangkan peneliti dalam penelitian ini akan memuat materi mengenai lingkungan sekitar, cerita yang diangkat berkaitan dengan benda-benda yang ada di pasar. Pasar di ambil sebagai setting karena terdapat beberapa sekolah yang dekat dengan pasar. Materi tersebut diambil berdasarkan hasil diskusi peneliti dengan guru. Pertimbangan pemilihan materi tersebut karena materi itu dekat dengan siswa sehingga membuat siswa semakin tertarik untuk membaca. Bahasa yang digunakan sangat sederhana, menggunakan font dan ukuran yang sesuai dengan aturan yang berlaku. Terdapat gambar dibalik jendela buku yang dapat mengaktualkan tulisan yang ada. Bacaan dibuat padat dan informasi yang disampaikan dapat diterima siswa.

Kelebihan dari media yang dikembangkan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bacaan sesuai dengan kompetensi membaca permulaan.
- 2) Desain menarik sesuai dengan karakteristik siswa.
- 3) Ilustrasi yang disajikan memperjelas bacaan.
- 4) Tema bacaan terkait materi yang dekat dengan lingkungan siswa.
- 5) Mudah digunakan.
- 6) Terdapat latihan membaca untuk siswa.

Lift the Flap Storybook adalah media yang didesain khusus untuk membaca permulaan bagi siswa kelas rendah. Buku ini terdiri dari teks singkat yang bercerita mengenai lingkungan sekitar siswa. Lingkungan sekitar diambil dengan pertimbangan siswa bisa lebih memahami

atau tertarik dengan berbagai hal yang dekat dengannya. Perkembangan kemampuan bahasa bisa dimulai dengan pemahaman terhadap benda di sekitarnya, hal tersebut dapat membantu seseorang cepat dalam mengenal kata-kata baru.^[12]

Berikut adalah penjabaran *lift the flap storybook* ditinjau dari aspek fisik.

- 1) *Lift the flap story book* lingkungan sekitar ini didesain dengan aplikasi Corel Draw X7.
- 2) *Lift the flap storybook* lingkungan sekitar dibuat dengan ukuran 20cmx20cm Dicetak dengan menggunakan kertas ivory seberat 230 gr.
- 3) *Lift the flap storybook* lingkungan sekitar berisi halaman yang *full color* dilengkapi dengan gambar-gambar ilustrasi yang mendukung.
- 4) Bagian pada *Lift the flap storybook* lingkungan sekitar meliputi: a) buku pedoman guru, b) buku bacaan untuk siswa, dan c) latihan membaca.
- 5) *Lift the flap storybook* lingkungan sekitar akan menggunakan bentuk huruf Sans-serif (*Andika New Basic, Baar Metanoia, Times New Rowman*) dan berukuran 16-24pt.
- 6) *Lift the flap story book* ini terdiri dari 10-22 halaman.

Buku bacaan/buku cerita yang baik untuk anak adalah buku yang sesuai dengan perkembangan peserta didik. Buku cerita yang baik untuk anak harus memenuhi syarat: (a) materi yang dapat dipahami anak, (b) menggunakan bahasa yang sederhana, (c) mempertimbangkan kesederhanaan kosakata dan struktur, dan (d) meningkatkan kekayaan bahasa dan kemampuan berbahasa anak.^[13] Dalam menyusun bacaan untuk anak juga harus memperhatikan pedoman penjenjangan buku agar bacaan yang diberikan sesuai dengan kemampuan siswa. Proses penjenjangan bacaan untuk siswa harus memperhatikan *vocabulary, size and layout of print, predictability, illustration support, and complexity of concepts*.^[14] Beberapa hal yang harus diperhatikan untuk penjenjangan buku kelas 1 akhir adalah sebagai berikut.

- Panjang terdiri dari 10-15 halaman, 3-5 kata tiap kalimat, 2-3 kalimat dalam 1 halaman, 2-3 baris tiap halaman.
- Tata letak dengan bentuk huruf mudah dibaca, ukuran besar, jarak spasi 1.15, jarak margin tiap halaman (kiri 3; kanan 2; atas 1; bawah 1,5), proporsi teks tiap halaman lebih sedikit dan gambar lebih dominan.
- Terdapat pengulangan kata tiap halaman dan antar halaman, penguatan penggunaan buntu dan alofon, kalimat pendek dan sederhana, penggunaan struktur bahas lisan, penggunaan kata berima, penggunaan kosakata level I&II, penggunaan tanda baca (titik, koma, tanya, seru).
- Ilustrasi ukuran besar, jelas, dan menggambarkan gagasan cerita, membangun suasana dan minat membaca.
- Konten berupa teks deskriptif informative, berdasarkan peristiwa dan pengalaman yang umum dialami anak, dan cerita sederhana.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa kriteria buku cerita anak yang baik adalah: (a) menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dibaca, (b) materi yang digunakan dekat dengan siswa sehingga siswa dapat berimajinasi akan bacaan tersebut serta mudah dipahami, (c) buku bacaan disertai gambar dan warna yang menarik, (d) menggunakan font yang sesuai dengan perkembangan siswa, agar siswa dapat belajar mengenali huruf, (e) menggunakan ukuran font yang sesuai, agar mudah terbaca oleh siswa, dan (f) isi bacaan mengandung nilai moral.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Produk yang dikembangkan adalah media *lift the flap storybook* lingkungan sekitar untuk media membaca permulaan siswa kelas 1 sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan tujuh langkah dari kesepuluh langkah model pengembangan menurut *Borg and Gall*. Adapun ketujuh langkah model ini terdiri dari beberapa langkah sebagai berikut: 1) *research and information collecting* (melakukan penelitian dan

pengumpulan data), 2) *planning* (perencanaan), 3) *develop preliminary form of product* (pengembangan draf produk), 4) *preliminary field testing* (uji coba lapangan awal), 5) *main product revision* (revisi ujicoba lapangan awal), 6) *main field testing* (uji coba lapangan utama), dan 7) *operational product revision* (revisi uji lapangan utama).^[16]

Subjek uji coba adalah siswa kelas 1 sekolah dasar se-Gugus 1 Kecamatan Piyungan yang berjumlah 42 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, penilaian media bagi ahli media dan materi, angket respon guru, dan angket respon siswa.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik statistik deskriptif. Adapun langkah-langkah analisis adalah 1) mengubah penilaian dalam bentuk kualitatif menjadi kuantitatif, 2) menghitung skor rata-rata dengan menggunakan rumus, dan 3) mengubah skor rata-rata menjadi bentuk kualitatif, mengacu pada pengkategorisasian.^[17]

Tabel 1. Konversi Data Kuantitatif ke Kualitatif Skala 5

Rentang Skor Rata-rata	Rerata skor	Kategori
$X > \bar{x}_i + 1,8 \times sb_i$	$X > 4,2$	Sangat baik
$\bar{x}_i + 0,6 \times sb_i < X \leq \bar{x}_i + 1,8 \times sb_i$	$3,4 < X \leq 4,2$	Baik
$\bar{x}_i - 0,6 \times sb_i < X \leq \bar{x}_i + 0,6 \times sb_i$	$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup
$\bar{x}_i - 1,8 \times sb_i < X \leq \bar{x}_i - 0,6 \times sb_i$	$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang
$X \leq \bar{x}_i - 1,8 \times sb_i$	$X < 1,8$	Sangat kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Tahap pengembangan produk awal dalam penelitian ini melalui tiga langkah yaitu: 1) *research and information collecting* (melakukan penelitian dan pengumpulan informasi), 2) *planning* (perencanaan), dan 3) *develop preliminary form of product* (pengembangan draf produk).

1. *Research and Information Collecting* (Penelitian dan Pengumpulan Informasi)

Pengumpulan informasi dilakukan melalui observasi, wawancara dengan guru dan siswa, serta studi pustaka. Penjabaran dari masing-masing pengumpulan informasi tersebut adalah sebagai berikut.

a. Observasi

Berdasarkan hasil observasi di tiga sekolah yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan membaca siswa kelas 1 belum optimal. Hal ini dikarenakan kemampuan bahasa yang dimiliki siswa beragam dan siswa cenderung malu saat diminta untuk membaca oleh guru. Rasa malu ini muncul karena kemampuan membaca yang dimilikinya kurang optimal. Penggunaan media kurang efektif karena sebagian siswa belum terfasilitasi. Hal ini mengakibatkan siswa menjadi asyik bermain dan berbicara dengan temannya. Media membaca yang tersedia di perpustakaan dan pojok baca kurang bervariasi dan beberapa belum sesuai dengan perkembangan bahasa anak kelas 1. Siswa kelas 1 lebih menyukai media membaca yang berwarna dan bergambar serta memiliki tulisan yang ringkas.

b. Wawancara

Peneliti menggunakan metode wawancara semi terstruktur dan menuliskan hasil wawancara dalam catatan anekdot. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan tiga guru dapat diketahui bahwa permasalahan yang dihadapi guru memiliki beberapa kesamaan. Permasalahan tersebut diantaranya: kemampuan membaca siswa belum optimal, minat baca siswa masih kurang, ketersediaan bahan bacaan yang sesuai dengan siswa masih minim, siswa malu untuk membaca dihadapan guru, penggunaan media dan metode yang belum efektif karena belum semua siswa terfasilitasi, dan kebutuhan guru akan media yang bervariasi dan menarik minat siswa.

c. Studi pustaka

Studi pustaka diperoleh dari berbagai sumber berupa jurnal, buku, internet, dan penelitian yang serupa. Hasil dari studi pustaka ini dijadikan sebagai acuan dalam pembuatan media membaca permulaan.

2. *Planning* (Perencanaan)

Pada tahap perencanaan hal pertama yang dilakukan adalah menentukan variabel dan tujuan pengembangan media. Setelah itu, langkah selanjutnya adalah menganalisis konsep dan tujuan pembelajaran. Kompetensi dasar yang dipilih dalam pengembangan media ini adalah KD 3.6 Bahasa Indonesia kelas 1.

Adapun indikator membaca permulaan untuk kelas 1 sekolah dasar semester dua adalah 1.1 Membaca lancar beberapa kalimat sederhana yang terdiri atas 3-5 kata dengan intonasi yang tepat.

3. *Develop Preliminary Form of Product* (Pengembangan draft produk)

Pengembangan draft produk dilakukan melalui dua langkah yaitu pembuatan produk awal dan validasi ahli. Berikut penjabaran dari dua langkah tersebut.

a. Pembuatan produk awal

Beberapa hal yang dilakukan dalam penyusunan produk awal adalah pemilihan cerita dan pembuatan desain media sesuai dengan prinsip media visual cetak.

b. Validasi ahli

Validasi oleh ahli materi dilakukan sebanyak dua kali. Tahap validasi materi pertama mendapatkan skor 2,85 dengan kategori cukup. Tahap validasi kedua mendapatkan skor 4,35 dengan kategori sangat baik, sehingga media sudah dianggap layak dengan revisi dan siap digunakan dari sudut pandang ahli materi dan siap diuji cobakan di tempat penelitian.

Validasi oleh ahli media dilakukan sebanyak dua kali. Tahap validasi media pertama mendapatkan skor 3,5 dengan kategori baik. Tahap validasi kedua mendapatkan skor 4,95 dengan kategori sangat baik, sehingga media sudah dianggap layak digunakan dari sudut pandang ahli media dan siap diuji cobakan di tempat penelitian.

B. Hasil Uji Coba Produk

Uji coba lapangan awal dilakukan pada empat sekolah dasar di Gugus 1 Kecamatan Piyungan, sekolah yang digunakan adalah 3 SD yang digunakan untuk *need analysis* dan satu sekolah dipilih secara acak. Subjek yang digunakan tiga siswa per sekolah. Uji coba lapangan awal ini dilakukan pada tanggal 25 Maret 2019 di SD Petir 2 dan SD

Kembang Sari, 1 April 2019 di SD Petir 1, dan 2 April 2019 di SD Mandungan.

Adapun hasil dari uji coba lapangan awal berdasarkan respon guru adalah kualitas media *lift the flap storybook* yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat baik. Skor rata-rata yang diberikan keempat guru melalui angket respon adalah 4,53 dengan kategori sangat baik. Selain memberikan respon dengan skor, guru-guru memberikan saran terhadap media yang dikembangkan diantaranya: 1) menambahkan aktivitas untuk melatih keterampilan membaca dan kosakata bagi siswa di halaman terakhir dan 2) memperbesar tulisan pada bacaan. Berdasarkan hasil respon siswa, maka dapat diketahui bahwa media yang dikembangkan termasuk ke dalam kategori sangat baik dengan skor total 115 dari 120 dan rata-rata 95,83. Hasil dari respon tersebut menunjukkan bahwa media *lift the flap storybook* layak digunakan untuk uji coba lapangan utama pada tahap selanjutnya.

Uji coba lapangan utama dilakukan pada tanggal 4 April 2019 di SD N Mandungan, 5 April di SD N Piyungan, 6 April di SD N Mojosari dan Sanansari, dan 8 April di SD N Petir 2, SD N Petir 1, dan SD N Kembang Sari. Jumlah responden sebanyak 6 siswa per sekolah. Berdasarkan respon guru, dapat diketahui bahwa media *lift the flap storybook* yang dikembangkan masuk ke dalam kategori sangat baik dengan rata-rata 4,84. Guru memberikan respon positif terhadap media membaca permulaan yang sudah melalui tahap revisi pertama ini. Selain itu, guru-guru memberikan saran terhadap media yang dikembangkan diantaranya: 1) gambar tas diubah menggunakan gambar asli/menambahkan tulisan “tas” pada desain dan 2) penggunaan nama tokoh disesuaikan dengan nama yang ada di buku paket agar anak lebih mudah masuk dalam cerita.

Siswa memberikan respon positif terhadap media ini. Berdasarkan respon siswa media yang dikembangkan termasuk ke dalam kategori sangat baik dengan skor total 399 dari 420 dan rata-rata 95. Hasil dari respon tersebut menunjukkan bahwa media *lift the flap storybook* layak digunakan untuk membaca permulaan.

C. Revisi Produk

Berdasarkan validasi tahap pertama pada tanggal 4 Maret 2019 peneliti melakukan revisi sesuai dengan yang disarankan oleh ahli materi. Adapun revisi yang dilakukan pada tahap pertama adalah sebagai menyesuaikan substansi isi cerita dengan karakteristik siswa dan materi, memilih kosakata yang sesuai dengan siswa yaitu kosakata level 1, konsisten menggunakan dua baris dalam setiap bacaan, memperkecil tulisan “*lift the flap storybook*” diperkecil, tulisan Lingkungan sekitar diperkecil, dan menambahkan tulisan “Ayo Belajar Membaca”, memperbaiki pedoman penggunaan buku, dan mengubah substansi untuk aktivitas siswa yang disesuaikan dengan materi yang sudah diberikan dalam bacaan seperti timbangan, kue pukis, dompet, dan ikan bawal.

Revisi tahap kedua dilakukan pada cover buku, panduan penggunaan media, perbaikan penggunaan kata depan, dan jarak penulisan frasa menggunakan metode global. Hasil revisi mengalami peningkatan secara kuantitatif yaitu dari 2,85 menjadi 4,35 dengan kategori sangat baik. Sehingga, materi sudah layak digunakan sebagai materi dalam media yang akan dibuat.

Berdasarkan validasi media tahap pertama pada tanggal 15 Maret 2019 peneliti melakukan revisi sesuai dengan yang disarankan oleh ahli media. Adapun revisi yang dilakukan pada tahap pertama adalah menyesuaikan kekontrasan warna tulisan, latar belakang/background, memperjelas ilustrasi berupa gambar ikan bawal, kue pukis, penjual ikan, dan tenda penjual, memvariasikan warna dan memperbesar ukuran huruf.

D. Kajian Produk Akhir

Pengembangan media *Lift the Flap Storybook* Lingkungan Sekitar didasarkan pada kebutuhan guru akan media membaca permulaan yang menarik bagi siswa. Kebutuhan itu muncul ketika sebagian siswa belum terfasilitasi dengan metode dan media yang digunakan guru selama proses pembelajaran membaca berlangsung. Sebagian siswa belum memiliki ketertarikan untuk membaca, kemampuan bahasa belum optimal, dan siswa menunjukkan sikap malu saat diminta membaca. Beberapa hal

tersebutlah yang menjadi penguat untuk mengembangkan media ini. Keterbatasan waktu yang dimiliki guru menjadi penyebab guru belum menggunakan media secara optimal. Menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa sehingga membuat siswa lebih senang dalam mengikuti proses pembelajaran.^[18] Kegiatan membaca akan lebih menarik salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran.

Mengajarkan membaca permulaan kepada siswa bukanlah hal yang mudah, diperlukan ketelitian dan kesabaran dalam mengajarkan kepada anak. Salah satu cara agar anak memiliki ketertarikan membaca adalah dengan menghadirkan media baca yang berbeda dan bervariasi. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *lift the flap storybook*. Media ini merupakan salah satu pengembangan dari buku cerita bergambar. Penggunaan buku bergambar dapat memotivasi pembaca untuk membaca dan dapat menemukan bacaan yang menyenangkan sehingga dapat menambah waktu yang dimiliki untuk membaca.^[19]

Sebagaimana yang telah dipaparkan dalam BAB III, pengembangan media *lift the flap storybook* lingkungan sekitar menggunakan model Borg dan Gall sampai tahap ketujuh. Tahap pertama dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengumpulan data yang dilakukan di beberapa sekolah dasar Gugus 1 Kecamatan Piyungan. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan wawancara semi terstruktur untuk mengetahui kebutuhan yang dirasakan guru dan siswa. Tahap kedua adalah perencanaan, perencanaan meliputi merumuskan tujuan penelitian, menganalisis konsep, dan tujuan membaca permulaan. Tahap ketiga adalah pengembangan bentuk awal produk media *lift the flap storybook* lingkungan sekitar dengan menyusun *storyline* dan desain ilustrasi dengan memperhatikan prinsip-prinsip visual. Pada tahap ini juga dilakukan validasi materi dan ahli yang dilakukan oleh dosen ahli.

Validasi dilakukan selama dua tahapan. Tahap pertama mendapatkan skor rata-rata 2,85 dengan kriteria “cukup”. Tahap kedua

mendapatkan skor rata-rata 4,35 dengan kriteria “sangat baik. Validasi media dilakukan sampai dengan dua tahap. Validasi tahap 1 mendapatkan skor rata-rata 3,5 dengan kriteria “baik”. Validasi tahap kedua mendapatkan skor rata-rata 4,95 dengan kriteria “sangat baik”.

Setelah selesai tahap validasi materi dan validasi media, maka peneliti melakukan dua kali uji coba pada tanggal 25 Maret-2 April dan 4-8 April 2019. Uji coba lapangan awal menggunakan 12 siswa, hasil uji coba lapangan memperoleh respon dengan total 115 dari 120 dan rata-rata 95,83 dengan kriteria “sangat baik.”. Guru memberikan respon positif terhadap media yang dikembangkan. Uji coba lapangan utama mendapatkan skor 399 dari 420 dengan kriteria “sangat baik”. Guru memberikan respon positif terhadap media yang dikembangkan. Saran yang diberikan guru adalah dengan mengubah gambar tas menjadi lebih riil. Berdasarkan hasil validasi ahli media, materi, respon siswa dan respon guru dengan demikian media yang dikembangkan yaitu *Lift the Flap Storybook* Lingkungan Sekitar layak untuk digunakan sebagai media membaca permulaan bagi siswa kelas 1.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Lift the Flap Storybook* Lingkungan Sekitar sudah dikatakan layak. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi materi menunjukkan materi yang digunakan sudah sesuai dengan kompetensi dasar, indikator membaca permulaan, dan tingkat perkembangan bahasa siswa. Hasil validasi media menunjukkan media sudah sesuai dengan kriteria unsur media cetak visual. Berdasarkan penilaian ahli, kualitas media dengan kategori sangat layak. Kemudian, berdasarkan hasil uji coba lapangan mendapatkan respon positif dari guru dan siswa. Oleh karena itu media *lift the flap storybook* lingkungan sekitar dinyatakan sangat layak untuk digunakan sebagai media membaca permulaan bagi siswa kelas 1.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini tidak akan terlaksana dengan baik tanpa bantuan dari beberapa pihak.

Oleh karena itu, pada kesempatan ini penyusun mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Ali Mustadi, M.Pd selaku Dosen Pembimbing dan penulis kedua yang telah memberikan bimbingan, saran/masukan, dan motivasi.
2. Ibu Supartinah, M.Hum. selaku ahli materi dan Bapak Sungkono, M.Pd. selaku ahli media yang memberikan arahan serta masukan terhadap media yang peneliti kembangkan.
3. Kepala sekolah SD N Petir 1, SD N Petir 2, SD N Sanansari, SD N Mojosari, SD N Kembangasari, SD N Mandungan, dan SD N Piyungan yang telah memberikan izin peneliti melakukan penelitian.
4. Guru kelas 1 dan siswa kelas 1 di SD N Petir 1, SD N Petir 2, SD N Sanansari, SD N Mojosari, SD N Kembangasari, SD N Mandungan, dan SD N Piyungan yang telah memberikan saran dan masukan terhadap media yang dikembangkan.
5. Mahasiswa PGSD UNY yang telah menerbitkan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Mustadi, A. 2013. *Teori Pendidikan Bahasa dan Perkembangan Bahasa Peserta Didik*. Buku Dies FIP UNY: Pendidikan untuk Pencerahan dan Kemandirian Bangsa. Yogyakarta: Ash-Shaff.
- [2,6] USAID. (2014). *Pembelajaran Literasi Kelas Awal di LPTK*. Jakarta: USAID Prioritas.
- [3] Suggate, S.P. (2013). Does Early Reading Instruction Help Reading in the Long-Term? A Review of Empirical Evidence. *RoSE-Research on Steiner Education*. 4 (1), 124.
- [4] Morgan, P.L. (2008). Does Early Reading Failure Decrease Children's Reading Motivation. *Journal of Learning Disabilities*, 41, 387-404.
- [5] Depdiknas. (2009). *Panduan untuk Guru Membaca dan Menulis Permulaan untuk Sekolah Dasar Kelas 1,2, 3*. Jakarta: Depdiknas
- [7,10,18] Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- [8] Rahman, M.A. (2011). *Kesalahan-Kesalahan Fatal Paling Sering Dilakukan Guru dalam Kegiatan Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Diva Press.
- [9] Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- [11] Sudjana, N&Ahmad, R. (2005). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- [12] Mustadi, A. (2009). Pengembangan Pengajaran Writing Melalui Metode Beyond Centers and Circles Time Mata Kuliah Bahasa Inggris di PGSD. *Jurnal Penelitian FIP*.
- [13] Nurgiyantoro, B. (2005). *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: UGM
- [14] Rog, Lori Jamison&Burton, Wilfred. 2002 Matching text and readers: Leveling early reading materials for assessment and instruction. *The Reading Teacher*. Vol 55. Pg 348.
- [15] Supartinah, Sekar P.K, dan Woro S.H. (2018). Pedoman Penjenjangan Buku Bacaan Berbahasa Jawa Bermuatan Pendidikan Karakter untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*. Vol 2 No 1 hal 26-38.
- [16] Borg, R.W.&Gall, M.D. (1983). *Educational Research: An Introduction*. New York: Longman.

4 Mei 2019

- [17] Widoyoko, E.P. (2010). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- [19] Massey, S.R. (2015). The Multidimensional ity of Children's Picture Books for Upper Grades. *English Journal* 104.5

PENERAPAN KARAKTER DISIPLIN MELALUI BUDAYA SEKOLAH PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Oleh:

Wahyu Purbo Setyadi¹, Indah Nartani²

¹²PGSD, FKIP UST Yogyakarta, 2017

e-mail: wahyusetyo343@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) proses penerapan disiplin, (2) hambatan dalam penerapan disiplin, dan (3) solusi yang dilakukan dalam mengatasi hambatan penerapan disiplin melalui budaya sekolah. Penelitian ini termasuk penelitian deskriptif kualitatif. Sumber data primer adalah Kepala Sekolah, guru, dan siswa, sedangkan sumber data sekunder diperoleh melalui hasil pengamatan, wawancara, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data menggunakan pengamatan, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan *interactive model* yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) penerapan disiplin melalui budaya sekolah dilakukan melalui budaya keagamaan, budaya kerja, budaya kesopanan dan budaya bersih. (2) Penerapan budaya sekolah masih memiliki hambatan, yaitu siswa kurang disiplin dalam tata tertib, kurang menjaga lingkungan, siswa keluar sekolah sebelum jam pelajaran berakhir, dan tidak melaksanakan sholat berjamaah. (3) Solusinya adalah meningkatkan kedisiplinan untuk menaati peraturan dan tata tertib di sekolah, memberikan contoh kepada siswa untuk disiplin terhadap tata tertib, dan memberikan pujian.

Kata kunci : *disiplin, budaya sekolah*

ABSTRACT

The study aimed to know: (1) the implementation process of discipline, (2) the obstacles in implementing of discipline, and (3) the solutions that are done to overcome the obstacles. The type of this study was a descriptive qualitative. The main sources were the principal, teachers and students, while the secondary data were from the results of interview, observation, and documentation. Data collection methods used interview, observation, and documentation. Data analysis method used interactive model, such as data collection, data reduction, data display, and conclusion drawing. This study shows that (1) the implementation process of discipline through school culture was done by some cultures, such as religious activity, working, courtesy, and cleanliness. (2) The obstacles in implementing of discipline through school culture were the students were less discipline in the code of conduct, not keep the environment, out of school without permission, and not pray together. (3) The solutions were improving the discipline in obeying the code of conduct, gave the examples to be more discipline, and gave reward to the students who were more discipline.

Key words: *discipline, school culture*

PENDAHULUAN

Pendidikan dianggap sebagai salah satu bidang yang bersifat preventif, karena pendidikan dapat membangun generasi baru bangsa yang lebih baik. Pendidikan dianggap sebagai salah satu solusi yang paling tepat untuk meningkatkan sumber daya manusia. Peningkatan tersebut dapat dilakukan dengan meningkatkan kualitas pembelajaran. Peningkatan kualitas

pembelajaran diharapkan berpengaruh pada prestasi siswa dan berimplikasi pada peningkatan kualitas pendidikan Indonesia.

Dalam lingkungan pendidikan, sekolah merupakan tempat untuk mengembangkan dan menyiapkan siswa menjadi individu yang cerdas, terampil dan berkarakter. Salah satu bentuk pendidikan yang dikembangkan di sekolah khususnya sekolah dasar adalah kedisiplinan.

Kedisiplinan menjadi hal yang sangat dibutuhkan karena kedisiplinan juga merupakan gambaran kualitas manusia Indonesia yang harus dikembangkan oleh satuan pendidikan, karena hal ini akan lebih mudah diterima dan dijalankan dalam kehidupan sehari-hari, serta akan membawa pengaruh pada perkembangan dan pribadi anak hingga dewasa. Kedisiplinan juga diyakini sebagai aspek penting dalam peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM), karena ikut menentukan kemajuan dan kualitas pendidikan di sekolah.

Disiplin membantu siswa membentuk sikap tertib terhadap peraturan yang dibuat sekolah. Hurlock (1978:84-92) menjelaskan bahwa disiplin diharapkan mampu mendidik anak untuk berperilaku sesuai dengan peraturan atau tata tertib yang ditetapkan oleh kelompok sosial tertentu, sehingga dalam setiap kelompok sosial harus mempunyai empat unsur pokok disiplin, yaitu peraturan, hukuman, penghargaan, dan konsistensi [2].

Penerapan empat unsur disiplin tersebut berlaku untuk dewan guru dan semua siswa selama di lingkungan sekolah. Namun, dalam prakteknya implementasi kedisiplinan yang dilakukan kepala sekolah lebih banyak menerapkan unsur disiplin untuk siswa dibandingkan dewan guru.

Kedisiplinan siswa dinilai berhasil apabila siswa menunjukkan kebiasaan berperilaku baik. Perilaku baik akan muncul dan berkembang pada diri siswa apabila memiliki sikap positif terhadap konsep karakter yang baik dan terbiasa melakukannya. Oleh karena itu kedisiplinan perlu dikemas dalam wadah yang komprehensif dan bermakna.

Disiplin memiliki peran penting dalam membangun sikap dan karakter positif siswa di sekolah. Disiplin memiliki beberapa fungsi yang perlu diketahui. Hurlock (1978: 97) menyatakan bahwa disiplin mempunyai dua fungsi yaitu bermanfaat dan tidak bermanfaat. Fungsi disiplin yang bermanfaat adalah sebagai berikut: a) mengajarkan siswa bahwa setiap perilaku akan diikuti hukuman dan pujian, b) mengajarkan kepada siswa mengenai tingkatan penyesuaian yang wajar, tanpa menuntut konformitas yang berlebihan kepada individu, dan c)

membantu siswa untuk mengembangkan pengendalian dan pengarahannya sehingga memberi pengajaran dalam mengembangkan hati nurani mereka untuk dapat membimbing tindakan mereka. Fungsi disiplin yang tidak bermanfaat adalah sebagai berikut: a) untuk menakut-nakuti siswa setiap tindakan dan perilaku yang mereka lakukan dan b) sebagai pelampiasan agresi seseorang dalam mendisiplinkan orang lain [2].

Kedisiplinan perlu diformulasikan dan dioperasionalkan melalui penanaman nilai-nilai luhur budaya bangsa dan budi pekerti agar sikap yang dimiliki oleh setiap individu yang diharapkan mampu menjadi generasi penerus yang tangguh memiliki karakter sesuai dengan nilai-nilai yang dimiliki bangsanya.

Banyak hal yang bisa dilakukan oleh sekolah untuk menumbuhkan kembali kesadaran siswa terhadap disiplin salah satunya adalah sekolah harus ikut berperan dalam menerapkan kedisiplinan pada siswa, dengan cara sekolah dapat memberikan arahan atau petunjuk yang pasti bagi siswa tentang apa yang boleh dan apa yang tidak boleh dilakukan oleh siswa. Salah satu tantangan yang dihadapi dalam dunia pendidikan dalam mendisiplinkan siswa yaitu bagaimana memahami bentuk dan cara-cara yang tepat untuk menerapkan dan menanamkan kedisiplinan pada siswanya.

Saat melaksanakan observasi, hal yang ditemukan adalah setiap harinya ketika bel berbunyi semua siswa langsung pergi ke lapangan untuk melakukan kegiatan berbaris. Saat kegiatan tersebut mereka menyanyikan lagu-lagu nasional dan terkadang juga menyanyikan lagu-lagu Jawa yang berisikan ajaran tentang hal-hal atau sikap yang baik.

Pada waktu kegiatan tersebut guru juga menyampaikan cerita tentang tindakan-tindakan yang menyimpang yang dilakukan oleh siswa supaya siswa lainnya mengambil hikmah dari cerita tersebut dan tidak melakukan hal yang sama. Ketika observasi menemukan bahwa masih ada siswa yang kurang disiplin saat pembelajaran berlangsung, seperti masih ada siswa yang tidak memperhatikan saat guru

menerangkan di depan kelas dan kurang rapi dalam berpakaian.

Berdasarkan hasil observasi di atas, sikap disiplin siswa dapat ditingkatkan melalui budaya sekolah. Budaya sekolah diharapkan dapat menjelaskan bagaimana sekolah berfungsi, seperti apakah mekanisme internal sekolah terjadi. Karena warga sekolah masuk ke sekolah dengan bekal budaya yang mereka miliki, namun masih ada anggapan dari sebagian besar warga sekolah bahwa masuk sekolah hanya mendukung kualitas pembelajaran.

Hal yang terpenting dari budaya sekolah adalah norma, keyakinan tradisi, upacara keagamaan, seremoni, dan mitos yang diterjemahkan oleh sekelompok orang tertentu. Hal itu dapat dilihat dari kebiasaan-kebiasaan atau perbuatan yang dilakukan oleh warga sekolah secara terus-menerus.

Setiap sekolah mempunyai budaya ataupun kebiasaan-kebiasaan yang dikembangkan dan dijalani selama bertahun-tahun lamanya yang telah menjadi suatu kebiasaan tersendiri didalam satu kelompok masyarakat. dilingkungan sekolah selalu ditanamkan nilai-nilai yang menjadi dasar terhadap pelaksanaan kegiatan sehari-hari baik bagi kepala sekolah, guru, siswa bahkan seluruh warga sekolah.

Kebiasaan-kebiasaan yang telah membudaya ini merupakan suatu budaya yang bersifat positif yang mampu dikembangkan oleh sekolah sehingga menjadi suatu ciri khas ataupun keunggulan disekolah tersebut dan dapat menjadikan daya tarik tersendiri bagi sekolah yang mempunyai nilai-nilai tersendiri yang dianut.

Menurut Koentjaraningrat (2003:72), “Kebudayaan juga didefinisikan sebagai keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan cara belajar” [3]. Menurut Aan Komariah dan Cepi Triatna (2006:102), budaya merupakan pandangan hidup (*way of life*) yang dapat berupa nilai-nilai, norma, kebiasaan, hasil karya, pengalaman, dan tradisi yang mengakar di suatu masyarakat dan memengaruhi sikap

dan perilaku setiap orang/masyarakat tersebut [4].

Sekolah dasar mempunyai budaya sekolah unggul tersendiri dimana dikembangkan budaya positif di sekolah ini yang dapat dilihat dari budaya yang dikembangkan disekolah tersebut diantaranya: Budaya keagamaan, budaya kerja, budaya disiplin dan budaya bersih. Dilihat dari Budaya keagamaan di sekolah tersebut kegiatan yang dilakukan berupa budaya salam, sholat berjamaah, baca tulis al Quran.

Dalam budaya kerja selalu ditanamkan nilai-nilai kerja sama dan gotong royong, dalam budaya disiplin dilihat dari sopan santun siswa maupun guru dalam berpakaian dan menaati tata tertib sekolah, dalam budaya bersih sekolah memberikan penanaman terhadap warga sekolah agar dapat menjaga kebersihan lingkungan sekolah. Hal ini dapat dilihat dari kebersihan lingkungan sekolah.

Menurut Zamroni (2011:111) memberikan batasan bahwa budaya sekolah adalah pola nilai-nilai, prinsi-prinsip, tradisi-tradisi dan kebiasaan kebiasaanyang terbentuk dalam perjalanan panjang sekolah [10]. Menurut Ajat Sudrajat (2011:13) mengutip pendapat Nursyam, “setidaknya ada tiga budaya yang perlu dikembangkan di sekolah, yaitu kultur akademik, kultur sosial budaya, dan kultur demokratis. Ketiga kultur ini harus menjadi prioritas yang melekat dalam lingkungan sekolah” [8].

Budaya sekolah bersifat dinamik, milik seluruh warga sekolah, merupakan hasil perjalanan sekolah, serta merupakan produk dari interaksi berbagai kekuatan yang masuk ke sekolah. Kondisi sekolah yang dinamis merupakan perpaduan seluruh warga sekolah yang memiliki latar belakang kehidupan sosial yang berbeda dan saling berinteraksi secara kontinyu, sehingga membentuk sistem nilai yang membudaya dan menjadimilik bersama di sekolah. Budaya yang berintikan tata nilai mempunyai fungsi dalam memberikan kerangka dan landasan yang berupa ide, semangat, gagasan dan cita-cita bagi seluruh warga sekolah.

Zamroni (2011:87) mengemukakan pentingnya sekolah memiliki budaya atau

kultur. Sekolah sebagai suatu organisasi harus memiliki a) kemampuan untuk hidup, tumbuh berkembang dan melakukan adaptasi dengan berbagai lingkungan yang ada, dan a) integrasi internal yang memungkinkan sekolah menghasilkan individu yang memiliki sifat positif. Oleh karenanya suatu organisasi termasuk sekolah harus memiliki pola asumsi-asumsi dasar yang dipegang bersama seluruh warga sekolah [10].

Bentuk budaya sekolah muncul sebagai fenomena yang unik dan menarik, karena pandangan, sikap serta perilaku yang hidup dan berkembang di sekolah mencerminkan kepercayaan dan keyakinan yang mendalam dan khas bagi warga sekolah yang dapat berfungsi sebagai semangat membangun karakter siswanya.

Menurut Ajat Sudrajat (2011:13) mengutip pendapat Nursyam, “setidaknya ada tiga budaya yang perlu dikembangkan di sekolah, yaitu kultur akademik, kultur sosial budaya, dan kultur demokratis. Ketiga kultur ini harus menjadi prioritas yang melekat dalam lingkungan sekolah” [8].

Pertama, kultur akademik. Kultur akademik memiliki ciri pada setiap tindakan, keputusan, kebijakan, dan opini didukung dengan dasar akademik yang kuat. Artinya merujuk pada teori, dasar hukum, dan nilai kebenaran yang teruji. Budaya akademik juga dapat dipahami sebagai suatu totalitas dari kehidupan dan kegiatan yang berhubungan dengan akademik yang dihayati, dimaknai dan diamalkan oleh warga masyarakat akademik, di lembaga pendidikan tinggi dan lembaga penelitian.

Kedua, kultur sosial budaya. Kultur sosial budaya tercermin pada pengembangan sekolah yang memelihara, membangun, dan mengembangkan budaya bangsa yang positif dalam kerangka pembangunan manusia seutuhnya serta menerapkan kehidupan sosial yang harmonis antar warga sekolah. Sekolah akan menjadi benteng pertahanan terkikisnya budaya akibat gencarnya serangan budaya asing yang tidak relevan seperti budaya hedonisme, individualisme, dan materialisme. Di sisi lain sekolah terus mengembangkan seni tradisi yang berakar pada budaya nusantara.

Ketiga, kultur demokratis. Kultur demokratis menampilkan corak berkehidupan yang mengakomodasi perbedaan untuk secara bersama membangun kemajuan suatu kelompok maupun bangsa. Kultur ini jauh dari pola tindakan diskriminatif serta sikap mengabdikan atasan secara membabi buta. Warga sekolah selalu bertindak objektif dan transparan pada setiap tindakan maupun keputusan. Kultur demokratis tercermin dalam pengambilan keputusan dan menghargai keputusan, serta mengetahui penuh hak dan kewajiban diri sendiri, orang lain, bangsa dan negara.

Dari hasil observasi awal menunjukkan bahwa penerapan budaya sekolah masih memiliki kendala-kendala tersendiri, bahwa dalam penerapan disiplin di antaranya siswa kurang disiplin dalam tata tertib sekolah seperti masih adanya siswa yang sering terlambat pada saat masuk ke sekolah, ada juga siswa yang kurang dalam menjaga lingkungan sekolah agar tetap bersih, dan masih ada juga siswa yang keluar sekolah sebelum jam pelajaran berakhir.

Dalam pelaksanaan budaya keagamaan dimana ada juga sebagian siswa yang tidak melaksanakan sholat berjamaah. Kesadaran akan penerapan budaya sekolah masih kurang oleh sebagian warga sekolah hal ini menjadi kendala-kendala dalam penerapan budaya sekolah.

Hurlock (1978:82) mengatakan bahwa “konsep dari disiplin adalah sama dengan hukuman” [2]. Suharsimi (dalam Maman Rachman, 1997:167) menjelaskan bahwa “kata disiplin berasal dari bahasa latin “disciplina” yang merupakan belajar dan mengajar. Kata ini berasosiasi sangat dekat dengan istilah “disciple”, berarti mengikut orang yang belajar di bawah pengawasan seorang pimpinan”. Maman Rachman (1997:168) menjelaskan bahwa disiplin merupakan sesuatu yang berkenaan dengan pengendalian diri seseorang terhadap aturan [6].

Berdasarkan penjelasan di atas, siswa belum dapat menjelaskan karakter disiplin di sekolah. Hal ini disebabkan karena siswa memiliki tingkat pengetahuan dan pemahaman yang berbeda tentang tata tertib sekolah. Dengan demikian, diperlukan tindakan dari

sekolah dan terumata guru untuk meningkatkan kedisiplinan siswa di sekolah.

Berdasarkan pada identifikasi masalah di atas, maka perumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana proses penerapan disiplin melalui budaya sekolah pada siswa sekolah dasar?
2. Apa hambatan dalam penerapan disiplin melalui budaya sekolah pada siswa sekolah dasar?
3. Apa solusi yang dilakukan dalam mengatasi hambatan penerapan disiplin melalui budaya sekolah pada siswa sekolah dasar?

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian deskriptif kualitatif. Jenis penelitian ini digunakan untuk menggambarkan nilai karakter disiplin melalui budaya sekolah pada siswa sekolah dasar.

Sumber Data

Sumber data primer atau subjek penelitian dalam penelitian ini adalah Kepala Sekolah, guru, dan siswa, sedangkan sumber data sekunder diperoleh melalui hasil pengamatan (observasi), wawancara, dan dokumentasi.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini adalah pengamatan, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen penelitian adalah peneliti, pedoman observasi, dan pedoman wawancara.

Uji Keabsahan data

Uji keabsahan kredibilitas data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi yang terdiri atas triangulasi teknik, triangulasi sumber dan triangulasi waktu.

Teknik analisis data

Teknik analisis data kualitatif dalam penelitian ini menggunakan *interactive model* yaitu pengumpulan data (*data collection*), reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan (*conclusion drawing*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Proses penerapan disiplin melalui budaya sekolah

Kepala Sekolah dan guru menjelaskan bahwa untuk meningkatkan kedisiplinan siswa di sekolah dilakukan melalui budaya sekolah, yaitu budaya keagamaan, budaya kerja, budaya kesopanan dan budaya bersih.

a. Budaya Keagamaan

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Sekolah dapat dijelaskan bahwa untuk budaya keagamaan biasanya Kepala Sekolah meminta guru untuk memberikan waktu kepada siswa untuk sholat berjamaah dan baca tulis al-Quran. Kegiatan ini dilakukan setiap waktu sholat, sehingga siswa dapat disiplin dan tepat waktu dalam melakukan sholat berjamaah. Setiap kali akan dilakukan kegiatan belajar juga saya minta guru untuk salam. Selain itu, setiap bertemu di jalan guru diajarkan memberikan salam kepada siswa dan sebaliknya.

Hasil wawancara dengan Kepala Sekolah dan guru dengan hasil observasi yang menunjukkan bahwa budaya keagamaan dilakukan dengan mengucapkan salam dan siswa menjawab salam dair guru sebelum pembelajaran dimulai. Untuk mengawali kegiatan belajar, ketua kelompok diminta untuk memimpin doa sebelum pelajaran dimulai. Saat waktu sholat guru juga memberikan waktu kepada siswa untuk melakukan sholat berjamaah.

Pada pembelajaran pendidikan agama Islam, guru memulai dengan kegiatan baca tulis al-Quran. Kegiatan tersebut rutin dilakukan oleh guru, sehingga siswa sudah mulai terbiasa dengan kegiatan tersebut dan disiplin dalam melakukannya.

b. Budaya Kerja

Dalam budaya kerja selalu ditanamkan nilai-nilai kerja sama dan gotong royong. Kerja sama dan gotong royong terlihat dari keseharian siswa dalam melakukan

kebersihan kelas melalui jadwal piket yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat dijelaskan bahwa budaya kerja melalui nilai-nilai kerja sama dan gotong royong dilakukan dengan cara meminta siswa untuk membersihkan ruang kelas sesuai dengan jadwal piket yang telah ditetapkan. Siswa biasanya datang lebih awal sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, sehingga keadaan ruang kelas bersih dan tertata rapih untuk menunjang kegiatan belajar. Selain memberikan ruan kelas, siswa juga menata kursi dan mejada, serat buku pada tempatnya.

c. Budaya Bersih

Perihal tersebut didukung dengan hasil observasi dan dokumentasi yang menunjukkan bahwa siswa yang memiliki tanggung jawab untuk membersihkan ruang kelas sesuai dengan jadwal piket datang lebih awal. Siswa kemudian membagi tugas untuk menyapu lantai, menata meja dan kursi, menghapus papan tulis, dan menata buku.

d. Budaya Sopan

Budaya disiplin dilihat dari sopan santun siswa maupun guru dapat dilihat dari cara berpakaian dan menaati tata tertib sekolah. Siswa menggunakan seragam sekolah yang telah ditetapkan dan menaati tata tertib sekolah, seperti datang 15 menit sebelum pelajaran dimulai, sebelum dan sesudah melakukan doa, mengikuti kegiatan ekstrakurikuler pada hari tertentu, dan menajaga ketertiban kelas ketika pelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat dijelaskan bahwa budaya disiplin melalui sopan santun dilakukan melalui cara berpakaian dan menaati tata tertib sekolah. Tata tertib yang harus dilakukan oleh siswa diantaranya adalah mengikuti kegiatan ekstrakurikuler, memerhatikan

penjelasan guru, mengerjakan tugas, dan datang tepat waktu sebelum kegiatan belajar dimulai. Siswa yang melanggar tata tertib dan cara berpakaian diberikan hukuman yang bersifat mendidik agar siswa tidak mengulangi kembali kesalahannya.

e. Budaya Bersih

Budaya bersih sekolah memberikan penanaman terhadap warga sekolah agar dapat menjaga kebersihan lingkungan sekolah. Budaya bersih dapat dilihat dari kedisiplinan siswa dalam membersihkan lingkungan sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat dijelaskan bahwa penerapan disiplin melalui budaya bersih dilakukan dengan cara membuat papan informasi yang isinya himbauan kepada siswa untuk menjaga kebersihan lingkungan sekolah dan kelas.

Sekolah juga menyediakan tempat sampah, sehingga siswa dapat membuang sampah pada tempat sampah yang telah disediakan. Dalam setiap pembelajaran, guru juga menghibau siswa untuk menjaga lingkungan sekolah dan tidak membuang sampah sembarangan.

Hasil wawancara dengan Kepala Sekolah dan Guru didukung dengan hasil observasi dan dokumentasi yang menunjukkan bahwa siswa mengikuti kegiatan kerja bakti membersihkan lingkungan. Siswa juga terlihat menjaga lingkungan kelas dengan cara membuang sampah pada tempat sampah yang telah disediakan dan menyapu lantai kelas sebelum pembelajaran dimulai.

2. Hambatan dalam penerapan disiplin melalui budaya sekolah

Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan budaya sekolah masih memiliki kendala-kendala tersendiri, bahwa dalam penerapan disiplin di antaranya siswa kurang disiplin dalam tata tertib sekolah seperti

masih adanya siswa yang sering terlambat pada saat masuk ke sekolah, ada juga siswa yang kurang dalam menjaga lingkungan sekolah agar tetap bersih, dan masih ada juga siswa yang keluar sekolah sebelum jam pelajaran berakhir.

Dalam pelaksanaan budaya keagamaan dimana ada juga sebagian siswa yang tidak melaksanakan sholat berjamaah. Kesadaran akan penerapan budaya sekolah masih kurang oleh sebagian warga sekolah hal ini menjadi kendala-kendala dalam penerapan budaya sekolah.

a. Faktor subjektif siswa

Hasil wawancara menjelaskan bahwa masih ditemukan hambatan penerapan disiplin melalui budaya sekolah. Hambatan utama berasal dari siswa. Hal ini disebabkan masih ditemukan siswa yang masih telat masuk kelas, tidak masuk kelas tanpa surat ijin, kurang rapi dalam berpakaian, dan ketika guru menjelaskan materi pelajaran masih ditemukan siswa yang kurang memperhatikan dan ramai sendiri. Perihal tersebut disebabkan karena kurangnya kesadaran siswa untuk disiplin di sekolah.

b. Ketidaktegasan dalam menjatuhkan sanksi

Dalam proses pemberian sanksi masih kurang tegas. Hal ini terlihat dari hasil observasi yang menunjukkan bahwa ketika ada siswa yang telat masuk kelas, guru hanya memberikan teguran kepada siswa tanpa memberikan sanksi. Sanksi yang diberikan berupa sanksi ringan dan tidak seragam untuk setiap siswa yang tidak disiplin, seperti membersihkan kelas, piket kelas, dan menata buku.

Ketika ada siswa yang terlambat masuk kelas maka yang dilakukan oleh guru kelas yaitu siswa ditanya kenapa

terlambat dan meminta siswa untuk duduk atau jika ada siswa yang datang dengan seragam kurang rapi maka guru meminta siswa tersebut untuk merapikannya terlebih dahulu sebelum duduk di kursinya, ada juga siswa yang diminta untuk menyapu dan berdo'a sendiri ketika ada siswa yang terlambat, dan ketika ada siswa yang melanggar peraturan yang dilakukan oleh guru yaitu menegur siswa tersebut dan diberi hukuman.

c. Sanksi yang tidak seragam

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, dapat dijelaskan bahwa masih ditemukan siswa yang terlambat masuk kelas, masih ditemukan siswa yang tidak rapi dalam berpakaian, dan ada juga siswa yang berantem.

Dalam memberikan sanksi, guru hanya menanyakan kepada siswa tentang alasannya terlambat, melakukan teguran kepada siswa yang berantem, dan meminta siswa untuk merapihkan baju. Kondisi tersebut selalu dilakukan guru jika melakukan pelanggaran tanpa ada sanksi yang tegas, sehingga kesadaran siswa untuk disiplin meningkat.

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat dijelaskan bahwa sanksi yang diberikan kepada siswa yang tidak disiplin masih terlihat kurang tegas dan tidak seragam. Hal ini terlihat dari sikap guru yang hanya memberikan teguran dan nasihat kepada siswa yang terlambat masuk kelas.

Selain itu, jika ditemukan siswa yang tidak memasukan baju guru hanya menyuruh siswa untuk memasukannya, sehingga terlihat rapi. Hasil observasi menunjukkan bahwa masih ditemukan siswa yang

melaksanakan peraturan sekolah dengan baik ada yang masih kurang seperti dalam memakai seragam, masih ada siswa yang kurang rapi dan kurang lengkap.

d. Lemahnya Pengawasan

Pengawasan guru dan Kepala Sekolah terhadap kedisiplinan siswa juga terlihat lemah. Dalam mengawasi siswa saat melaksanakan peraturan sekolah kepala sekolah hanya mengawasi melalui CCTV dan menyerahkan langsung kepada guru kelas ketika ada siswa yang melanggar sebelum ditangani oleh kepala sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat dijelaskan bahwa pengawasan Kepala Sekolah terhadap kedisiplinan siswa dilakukan hanya melalui CCTV. Hal ini dilakukan karena setiap kelas memiliki CCTV, sehingga kepala sekolah dengan mudah melakukan pengawasan dan pantauan terhadap aktivitas yang dilakukan oleh siswa. Namun, karena keterbatasan waktu sehingga pengawasan terhadap kedisiplinan siswa di kelas kurang maksimal. Kepala Sekolah tidak mungkin setiap saat melakukan pengawasan melalui CCTV karena terkadang memiliki jadwal keluar sekolah.

Pengawasan guru juga masih terlihat lemah untuk mengawasi kedisiplinan siswa baik di kelas maupun di luar kelas. Hal ini dapat terlihat dari hasil observasi yang menunjukkan bahwa guru kurang mengawasi siswa ketika siswa sedang melaksanakan piket dan guru tidak setiap hari ada di dalam kelas ketika siswa sedang piket. Hal ini menyebabkan siswa kurang serius dalam melakukan piket dan hanya sekadar melakukan tanggung jawabnya melakukan

piket, sehingga hasil kerjanya kurang maksimal.

Berdasarkan hasil wawancara, dapat dijelaskan bahwa pengawasan guru terhadap kedisiplinan siswa masih terlihat lemah dan kurang maksimal. Pengawasan guru hanya dilakukan di ruang kelas saja ketika kegiatan pembelajaran dan pada saat waktu istirahat.

Pengawasan terlihat kurang maksimal karena guru hanya memantau siswa dengan waktu yang terbatas dan terkadang hanya melihat melalui jendela kantor. Ketika pembelajaran selesai, guru lebih banyak menghabiskan waktu di ruang guru, dan hanya meluangkan waktu sedikit untuk melihat dan memantau aktivitas siswa.

3. Solusi yang dilakukan dalam mengatasi hambatan penerapan disiplin melalui budaya sekolah

Berdasarkan hambatan yang telah diuraikan di atas, diperlukan solusi untuk menyelesaikan masalah dalam peneraokedisiplinan siswa melalui budaya sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Sekolah dapat dijelaskan bahwa solusi yang dilakukan untuk menyelesaikan masalah kedisiplinan siswa melalui budaya sekolah adalah meningkatkan kedisiplinan untuk menaati peraturan dan tata tertib di sekolah. Hal ini juga diperlukan pembinaan khusus untuk pembinaan dan juga memberi teguran kepada peserta agar dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan serius.

Solusi yang dilakukan guru untuk meningkatkan kedisiplinan adalah dengan memberikan contoh kepada siswa untuk disiplin terhadap tata tertib yang telah dibuat. Contoh tersebut diantaranya adalah datang 15 menit sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, membuang sampah pada tempatnya,

memakai pakaian yang rapi, merapihkan meja sebelum pulang, dan menghapus papan tulis ketika sudah tidak ada pelajaran. Melalui contoh-contoh tersebut, siswa akan mengikuti sikap kedisiplinan guru dan berusaha menanamkannya dalam setiap aktivitas di sekolah.

Solusi lain yang dilakukan guru adalah dengan memberikan pujian dan sanjungan dengan menggunakan pernyataan yang bersifat membangun dan memotivasi. Perihal tersebut didukung dengan hasil wawancara dengan guru C.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat dijelaskan bahwa guru memberikan pujian dan sanjungan kepada siswa yang disiplin terhadap tata tertib sekolah. Melalui pujian tersebut dapat memotivasi siswa yang lain untuk lebih disiplin. Bentuk pujiannya adalah “Anak pintar”, “Bagus sekali”, “Anak sholeh”. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa siswa yang diberikan pujian sangat senang karena bisa dijadikan contoh bagi siswa yang lain.

Jadi dalam penanggulangan disiplin ini diperlukan adanya tata tertib sekolah, konsistensi dan menerapkan disiplin sekolah dan kemitraan dengan orang tua. Tindakan penanggulangan dapat dilakukan melalui langkah preventif, represif dan kuratif. Sanksi yang diberikan tidak boleh dilakukan secara emosional dan sesuai selera, tetapi harus mengacu pada standar dan aturan yang ada serta bertujuan mendidik. Dengan hal-hal tersebut disiplin di sekolah dapat ditegakkan dan dipulihkan. Siswa yang bermasalah dengan perilaku yang kurang baik dapat ditolong dan dipulihkan. Diharapkan dengan langkah dan sikap seperti itu akan memberi dampak besar bagi kondisi kondusif sehingga tercipta hasil belajar yang baik dan perubahan perilaku siswa yang lebih positif.

KESIMPULAN

Jadi dari uraian di atas dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Proses penerapan disiplin melalui budaya sekolah dilakukan melalui budaya keagamaan, budaya kerja, budaya kesopanan dan budaya bersih.
2. Penerapan budaya sekolah masih memiliki hambatan tersendiri, bahwa dalam penerapan disiplin di antaranya siswa kurang disiplin dalam tata tertib sekolah, kurang menjaga lingkungan sekolah agar tetap bersih, dan masih ada juga siswa yang keluar sekolah sebelum jam pelajaran berakhir.
3. Berdasarkan hambatan yang telah diuraikan di atas, solusi yang dilakukan untuk adalah meningkatkan kedisiplinan untuk menaati peraturan dan tata tertib di sekolah, memberikan contoh kepada siswa untuk disiplin terhadap tata tertib yang telah dibuat, dan memberikan pujian dan sanjungan dengan menggunakan pernyataan yang bersifat membangun dan memotivasi.

Berdasarkan hasil analisis, peneliti memberikan saran untuk Kepala Sekolah, guru, siswa, dan peneliti selanjutnya sebagai berikut.

1. Kepala Sekolah
Agar dapat meningkatkan kepeduliannya terhadap kedisiplinan dan memberikan sanksi tegas dan seragam yang berlaku untuk seluruh warga sekolah.
2. Guru
Disarankan untuk meningkatkan pengawasan terhadap perkembangan kedisiplinan siswa dan selalu memberikan contoh dan teladan yang baik bagi siswa.
3. Siswa
Disarankan untuk lebih menghargai Kepala Sekolah, guru, dan siswa dan menjalankan seluruh tata tertib sekolah dengan kesadaran diri.
4. Peneliti selanjutnya
Peneliti selanjutnya yang berniat melakukan penelitian yang sama diharapkan menggunakan perspektif yang berbeda, sehingga hasil penelitian ini lebih kuat

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Dewantara, Ki Hadjar. 1967. *Kebudayaan*. Yogyakarta: Percetakan Taman-Siswa.
- [2] Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- [3] Koentjaraningrat. 2003. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [4] Komariah, Aan dan Cepi Triatna. 2006. *Visionary Leadership Menuju Sekolah Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [5] Notoatmodjo, Soekidjo. 2012. *Promosi Kesehatan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [6] Rachman, Maman. 1997. *Manajemen Kelas*. Jakarta: Depdiknas. Proyek Pendidikan Guru SD.
- [7] Sahlan, Asmaun. 2010. *Memujudkan Budaya Religius di Sekolah*. Jakarta: UN-MALIKI Press.
- [8] Sudrajat, Ajat. 2011. *Membangun Budaya Sekolah Berbasis Karakter Terpuji*. Yogyakarta: UNY.
- [9] Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [10] Zamroni. 2011. *Dinamika Peningkatan Mutu*. Yogyakarta: Gavin Kalam Utama

EVALUASI PENANAMAN KOMPETENSI KEPERIBADIAN CALON GURU PROFESIONAL MELALUI PENDIDIKAN PROFESI GURU BERASARAMA DI KAMPUS WATES UNY TAHUN 2016

Banu Setyo Adi, M.Pd.^{1*}, Bambang Saptono, M.Si.², Agung Hastomo, M.Pd.³

¹PGSD, UNY, 55281, Yogyakarta

²PGSD, UNY, 55281, Yogyakarta

³PGSD, UNY, 55281, Yogyakarta

*E-mail : banu_adi@uny.ac.id

ABSTRAK

Penelitian bertujuan mengevaluasi program penanaman kompetensi kepribadian calon guru profesional melalui pendidikan profesi guru berasrama di Kampus Wates UNY tahun 2016. Penanaman kompetensi akan dilihat melalui evaluasi dengan konsep CIPP (konteks, input, proses dan produk). Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan mendeskripsikan program-program yang diterapkan pengelola asrama Kampus Wates dalam rangka pelaksanaan pendidikan profesi guru SD berasrama. Metode pengambilan data adalah observasi, wawancara dan dokumentasi dengan sumber data adalah pengelola asrama, staf asrama, mahasiswa/peserta PPG dan dosen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komponen “konteks” pendidikan PPG berasrama berupa keberadaan LPTK penghasil calon guru SD masih sangat dibutuhkan mengingat jumlah guru masih kurang, landasan hukum pendidikan guru yang kuat dan jelas serta kondisi geografis lokasi kampus yang mudah diakses masyarakat dan atau mahasiswa. Komponen “input” pendidikan PPG berasrama pada aspek visi, misi, tujuan dan program kurang disosialisasikan dengan efisien, tetapi pada aspek sumber daya sudah baik. Komponen “proses” pendidikan PPG berasrama pada aspek kepemimpinan pengelola sudah baik dari sisi keteladanan, pemberian bimbingan/nasehat dan aturan sudah diterapkan dengan konsisten melalui kerjasama pengelola asrama dan tenaga teknis karyawan di lapangan. Namun partisipasi pengelola asrama dirasa kurang padahal partisipasi peserta sudah baik. Kemandirian belajar dan pemenuhan kebutuhan pribadi peserta sudah baik. Proses pembelajaran terlaksana baik, sudah terjadi lesson learning atau saling belajar sesama peserta dan terdapat pembiasaan yang baik dalam belajar. Komponen “produk” pendidikan PPG berasrama pada aspek prestasi akademik sudah baik dan lingkungan belajar yang mendukung pencapaian kompetensi kepribadian peserta PPG.

Kata Kunci: PPG, Guru, Kepribadian

ABSTRACT

Research aims to evaluate the personal competency planting program of professional teachers candidates through the education of profession teachers are sealed at Campus Wates UNY in 2016. Competency planting will be seen through evaluation through CIPP concept (context, input, process and product). The study used a qualitative approach by describing the programs that were applied to the boarding school management campus Wates in order to implement the professional education of boarding SCHOOLS. Data retrieval methods are observations, interviews and documentation with data sources is the manager of dormitories, dorm staff, students/participants PPG and lecturers. The results showed that the "context" component of PPG education in dormitories form the existence of LPTK for prospective elementary school teachers is still very needed considering the number of teachers still lacking, the legal basis of teacher education is strong and clear and the geographical condition Accessible campus locations of the community and or students. The "input" component of PPG's education is boarders on the aspects of vision, mission, objectives and programs that are less socialized, but on the resource aspect are good. The component "process" of PPG education boarding in the management aspect of the manager has been both from the transparency side, providing guidance/advice and the rules have been implemented consistently through the cooperation of dormitory managers and employee technical personnel in Field. But the participation of

management Asarama felt less when the participation of participants was good. Self-reliance learning and fulfillment of participants ' personal needs are good. Learning process is done either, there is a lesson lerning or learning fellow participants and there is good habituation in learning. Component "Product" education PPG is sealed on the aspect of academic achievement already good and learning environment that supports the achievement of the personality competencies of PPG participants.

Keywords: *personality competencies, professional education teachers*

PENDAHULUAN

Tantangan global semakin nyata dan dekat. Globalisasi yang berkembang pada saat ini membawa pengaruh besar dalam kehidupan masyarakat dunia (Eko HeruP, 2014). Pada kehidupan ekonomi terjadi pergeseran masyarakat pertanian menjadi masyarakat industri, ilmu pengetahuan, cara berpikir kritis, sistematis, analitis, logika rasional dan menghargai waktu. Pengaruh budaya asing yang masuk ke Indonesia dalam aspek teknologi informasi berakibat munculnya berbagai perilaku amoral. Masyarakat memiliki kecenderungan 1. budaya materiil, pada umumnya akan mudah diserap oleh masyarakat penerima. 2. budaya yang bersifat ilmu pengetahuan dan teknologi, kurang mendapatkan perhatian dari masyarakat penerima. Globalisasi pun sebenarnya juga tidak tanpa memiliki dampak positif. Dampak dari globalisasi diantaranya teknologi yang memudahkan manusia, efisiensi proses produksi, meningkatkan persaingan dan bahkan juka dapat menangkap peluang dapat meningkatkan perekonomian.

Keberadaan dampak negatif dari globalisasi, telah dan akan selalu diantisipasi oleh dunia pendidikan melalui sekolah. Sekolah merupakan salahsatu sarana yang mudah bagi pemerintah untuk menyampaikan pesan positif. Masyarakat sekolah merupakan masyarakat yang siap menerima perubahan. Siswa di sekolah dengan bimbingan guru yang profesional diyakini dapat menerima, menyikapi dan bertindak dengan proporsional agar dampak negatif globalisasi dapat dibendung. Untuk itu pemerintah berupaya menyiapkan guru yang sesuai dengan diharapkan. Supaya tercipta guru yang profesional, makapemerintah menjalin kerjasama dengan Perguruan Tinggi dalam hal ini Adalah lembaga pendidikan tenaga kependidikan

(LPTK). Terbentuknya guru yang profesional tidak lepas dari peran LPTK. LPTK penyelenggara pendidikan keguruan memberikan bekal yang sebaik-baiknya pada mahasiswa calon guru agar nantinya setelah menjadi guru dapat memerannkan guru yang profesional.

Upaya LPTK dalam membentuk guru profesional salah satunya dituangkan dalam perundangan UU Guuu dan Dosen tahun 2005 yang dalam salah satu pasalnya menyebutkan bahwa salam rangka peningkatan kompetensi guru, maka perlu dilaksanakan pendidikan profesi yang dapat mengembangkan 4 kompetensi dasar guru. Pendidikan profesi dalam bidang keguruan dikenal dengan nama Pendidikan Profesi Guru (PPG). Salah satu tujuan program PPG berdasarkan permendikbud no 87 tahun 2013 tentang program pendidikan profesi guru prajabatan pasal 2a disebutkan bahwa untuk menghasilkan calon guru yang memiliki kompetensi dalam merencanakan, melaksanakan, dan menilai pembelajaran.

Universitas Negeri Yogyakarta sebagai salah satu LPTK yang menyelenggarakan PPG bagi calon guru, sejak tahun 2013 telah merintis pelaksanaan PPG dengan konsep berasrama. Hal itu sesuai dengan permendikbud no 87 tahun 2013 pasal 3 yang mensyaratkan memiliki sarana dan prasarana yang mendukung penyelenggaraan program PPG, termasuk asrama mahasiswa sebagai bagian integral dalam proses penyiapan guru professional. Melalui PPG berasrama diharapkan program-program yang diyakini dapat mengembangkan 4 kompetensi dasar calon guru dapat ditransferkan secara efisien.

Kampus Wates UNY sebagai pelaksana pendidikan profesi guru berasrama telah menjalankan pendidikan berasrama selama 3 tahun. Terdapat program-program yang diharapkan dapat

mengembangkan kompetensi kepribadian calon guru. Agenda peserta PPG dalam kesehariannya meliputi olah raga pagi, makan bersama, perkuliahan/workshop, jam belajar sore, makan malam, beribadah bersama, dan rekreasi secara periodik. Berdasarkan hasil evaluasi PPG berasrama pada tanggal 25 November 2015, diketahui bahwa pada PPG berasrama di kampus Wates UNY terdapat beberapa hal yang sangat menarik. Salah satu hal yang menarik adalah adanya “Lurah” pada setiap fakultas. Selain itu juga ada kewenangan yang dimiliki oleh mahasiswa PPG untuk berperan dalam mengambil kebijakan kegiatan seperti menu makan, studi tour, dan lain-lain. Beberapa keunikan tersebut tidak ditemui pada asrama kampus 3 UNY dan kampus 2 UNY. Agar kelebihan yang terdapat di kehidupan asrama kampus Wates UNY dapat diadaptasi ke asrama yang lain, maka diperlukan pendalaman lebih jauh melalui penelitian evaluasi

Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

Bagaimanakah evaluasi konteks, input, proses dan produk pengelolaan asrama yang dapat membentuk kompetensi kepribadian calon guru profesional melalui pendidikan profesi guru berasrama di Kampus Wates UNY tahun 2016?

Tujuan Penelitian

Penelitian dilaksanakan dengan tujuan :

1. Mengevaluasi pengelolaan aspek “konteks” yang dapat membentuk kompetensi kepribadian calon guru SD.
2. Mengevaluasi pengelolaan aspek “inputs” yang dapat membentuk kompetensi kepribadian calon guru SD.
3. Mengevaluasi pengelolaan aspek “proses” yang dapat membentuk kompetensi kepribadian calon guru SD.
4. Mengevaluasi pengelolaan aspek “produk” yang dapat membentuk kompetensi kepribadian calon guru SD.

Kompetensi Dasar Guru Profesional

Kompetensi dapat didefinisikan sebagai suatu karakteristik yang mendasar dari tindakan individu, yaitu penyebab yang terkait dengan acuan kriteria tentang kinerja yang efektif “*A competency is an underlying characteristic of an individual that is*

causally related to criterion-referenced effective and/or superior performance in a job or situation” (Spencer & Spencer, 1993:9 dalam sekolahdasar.net, 2012). Karakteristik yang mendasari (*underlying characteristic*) berarti kompetensi merupakan bagian dari kepribadian seseorang yang telah tertanam dan berlangsung lama dan dapat memprediksi perilaku dalam berbagai tugas dan situasi kerja. Pendapat yang hampir mirip disampaikan oleh Palan (2007:5) dalam sekolah dasar.net, 2012 kompetensi adalah suatu kemampuan untuk melaksanakan atau melakukan suatu pekerjaan atau tugas yang dilandasi atas keterampilan dan pengetahuan serta didukung oleh sikap kerja yang disyaratkan oleh pekerjaan atau tugas tersebut. Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat diartikan bahwa kompetensi adalah kemampuan individu dalam melakukan suatu tugas yang dilandasi keterampilan tertentu sehingga menunjukkan performa/unjuk kerja yang baik dan hasil kerja yang memuaskan. Dalam konteks pendidikan dapat diartikan bahwa guru yang berkompmpeten mestinya guru tersebut dapat menunjukkan kinerja yang baik, melaksanakan semua tugasnya dengan baik sehingga tujuan pembelajaran tercapai efisien, salah satunya berupa prestasi siswa.

Undang-Undang No 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen pasal 10 menyebutkan bahwa Kompetensi guru sebagaimana dimaksud meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi. Lebih lanjut dijelaskan dalam sekolahdasar.net bahwa untuk menciptakan peserta didik yang berkualitas, guru harus menguasai 4 kompetensi. Keempat kompetensi yang harus dikuasai guru untuk meningkatkan kualitasnya tersebut adalah kompetensi pedagogik, profesional, sosial, dan kepribadian. Guru harus sungguh-sungguh.

Kompetensi kepribadian guru mencakup sikap (*attitude*), nilai-nilai (*value*) kepribadian (*personality*) sebagai elemen perilaku (*behaviour*) dalam kaitannya dengan *performance* yang ideal sesuai

dengan bidang pekerjaanyang dilandasi oleh latar belakang pendidikan, peningkatan kemampuan dan pelatihan, serta legalitas kewenangan mengajar. WR Houston (1974:4) bermakna, bernilai sosial dan memenuhi standar karakteristik tertentu yang diakui oleh kelompok profesinya atau oleh warga masyarakatnya.

Manifestasi dari kompetensi kepribadian disampaikan oleh Gumelar dan Dahyat (2002:127) dengan mengacu pendapat *Asian Institut for Teacher Education*, mengemukakan bahwa kompetensi pribadi meliputi (1) pengetahuan tentang adat istiadat baik sosial maupun agama, (2) pengetahuan tentang budaya dan tradisi, (3) pengetahuan tentang inti demokrasi, (4) pengetahuan tentang estetika, (5) memiliki apresiasi dan kesadaran sosial, (6) memiliki sikap yang benar terhadap pengetahuan dan pekerjaan, (7) setia terhadap harkat dan martabat manusia. Sedangkan kompetensi guru secara lebih khusus lagi adalah bersikap empati, terbuka, berwibawa, bertanggung jawab dan mampu menilai diri pribadi.

Pendapat senada disampaikan oleh Johnson sebagaimana dikutip Anwar (2004:63) mengemukakan kemampuan personal guru, mencakup (1) penampilan sikap yang positif terhadap keseluruhan tugasnya sebagai guru, dan terhadap keseluruhan situasi pendidikan beserta unsur-unsurnya, (2) pemahaman, penghayatan dan penampilan nilai-nilai yang seyogyanya dianut oleh seorang guru, (3) kepribadian, nilai, sikap hidup ditampilkan dalam upaya untuk menjadikan dirinya sebagai panutan dan teladan bagi para siswanya. Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan guru yang memiliki kompetensi kepribadian baik akan ditandai dengan perilaku (1) penampilan sikap yang positif terhadap keseluruhan tugasnya sebagai guru, dan terhadap keseluruhan situasi pendidikan beserta unsur-unsurnya, (2) pemahaman, penghayatan dan penampilan nilai-nilai yang seyogyanya dianut oleh seorang guru, (3) kepribadian, nilai, sikap hidup ditampilkan dalam upaya untuk menjadikan dirinya sebagai panutan dan teladan bagi para siswa.

Pendidikan Berasrama

Pendidikan berasrama adalah sistem pendidikan dengan asrama, dimana peserta didik dan juga para guru dan pengelola sekolah/pendidikan tinggal di asrama yang berada dalam lingkungan pendidikan dalam kurun waktu tertentu biasanya satu semester diselingi dengan berlibur satu bulan sampai menamatkan sekolah (Arsy Karima Zahra, 2008: 145, dalam Hetty, 2013). Dengan demikian peserta didik terlindungi dari hal-hal yang negatif seperti merokok, narkoba, tayangan film atau sinetron yang tidak mendidik dan sebagainya. Di pendidikan dengan sistem ini, para siswa/mahasiswa mendapatkan pendidikan dengan kuantitas dan kualitas yang berada di atas rata-rata pendidikan dengan sistem konvensional.

Kelebihan Pendidikan Berasrama

Pendidikan berasrama mewajibkan seluruh peserta didik tinggal dalam satu asrama. Oleh karena itu, guru atau pendidik lebih mudah mengontrol perkembangan karakter peserta didik. Dalam kegiatan kurikuler, kokurikuler, ekstrakurikuler, baik di sekolah, asrama dan lingkungan masyarakat dipantau oleh guru/pemgelola pendidikan selama 24 jam. Melalui pendidikan asrama intervensi nilai-nilai kepribadian lebih efisien diajarkan dan dibiasakan kepada peserta didik pendidikan berasrama (Hetty, 2013). Berdasarkan asrama.upi.edu, (2013) disebutkan bahwa Proses pembinaan diselenggarakan dalam bentuk pelatihan, workshop, diskusi, dialog, aksi sosial, dan bentuk lain yang kreatif. Program pembinaan keagamaan yang dilakukan yaitu pembinaan kebiasaan ibadah, pembinaankeagamaan dan pembinaan soft skill.

Evaluasi Program

Evaluasi merupakan proses menggambar, mengumpulkan serta menyajikan informasi eskritif tentang berharganya kewajaran tujuan, rancangan implementasi dan dampak suatu program sebagai masukan bagi pembuatan keputusan, melayani kebutuhan mempertanggung- jawabkan dan pemahaman terhadap fenomena. Sanders & Sullins (2006: 1) mengungkapkan bahwa “*program evaluation is the process of*

systematically determining the quality of program and how it can be improve” yang dapat diartikan bahwa evaluasi program merupakan upaya yang sistematis untuk menentukan kualitas suatu program agar program tersebut dapat ditingkatkan.

Menentukan keberhasilan program sangat ditentukan dari proses evaluasi yang dilakukan karena menjadi bagian yang integral dari keseluruhan bidang pendidikan yang tidak dapat dipisahkan untuk mencapai tujuan pendidikan. Fitzpatrick, Sanders & Worthen (2004:5) menyebutkan: “...*evaluation as the identification, clarification, and application of defensible criteria to determine an evaluation object's value (worth or merit) in relation to those criteria*”. Evaluasi adalah identifikasi, klarifikasi, dan penerapan kriteria yang telah ditetapkan untuk menggolongkan nilai objek evaluasi terkait kriteria yang ditetapkan.

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa evaluasi merupakan upaya pengambilan keputusan yang sistematis dan dinamis yang difokuskan pada perubahan-perubahan perilaku siswa. Proses yang terjadi atas: (1) pengumpulan data yang tepat (pengukuran), (2) mempertimbangkan data tersebut dengan menggunakan kriteria tertentu, dan (3) membuat keputusan berdasarkan data dan tindakan yang ada. Sehubungan dengan pendapat tersebut, evaluasi pelaksanaan program KBM merupakan kegiatan pengukuran hasil belajar siswa, penilaian penguasaan siswa terhadap tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan dan proses belajar mengajar.

Fungsi Evaluasi

Evaluasi memberikan arah untuk semua yang harus dilakukan ketika merubah dan meningkatkan program sekolah (Sunders & Sullins, 2006:2). Fungsi utama evaluasi dibedakan menurut waktu penggunaannya, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif adalah evaluasi yang digunakan untuk menyempurnakan dan mengembangkan program. Evaluasi sumatif adalah evaluasi yang berfungsi untuk mempertanggungjawabkan kecakapan, seleksi dan sertifikasi (Fernandes 1984: 1).

Talmage dalam Fitzpatrick, Sanders & Worthen (2004:11) tujuan evaluasi adalah menjadi dasar atas: (1) justifikasi kemanfaatan program, (2) dasar pengambilan keputusan, (3) memenuhi kebutuhan kebijakan. Tujuan evaluasi program pada hakekatnya untuk mengetahui tingkat keberhasilan suatu program yang telah dilakukan sebagai masukan dalam pengambilan kebijakan atau keputusan.

Model Evaluasi

Dalam evaluasi program terdapat model-model yang telah dikembangkan oleh para ahli untuk melaksanakan penilaian program Fernandes (1984:1). Menurut Fernandes (1984: 1-2) terdapat standar evaluasi yaitu: *utility, accuracy, feasibility, Propriety*. *Utility* diartikan sebagai hasil informasi harus bermanfaat bagi pihak yang berkepentingan. *Accuracy* berarti akurat, evaluasi harus dapat mengukur secara tepat objek evaluasi. *Feasibility* berarti data-data evaluasi memungkinkan untuk diperoleh. *Propriety* berarti bahwa aktivitas evaluasi dilaksanakan secara resmi atau legal dan sesuai dengan etika masyarakat.

Fernandes (1984:7) menyebutkan model-model evaluasi yaitu: 1) Model CIPP; 2) Model Stake; 3) Model Discrepancy; 4) Model Scriven; 5) Model CSE; 6) Model Adversary. Dalam kaitannya dengan penelitian ini, akan diuraikan beberapa model evaluasi CIPP.

Model evaluasi yang akan digunakan dan paling sesuai dengan penelitian ini adalah model CIPP. Model CIPP ini dapat diperinci menjadi Context, Input, Process, dan Product. Implementasi evaluasi model CIPP menurut Kaufman & Thomas (1980:115-116) adalah *Context Evaluation to Serve Planning Decision*. Tujuannya adalah menyediakan alasan yang logis terhadap penentuan sasaran. Diagnosis masalah memberikan dasar untuk mengembangkan sasaran yang pencapaiannya akan mengakibatkan perbaikan program. Yang kedua adalah *Input Evaluation to Structuring Decision*. Evaluasi input ditunjukkan untuk memberikan informasi untuk menentukan bagaimana menggunakan sumber daya untuk mencapai sasaran program atau meliputi menentukan sumber-sumber yang

ada, alternative apa yang diambil, apa rencana dan setrategi untuk mencapai kebutuhan, dan bagaimana prosedur kerja untuk mencapainya. Yang ke tiga adalah *Process Evaluation to Serve Implementation Decision*. Evaluasi proses diperlukan untuk memberikan umpan balik secara periodic kepada orang-orang yang bertanggung jawab terhadap penerapan prosedur. Sedangkan yang terakhir adalah *Product Evaluation to Serve Recycling Decision*. Evluasi produk bertujuan mengukur dan menginterpretasikan pencapaian tidak hanya pada akhir pelaksanaan program, tetapi juga selam program berlangsung. Evluasi produk bisajuga berkaitandengan hasil dari pelaksanaan program.

INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA

Instumen penelitian menggunakan lembar obsevasi dan penduan wawancara. Pedoman wawancara dikembangkan berdasarkan evaluasi model CIPP. Tabel berikut adalah hasil pengembangan evaluasi model CIPP.

Kode	Aspek	Indikator
Konteks	a. Kebutuhan masyarakat terhadap keberadaan program	Kebutuhan pemerintah
		Kebutuhan masyarakat
	b. Kebijakan pemerintah	Perundangan
		Kebijakan LPTK
	d. Sosial ekonomi masyarakat Keadaan geografis	Keberadaan lptk, sarpras dan program
		Letak kampus
Input	a. Visi	Pemahaman pengelola thd visi
		Pemahaman peserta thd visi
	b. Misi	Pemahaman pengelola thd misi
		Pemahaman peserta thd misi

Proses	c. Tujuan	Pemahaman pengelola thd tujuan
		Pemahaman peserta thd tujuan
	d. Program	Pemahaman pengelola thd pogram rusun
		Pemahaman peserta thd program rusun
	e. Sumber Daya	Karyawan
		Dosen
		Sarana Prasarana
	a. Kepemimpin an Pengelola asrama	Keteladanan
		Bimbingan/Na sehat
		Penerapan aturan yg konsisten
Produk	b. Partisipasi warga asrama	Partisipasi Pengelola thd kegiatan
		partisipasi peserta thd kegiatan
	c. Kemandirian	Kemandirian belajar
		kemandirian kebutuhan pribadi
	d. Pembelajaran	Lesson learner
		Pembiasaan
	a. Prestasi akademik	Workshop
		Peer teaching
	b. Prestasi non akademik	Keg ekstra
	c. Lingkungan belajar diartikan situasi asrama	Belajar mandiri

		Belajar kelompok
--	--	------------------

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian maka dapat dibahas sebagai berikut:

1. Komponen “konteks” pendidikan PPG berasrama berupa keberadaan LPTK penghasil calon guru SD masih sangat dibutuhkan mengingat jumlah guru masih kurang, landasan hukum pendidikan guru yang kuat dan jelas serta kondisi geografis lokasi kampus yang mudah diakses masyarakat dan atau mahasiswa.
2. Komponen “input” pendidikan PPG berasrama pada aspek visi, misi, tujuan dan program kurang disosialisasikan dengan efisien, tetapi pada aspek sumber daya sudah baik.
3. Komponen “proses” pendidikan PPG berasrama pada aspek kepemimpinan pengelola sudah baik dari sisi keteladanan, pemberian bimbingan/nasehat dan aturan sudah diterapkan dengan konsisten melalui kerjasama pengelola asrama dan tenaga teknis karyawan di lapangan. Namun partisipasi pengelola asrama dirasa kurang padahal partisipasi peserta sudah baik. Kemandirian belajar dan pemenuhan kebutuhan pribadi peserta sudah baik. Proses pembelajaran terlaksana baik, sudah terjadi lesson larning atau saling belajar sesama peserta dan terdapat pembiasaan yang baik dalam belajar.
4. Komponen “produk” pendidikan PPG berasrama pada aspek prestasi akademik sudah baik dan lingkungan belajar yang mendukung pencapaian kompetensi kepribadian peserta PPG.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian maka dapat dibahas sebagai berikut:

1. Komponen “konteks” pendidikan PPG berasrama berupa keberadaan LPTK penghasil calon guru SD masih sangat dibutuhkan mengingat jumlah guru masih kurang, landasan hukum pendidikan guru yang kuat dan jelas

serta kondisi geografis lokasi kampus yang mudah diakses masyarakat dan atau mahasiswa.

2. Komponen “input” pendidikan PPG berasrama pada aspek visi, misi, tujuan dan program kurang disosialisasikan dengan efisien, tetapi pada aspek sumber daya sudah baik.
3. Komponen “proses” pendidikan PPG berasrama pada aspek kepemimpinan pengelola sudah baik dari sisi keteladanan, pemberian bimbingan/nasehat dan aturan sudah diterapkan dengan konsisten melalui kerjasama pengelola asrama dan tenaga teknis karyawan di lapangan. Namun partisipasi pengelola asrama dirasa kurang padahal partisipasi peserta sudah baik. Kemandirian belajar dan pemenuhan kebutuhan pribadi peserta sudah baik. Proses pembelajaran terlaksana baik, sudah terjadi lesson larning atau saling belajar sesama peserta dan terdapat pembiasaan yang baik dalam belajar.
4. Komponen “produk” pendidikan PPG berasrama pada aspek prestasi akademik sudah baik dan lingkungan belajar yang mendukung pencapaian kompetensi kepribadian peserta PPG.

SARAN

1. Kepada Pengelola Asrama diharapkan memberikan sosialisasi tentang visi, misi, tujuan dan program PPG berasrama dengan lebih intensif selain pertemuan di awal program tetapi juga ada sosialisasi visual melalui spanduk atau media cetak lainnya.
2. Pengelola asrama secara umum diharapkan lebih meningkatkan partisipasi pada kegiatan peserta PPG, walaupun penerapan sistem andragogi, namun keteladanan dan partisipasi pengelola masih sangat diharapkan eksistensinya oleh peserta.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hetty Rusyanti.2013. *Pengertian boarding-school* diakses dari <http://www.kajianteor.com/2013/03/boarding-school-pengertian-boarding-school.html> pada hari jumat, 26 Februari2016 pukul 14.00.

[2] ----- 2011. Boarding school. Diakses dari

http://pendis.depag.go.id/madrasah/Insindex.php?i_367=at02100014 pada tanggal 25 Februari 2016 pukul 13.00.

[3] -----2013. Kehidupan Berasrama Program PPG SM-3T UPI diakses dari <http://asrama.upi.edu/kehidupan-berasrama-program-ppg-sm-3t-upi> pada tanggal 28 Februari 2016 pukul 19.00.

[4] -----2012. KompetensiGuru. Diambil dari

<http://www.sekolahdasar.net/2012/11/4-kompetensi-yang-wajib-dikuasai-guru.html#ixzz4125dpFHq> diakses pada tanggl 23 Februari 2016 pukul 10.00.

[5] UPPL UNY. 2013. Panduan Pembelajaran Mikro 1. Buku pedoman pembelajaran mikro 1. Untuk kalangan sendiri tidak diterbitkan

Program *Malawa* Berbasis *Iqro'* sebagai Upaya Membudayakan Aksara Jawa di Sekolah Dasar

Rima Dwita Olalita^{1,*}, Ahmad², Hanif Arsalan³, Melia Putri Anggara⁴

¹PGSD, UNY, 55281, Yogyakarta

²PGSD, UNY, 55281, Yogyakarta

³ PGSD, UNY, 55281, Yogyakarta

⁴ PGSD, UNY, 55281, Yogyakarta

*E-mail : rimadwita.2017@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Berbagai upaya dilakukan pemerintah untuk melestarikan aksara Jawa. Salah satunya dengan menjadikan bahasa Jawa sebagai mata pelajaran muatan lokal di sekolah. Beberapa sekolah juga mempunyai program-program khusus untuk melestarikan budaya Jawa salah satunya adalah SD Negeri Margoyasan. Sekolah mempunyai tujuan menjadi sekolah pelopor dan penggerak bidang budaya lokal dan lingkungan. Dalam rangka mewujudkan tujuan tersebut, sekolah menguatkan pembelajaran muatan lokal bahasa Jawa dan menyelenggarakan program budaya khususnya budaya Jawa. Akan tetapi, kepala sekolah mengungkapkan bahwa sekolah masih memiliki kendala dalam membudayakan aksara Jawa. Guru juga menyampaikan bahwa peserta didik kelas IV belum dapat membaca dan menulis aksara Jawa dengan baik. Berlatar belakang masalah tersebut, sekolah bersama penulis menyelenggarakan program *Malawa* (*Maca Nulis Aksara Jawa*) berbasis *Iqro'* dengan tujuan membudayakan aksara Jawa di sekolah dasar. Metode yang digunakan berupa pelatihan. Hasil yang dicapai dari Program *Malawa* ini berupa capaian proses dan hasil. Capaian proses terlihat dari antusias peserta didik, partisipasi aktif saat mengikuti program, serta lingkungan kelas yang literat dengan hasil karya peserta didik terkait aksara Jawa, sedangkan capaian hasil terlihat dari meningkatnya kemampuan membaca dan menulis peserta didik kelas IV yang dibuktikan dengan hasil identifikasi kemampuan peserta didik dalam membaca dan menulis aksara Jawa.

Kata Kunci: *Aksara Jawa, Sekolah Dasar, Metode Iqro'*

ABSTRACT

Various attempts were made by the government to preserve Javanese script. One of them is by making Javanese as a local content subject at school. Some schools also have special programs to preserve Javanese culture, one of which is Margoyasan Public Elementary School. The school has the goal of becoming a pioneer school and driving the field of local culture and the environment. To realize the goal, the school strengthens the learning of local content in Javanese and organizes cultural programs, especially Javanese culture. However, the school principal revealed that the school still had problems in cultivating Javanese characters. The teacher also said that fourth grade students could not read and write Aksara Jawa properly. Against this problem, the school together with the author organized an *Malawa* Program (*Maca Nulis Aksara Jawa*) with *Iqro'* method the aim of cultivating Javanese script in elementary school. The method used is training. The results achieved from the *Malawa* Program are in the form of process and results. Achievement of the process can be seen from the enthusiasm of the students, active participation while participating in the program, and the class environment that is literate with the work of students related to Javanese script, while the results of the results can be seen from the increased ability to read and write fourth grade students as evidenced by the identification of students abilities in reading and writing Aksara Jawa.

Keyword: *Aksara Jawa, elementary school, Iqro' Method*

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang kaya akan bahasa daerah. Terdapat kurang lebih 746 bahasa daerah dengan enam puluh persen dari jumlah tersebut berada di wilayah Indonesia Timur (Dharma, 2011:8) [1]. Dilansir dari *tribunnews.com*, Indonesia menduduki peringkat kedua sebagai negara yang memiliki bahasa terbanyak di dunia. Namun, sebanyak 726 dari 746 bahasa daerah di Indonesia terancam punah karena generasi muda enggan memakai bahasa tersebut (Setyawan, 2011:67) [4].

Salah satu bahasa yang berada di ambang kepunahan adalah bahasa Jawa. Menurut Listiyorini (2008), situasi nonformal yang seharusnya menggunakan bahasa Jawa mulai tergantikan oleh bahasa Indonesia [3]. Contohnya, saat ini banyak keluarga muda suku Jawa berkomunikasi dengan bahasa Indonesia pada balitanya, bukan lagi dengan bahasa Jawa. Hal tersebut mengakibatkan banyak generasi muda yang tidak bisa berbahasa Jawa bahkan enggan menggunakannya.

Sama halnya dengan bahasa daerah, Indonesia juga memiliki banyak ragam aksara nusantara diantaranya aksara Bali, aksara Batak, aksara Incung, aksara Iban, aksara Jangang-jangang, aksara Jawa, aksara Jawi, aksara Lota, aksara Mbojo, aksara Minangkabau, aksara Rejang, aksara Sunda, dan aksara Pallawa. Namun, nasib aksara nusantara tidak jauh berbeda dengan nasib bahasa daerah. Keberadaan aksara nusantara kian pudar dan jarang digunakan di tengah kemajuan zaman salah satu diantaranya adalah aksara Jawa.

Dalam masyarakat Jawa, penggunaan aksara Jawa mulai tergusur oleh aksara Latin. Mulyana (dalam Hambali, dkk, 2013 :106) menyatakan bahwa generasi muda masyarakat Jawa disinyalir semakin tidak mengenal aksaranya sendiri [2]. Aksara Jawa juga relatif tidak digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Akibatnya, masyarakat hampir tidak pernah membaca ataupun menulis aksara Jawa, padahal aksara Jawa banyak digunakan untuk menulis naskah-naskah kuno, prasasti-

prasasti, maupun tembang-tembang Jawa yang mengandung pesan dan pembelajaran.

Berbagai upaya dilakukan pemerintah untuk melestarikan aksara Jawa. Salah satunya dengan menjadikan bahasa Jawa sebagai mata pelajaran muatan lokal di sekolah. Beberapa sekolah juga mempunyai program-program khusus untuk melestarikan budaya Jawa salah satunya adalah SD Negeri Margoyasan. Sekolah tersebut terletak di kota Yogyakarta tepatnya di Jalan Taman Siswa Nomor 4, Gunungketur, Pakualaman. SD Negeri Margoyasan sangat gencar dalam membuat dan melaksanakan program-program yang berkaitan dengan pelestarian budaya Jawa. Program-program tersebut diantaranya adalah menanamkan unggah-ungguh Jawa setiap hari, melaksanakan apel pagi selain hari Senin dengan menggunakan aba-aba dalam bahasa Jawa, mewajibkan penggunaan bahasa Jawa untuk berkomunikasi setiap hari Kamis, dan mengadakan acara-acara tahunan yang berkaitan dengan budaya Jawa. Selain itu, SD Negeri Margoyasan juga membiasakan telinga anak-anak untuk mendengar gending-gending Jawa dan tembang dolanan setiap jam istirahat dan jam pulang sekolah.

Berdasarkan diskusi yang telah dilakukan bersama Kepala SD Negeri Margoyasan, diungkapkan bahwa sekolah tersebut mengalami kendala dalam pembudayaan aksara Jawa dikarenakan belum menemukan metode yang menarik untuk menumbuhkan minat anak-anak terhadap aksara Jawa (16/10/18). Sementara itu, pembelajaran aksara Jawa yang selama ini terintegrasi pada mata pelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar hanya diberi alokasi waktu 1-2 jam per minggu. Menurut Ekowati (dalam Hambali, dkk, 2013 :106), alokasi ini sangat kurang mengingat banyaknya kompetensi membaca dan menulis aksara Jawa yang harus dikuasai oleh para siswa [2]. Berdasarkan permasalahan tersebut, dibutuhkan program yang mampu persoalan dalam mengajarkan aksara Jawa kepada siswa sekolah dasar melalui metode yang tepat dan pembelajaran yang menyenangkan. Program pengenalan

aksara Jawa ini kemudian disebut sebagai program *Malawa* (Maca Nulis Aksara Jawa) berbasis Iqro' sebagai solusi untuk menumbuhkan minat dan pemahaman anak-anak terhadap aksara Jawa. Program ini bertujuan meningkatkan keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa di sekolah dasar serta membudayakan aksara Jawa. Arti membudayakan di sini adalah agar aksara Jawa dapat terintegrasi dalam setiap aktivitas sekolah dan menjadi program berkelanjutan.

Program dilaksanakan dengan metode seperti membaca Iqro' bahasa Arab yang dicetuskan oleh K.H. As'ad Humam berupa pelatihan membaca buku yang terdiri 6 jilid. Dalam program ini, modul Iqro' aksara Jawa juga mempunyai 6 jilid yang diurutkan sesuai dengan tingkatannya. Selain itu, seperti halnya metode membaca Iqro' yang dilanjutkan ke jenjang Al-Qur'an, program ini juga mempunyai modul serupa yang berupa naskah cerita aksara Jawa yang dikemas khusus sesuai kemampuan anak SD.

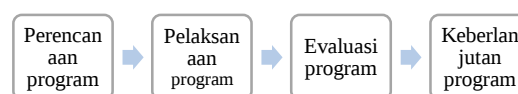
Pembelajaran aksara Jawa melalui program *Malawa* dilakukan tahap demi tahap seperti mengajarkan Iqro' dan dengan permainan-permainan yang menyenangkan. Dengan demikian, program *Malawa* ini diharapkan dapat menumbuhkan kecintaan siswa sekolah dasar terhadap aksara Jawa sebagai salah satu bagian budayanya serta meningkatkan keterampilan mereka dalam membaca dan menulis aksara Jawa. Tidak hanya itu, diharapkan program *Malawa* dapat menjadi program rujukan yang diterapkan di sekolah dasar di seluruh daerah di Indonesia untuk melestarikan dan menjaga aksara nusantara lainnya.

METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan program ini berupa pelatihan membaca dan menulis aksara Jawa kepada peserta didik kelas IV SD Negeri Margoyasan yang berjumlah 36 orang. Pelatihan dilakukan dengan menggunakan metode Iqro' atau bacaan berjilid dengan menggunakan modul yang berjudul Modul

Pembelajaran Aksara Jawa dengan Metode Iqro' jilid 1-6 dan cerita Jawa. Pelatihan dilaksanakan setiap hari Selasa dan Kamis pukul 12.50-14.00 WIB sebanyak 5 kali pertemuan. Selain untuk peserta didik, pelatihan juga dilakukan kepada guru sebagai upaya keberlanjutan program *Malawa* di SD N Margoyasan. Pelatihan dilakukan kepada 14 guru dengan melatih cara penggunaan dan pengajaran modul.

Kedua pelatihan tersebut dilakukan



dengan tahapan sebagai berikut.

Perencanaan Program

Dalam tahap perencanaan, penulis telah melakukan koordinasi pada tanggal 1 April 2019 dengan kepala sekolah dan guru terkait pelaksanaan program *Malawa*. Koordinasi tersebut menghasilkan kesepakatan diadakannya sosialisasi dan pelatihan kepada guru terkait dengan program serta penggunaan modul pada tanggal 4 April 2019. Selain itu, penulis telah menyusun modul dan buku panduan pembelajaran aksara Jawa dengan metode Iqro' serta melakukan validasi kepada ahli materi aksara Jawa dan ahli media. Sebelum melaksanakan program, penulis juga menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, silabus, dan menyiapkan media pembelajaran berupa poster aksara Jawa serta lembar kerja peserta didik.

Pelaksanaan Program

Penulis telah melaksanakan program berupa sosialisasi, pelatihan, dan festival aksara Jawa. Dalam pelatihan membaca dan menulis aksara Jawa, penulis menjadi tutor di setiap kegiatan. Adapun rincian kegiatan program *Malawa* yang telah dilaksanakan adalah sebagai berikut.

4 Mei 2019

Tabel 1. Rincian Kegiatan Sosialisasi dan Pelatihan untuk Guru

Rincian Kegiatan	Target
Sosialisasi dan pelatihan kepada Guru (4 April 2019)	1. Guru dapat mengetahui tujuan, manfaat dan teknis pelaksanaan program berupa jadwal, target, dan rincian kegiatan. Selain itu, guru dapat menggunakan modul Iqro' aksara Jawa. 2. Guru mampu menggunakan modul Iqro' aksara Jawa.



Gambar 1. Pelatihan kepada Guru

Tabel 2. Rincian Kegiatan Program *Malawa* untuk Peserta didik

Kegiatan	Target
Sosialisasi dan Pertemuan 1 (16 April 2019)	1. Pembukaan 2. Perkenalan Program dan tim <i>Malawa</i> 3. Mengidentifikasi kemampuan awal peserta didik dalam membaca dan menulis aksara Jawa. 4. Pendataan peserta didik (Dokumentasi) 5. Aktivitas mewarnai kaligrafi aksara Jawa <i>Ha, na, ca, ra, ka</i>

Kegiatan	Target
Pertemuan 2 (2 Mei 2019)	1. Pembagian kelompok belajar 2. Mengenal <i>Ha, na, ca, ra, ka</i> 3. Ayo membaca Iqro' Jilid 1 4. Ayo menulis <i>Da, ta, sa, wa, la</i>
Pertemuan 3 (9 Mei 2019)	1. Mengingat <i>Da, ta, sa, wa, la</i> 2. Ayo membaca Iqro' Jilid 2 3. Mengenal <i>Pa, da, ja, ya, nya</i> 4. Aktivitas menulis aksara Jawa <i>Pa, da, ja, ya, nya</i>
Pertemuan 4 (14 Mei 2019)	1. Mengingat <i>Pa, da, ja, ya, nya</i> 2. Mengenal <i>Ma, ga, ba, tha, nga</i> 3. Ayo membaca Iqro' Jilid 3 dan 4 4. Aktivitas menggambar kaligrafi aksara Jawa <i>Ma, ga, ba, tha, nga</i>
Pertemuan 5 (16 Mei 2019)	1. Mengingat <i>Ma, ga, ba, tha, nga</i> 2. Mengenal sandangan <i>swara</i> dan sandangan <i>panyigeg</i> 3. Ayo membaca Iqro' Jilid 5 dan 6 4. Mengidentifikasi kemampuan akhir peserta didik dalam membaca dan menulis aksara Jawa.
Festival Aksara Jawa (18 Juni 2019)	Peserta didik dapat mengasah kemampuan dan membuat karya dengan aksara Jawa 1. Lomba <i>maca aksara Jawa</i> 2. Lomba <i>nulis aksara Jawa</i> 3. Lomba <i>Kridasastra</i> (kaligrafi aksara Jawa)

Evaluasi Program

Evaluasi program dilaksanakan oleh penulis bersama kepala sekolah dan guru kelas IV dengan hasil bahwa target program telah terlaksana. Setiap pertemuan, jumlah peserta didik yang hadir mencapai 94% dari seluruh jumlah peserta didik dalam kelas. Akan tetapi, jadwal pelaksanaan program mengalami perubahan dari rencana sebelumnya dikarenakan menyesuaikan agenda sekolah.

Keberlanjutan Program

Terkait usaha keberlanjutan program, penulis telah melaksanakan pelatihan kepada guru terkait cara penggunaan dan pengajaran Modul Pembelajaran Aksara Jawa dengan Metode Iqro'. Selain itu, penulis juga membagikan modul yang telah divalidasi beserta buku panduan penggunaannya. Dari hasil wawancara dengan guru kelas IV (20/06/2019), dinyatakan bahwa program *Malawa* layak dilanjutkan di sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program *Malawa* berbasis Iqro' di SD Negeri Margoyasan telah dilaksanakan sebanyak tujuh kali dimulai dari sosialisasi dan pelatihan kepada guru, pelatihan selama lima kali kepada peserta didik, dan Festival Aksara Jawa sebagai puncak Program *Malawa*. Program dinilai berjalan dengan baik karena semua kegiatan yang direncanakan sesuai dengan hasil koordinasi. Sosialisasi dan pelatihan kepada guru telah dilaksanakan dengan baik. Rincian dari ketercapaian kegiatan program untuk guru adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Ketercapaian Kegiatan Program *Malawa* untuk Guru

Rincian Kegiatan	Indikator Ketercapaian	Hasil Kegiatan
Sosialisasi dan pelatihan kepada	Guru dapat mengetahui tujuan, manfaat dan teknis pelaksanaan program	Guru yang mengikuti berjumlah 14 orang. Dari kegiatan sosialisasi dicapai

a Guru (4 April 2019)	(Jadwal, target, rincian kegiatan, pengenalan modul <i>Malawa</i> berbasis Iqro') 1. Guru mampu menggunakan modul Iqro' aksara Jawa	kesepakatan jadwal program <i>Malawa</i> , target, rincian kegiatan, serta pengenalan modul. Setelah itu, dilanjutkan dengan pelatihan penggunaan modul. Guru tertarik dan meminta agar peserta didik juga mendapatkan satu paket modul.
-----------------------------------	--	--

Dari hasil kegiatan sosialisasi dengan kepala sekolah dan guru diperoleh kesepakatan jumlah pertemuan program *Malawa* yakni lima pertemuan. Adapun rincian kegiatan, jumlah peserta, serta hasil kegiatan adalah sebagai berikut.

Tabel 4. Ketercapaian Kegiatan Program *Malawa* untuk Peserta Didik

Kegiatan	Indikator Ketercapaian	Hasil kegiatan
Sosialisasi dan Pertemuan 1 (16 April 2019, 12.50-14.00)	1. Pembukaan 2. Perkenalan Program dan tim <i>Malawa</i> 3. Mengidentifikasi kemampuan awal peserta didik	Peserta didik yang mengikuti kegiatan berjumlah 29 orang. Semua kegiatan telah tercapai dan terdokumentasi. Hasil dari identifikasi, peserta didik belum mampu menulis bahkan belum menghafal aksara Jawa. Dari 36

Kegiatan	Indikator Ketercapaian	Hasil kegiatan
	dalam membaca dan menulis aksara Jawa. 4. Pendataan peserta didik (Dokumentasi) 5. Aktivitas mewarnai kaligrafi aksara Jawa <i>Ha, na, ca, ra, ka</i>	peserta didik, terdapat 7 peserta didik yang tidak hadir sehingga identifikasi belum dapat sepenuhnya dilakukan. Setelah itu, penulis memberikan tugas mewarnai sebagai pekerjaan rumah.
Pertemuan 2 (2 Mei 2019, 12.50-14.00)	1. Pembagian kelompok belajar 2. Mengenal <i>Ha, na, ca, ra, ka</i> 3. Ayo membaca Iqro' Jilid 1 4. Ayo menulis <i>Da, ta, sa, wa, la</i>	Peserta didik yang mengikuti kegiatan berjumlah 35 orang. Semua kegiatan tercapai. Peserta didik dibagi menjadi kelompok belajar dan satu persatu membaca Iqro' jilid 1. Selain itu, peserta didik juga saling menyimak dengan temannya sebelum membaca dengan tutor.

Kegiatan	Indikator Ketercapaian	Hasil kegiatan
		Hasil dari menulis aksara Jawa dikumpulkan dalam portofolio.
Pertemuan 3, (9 Mei 2019 12.50-14.00)	1. Mengingat <i>Da, ta, sa, wa, la</i> 2. Ayo membaca Iqro' Jilid 2 3. Mengenal <i>Pa, da, ja, ya, nya</i> 4. Aktivitas menulis aksara Jawa <i>Pa, da, ja, ya, nya</i>	Peserta didik yang mengikuti kegiatan berjumlah 34 orang. Peserta didik terlihat antusias dan saling menyimak saat membaca Iqro'. Namun, aktivitas menulis aksara Jawa belum dapat dilaksanakan karena kurangnya waktu sehingga pelaksanaannya akan diintegrasikan bersama Festival Aksara Jawa.
Pertemuan 4 (14 Mei 2019, 12.50-14.00)	1. Mengingat <i>Pa, da, ja, ya, nya</i> 2. Mengenal <i>Ma, ga, ba, tha, nga</i> 3. Ayo membaca Iqro' Jilid 3 dan 4	Peserta didik yang mengikuti kegiatan berjumlah 36 orang. Peserta saling menyimak Iqro' dengan temannya sebelum membaca kepada tutor. Kegiatan menggambar

Kegiatan	Indikator Ketercapaian	Hasil kegiatan
	4. Aktivitas menggambar kaligrafi aksara Jawa <i>Ma, ga, ba, tha, nga</i>	kaligrafi belum tercapai karena tim Malawa fokus pada perkembangan membaca Iqro' peserta didik. Kegiatan menggambar ini akan dilaksanakan pada saat Festival Aksara Jawa.
Pertemuan 5 (16 Mei 2019, 12.50-14.00)	1. Mengingat <i>Ma, ga, ba, tha, nga</i> 2. Mengenal sandangan <i>swara</i> dan sandangan <i>panyige</i> 3. Ayo membaca Iqro' Jilid 5 dan 6 4. Mengidentifikasi kemampuan akhir peserta didik dalam membaca dan	Peserta didik yang mengikuti kegiatan berjumlah 36 orang. Peserta saling menyimak Iqro' dengan temannya sebelum membaca kepada tutor. Setelah itu, mengidentifikasi kemampuan akhir peserta didik dalam membaca dan menulis aksara Jawa. Hasil yang telah dicapai dikumpulkan sebagai portofolio dengan hasil peserta didik mampu menuliskan aksara Jawa

Kegiatan	Indikator Ketercapaian	Hasil kegiatan
	menulis aksara Jawa.	dengan urutan dan benar meski ada beberapa peserta didik yang memerlukan pelatihan lebih intensif.
Festival Aksara Jawa (20 Juni 2019, 07.00-10.00)	1. Lomba <i>maca aksara Jawa</i> 2. Lomba <i>nulis aksara Jawa</i> 3. Lomba <i>Kridastra</i> (kaligrafi aksara Jawa)	Dari kegiatan lomba, diperoleh tiga juara dari masing-masing lomba. Sebagai evaluasi pertemuan 3 dan 4, kegiatan menulis dan menggambar kaligrafi telah terintegrasi dalam acara ini sehingga semua target kegiatan dapat tercapai. Hasil dari lomba diperoleh kesimpulan bahwa peserta didik mengalami peningkatan dalam membaca dan menulis aksara Jawa.



Gambar 2. Pertemuan dengan siswa kelas IV SD N Margoyasan



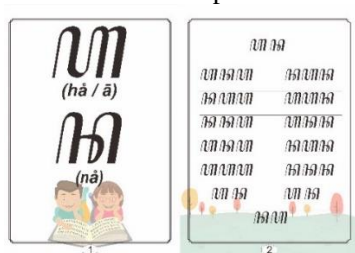
Gambar 3. Metode membaca Iqro' aksara Jawa

Modul dan Buku Panduan Penggunaan Modul

Modul telah disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik sekolah dasar berupa pengenalan *aksara* dan *sandangan*. Presentase ketercapaian produk sudah mencapai 100% yang terinci dengan selesainya modul, buku panduan penggunaan modul, validasi modul oleh ahli, dan pendaftaran HaKI.



Gambar 4. Sampul Modul



Gambar 5. Isi Modul

Rincian isi dari modul diantaranya sebagai berikut.

- Modul Jilid 1 berisi latihan membaca *Ha Na Ca Ra Ka*
- Modul Jilid 2 berisi latihan membaca *Da Ta Sa Wa La*
- Modul Jilid 3 berisi latihan membaca *Pa Da Ja Ya Nya*
- Modul Jilid 4 berisi latihan membaca *Ma Ga Ba Tha Nga*
- Modul Jilid 5 berisi latihan membaca aksara Jawa dan sandangan *swara* (*wulu, pepet, taling, taling tarung, dan suku*)
- Modul Jilid 6 berisi latihan membaca aksara Jawa dan sandangan *panyigeg* (*cakra, cakra keret, wignyan, pangkon, cecak, layar, pangkon*).

Minat dan Kemampuan Peserta Didik dalam Membaca dan Menulis Aksara Jawa

Dari hasil pengamatan, minat, partisipasi, dan antusias peserta didik meningkat. Hal itu dibuktikan peserta didik di setiap pertemuan belajar sendiri menggunakan modul iqro' aksara Jawa walaupun belum diperintahkan. Lalu ketika penulis memberikan pertanyaan atau meminta peserta didik maju untuk berlatih menulis aksara Jawa, peserta didik aktif menjawab dan dengan senang hati mereka maju. Selain itu, ketika giliran membaca iqro' peserta didik tampak antusias dan ketika mengalami kesulitan, mereka akan bertanya.

Sementara itu, capaian hasil dari pelatihan program *Malawa* ini terlihat dari meningkatnya kemampuan membaca dan menulis aksara Jawa. Hal itu dibuktikan dengan hasil identifikasi kemampuan awal, identifikasi kemampuan akhir, dan saat lomba Festival Aksara Jawa. Sebelum dilaksanakan program, peserta didik rata-rata hanya menuliskan 3 huruf, bahkan ada yang tidak menulis sama sekali. Setelah dilakukan pelatihan, rata-rata siswa sudah mampu menuliskan aksara Jawa beserta bacaannya, begitu juga ketika lomba Festival Aksara Jawa, peserta didik mampu membaca atau menulis cerita pendek dan membuat *kridasastra* aksara Jawa.

4 Mei 2019



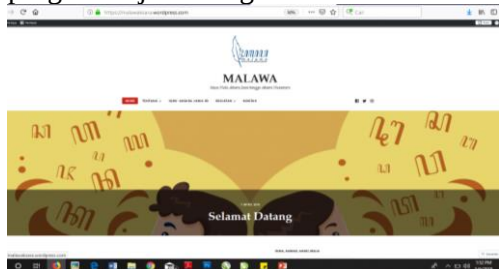
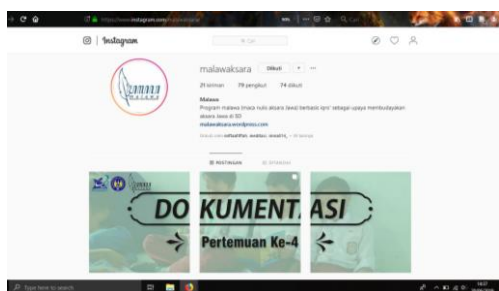
Gambar 6. Festival Aksara Jawa

Keberlanjutan Program *Malawa* berbasis Iqro'

Program *Malawa* dapat berlanjut di sekolah karena memberi dampak kepada peserta didik. Selain itu, telah dilakukan pelatihan dan pembagian modul serta buku petunjuk penggunaan modul kepada guru.

Program *Malawa* berbasis Iqro' sebagai Program Rujukan

Tim *Malawa* telah melakukan publikasi program melalui *blog*, *instagram*, dan publikasi artikel ilmiah dalam prosiding seminar nasional supaya dapat menjadi program rujukan bagi sekolah lain.

Gambar 5. Blog
@malawaksara.wordpress.com

Gambar 5. Instagram @malawaksara

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa Program *Malawa* (*Maca Nulis Aksara Jawa*) merupakan program pelatihan yang bertujuan untuk

membudayakan aksara Jawa di sekolah dasar khususnya SD N Margoyasan. Program ini menggunakan metode Iqro' atau bacaan berjilid. Modul yang digunakan berupa modul Iqro' aksara Jawa yang bernama Modul Pembelajaran Aksara Jawa dengan Metode Iqro' yang telah dibuat dengan menyesuaikan kebutuhan peserta didik. Hasil yang dicapai dari Program *Malawa* ini berupa capaian proses dan hasil. Capaian proses terlihat dari antusias peserta didik, partisipasi aktif saat mengikuti program, serta lingkungan kelas yang literat dengan hasil karya peserta didik terkait aksara Jawa, sedangkan capaian hasil terlihat dari meningkatnya kemampuan membaca dan menulis peserta didik kelas IV yang dibuktikan dengan hasil identifikasi kemampuan peserta didik dalam membaca dan menulis aksara Jawa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Ibu Supartinah, M.Pd. selaku dosen pembimbing, sekolah Mitra SD N Margoyasan, serta kepada semua pihak yang turut membantu terlaksananya program ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Dharma, A. 2011. *Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Daerah. International Seminar "Language Maintenance and shift"*. 2 Juli 2011, Semarang. Hal 8.
- [2] Hambali, I. dkk, 2013. Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Aksara Jawa Berbasis Android. *Jurnal Sistem Informasi*. Volume 2 Nomor 3 hal 106.
- [3] Listiyorini, A. (2008). *Eksistensi Bahasa Daerah dan Bahasa Indonesia sebagai Alat Komunikasi dalam Persaingan Global*. Diakses melalui <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132231576/penelitian/MAKALAH%2BEKSISTENSI%2BB1.pdf&sa=U&ved=2ahUKEwjRiYigxJHeAhVRcCsKHSjyDL0QFjAAegQIAxAB&usg=AOvVaw1rl2rZRQsvZ4fQyxXsNfV8> pada tanggal 18 Oktober 2018 pukul 10:13.

- [4] Setyawan, A. 2011. Bahasa Daerah dalam Perspektif Kebudayaan dan Sociolinguistik: Peran dan Pengaruhnya dalam Pergeseran dan Pemerintah Bahasa. *International Seminar “Language Maintenance and shift”*. 2 Juli 2011, Semarang

